

## Evidenze Obiettivo 9 -

potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>TG SCUOLA</b>	60 ore	alunni secondaria di primo grado

### EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

#### Breve descrizione del progetto

Il progetto ha avuto come fine la promozione dell'Istituto per l'a.s 20/21 .

#### Scelte organizzative efficaci

Quando si è stati impossibilitati ad utilizzare i locali dell'Istituto, il progetto è proseguito attraverso l'utilizzo dell'applicazione di teleconferenza Google Meet con grande successo.

#### ESITI ATTESI

L'esito è stato raggiunto

Miglioramento della competenza nella comprensione ed espressione orale e scritta della lingua italiana

- ☐ in parte  
☒ ~~in modo soddisfacente~~  
☐ non è stata raggiunto

Sapere utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione

- ☐ in parte  
☒ ~~in modo soddisfacente~~  
☐ non è stata raggiunto

Migliorare e potenziare le competenze trasversali

- ☐ in parte  
☒ ~~in modo soddisfacente~~  
☐ non è stata raggiunto

#### PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO

L'attività legata alla costruzione del telegiornale è stato un successo, con pochi elementi di criticità, il clima è stato altamente collaborativo e costruttivo: quasi tutti i partecipanti hanno mostrato entusiasmo e motivazione agli incontri.

#### PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

Non tutti i partecipanti (pochi, per la verità) hanno mostrato lo stesso entusiasmo e motivazione

## DOCUMENTAZIONE PRODOTTA

6 edizioni di telegiornale della durata di circa 5 minuti ciascuno.



Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>IMPARO A STARE PER STRADA</b>	30 ore	alunni infanzia

### EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

#### Breve descrizione del progetto

Il progetto “Imparo a stare per strada” si è proposto di costruire un percorso educativo per insegnare ai bambini di vivere la strada in modo più sicuro e responsabile come protagonisti del traffico, sia come pedoni, sia come ciclisti, che come futuri automobilisti.

#### Scelte organizzative efficaci

L'interiorizzazione di alcune regole fin dalla prima infanzia ha assunto un significato fondamentale nel percorso di crescita del bambino in qualità di futuro cittadino. Ed è in questa prospettiva che l'educazione stradale ha una funzione sempre più importante all'interno della progettazione della scuola dell'infanzia, perché sviluppa la sicurezza dei bambini nei riguardi della strada, aiutandoli a conoscere le regole e le figure di riferimento alle quali possono appoggiarsi in caso di necessità, sollecita la conoscenza dei linguaggi non verbali, di vari tipi di segnali stradali e segnaletica. I bambini hanno imparato a rispettare le regole non per paura delle punizioni ma per la consapevolezza che rispettare le regole è utile per sé e per gli altri.

#### ESITI ATTESI

L'esito è stato raggiunto

Conoscenza delle regole di base per la sicurezza stradale.

- ☐ in parte  
☒ in modo soddisfacente  
☐ non è stata raggiunto

### PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO

L'obiettivo del progetto è stato quello di aiutare il bambino a comprendere l'esistenza dei pericoli della strada e ad imparare le regole per camminare nel traffico senza correre rischi.

### PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

Integrare l'esperienza attraverso percorsi simulati in ampi spazi e strumenti tecnologici di supporto.

### DOCUMENTAZIONE PRODOTTA

Video riepilogativo di tutti i lavoretti prodotti





PON - New generation community. Comunità educante: rileva disagio, costruisce percorsi, verifica efficacia

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>La palestra dei numeri</b>	30 ore	alunni secondaria di primo grado

### EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

#### Breve descrizione del progetto

Questo progetto ha voluto proporre una forma di apprendimento non trasmissivo ma basato sulla maturazione di competenze flessibili e tali da svilupparsi in divenire, con una metodologia innovativa che si serve dell'Ed.fisica per portare i numeri in palestra e non solo.

#### Scelte organizzative efficaci

Gli alunni hanno potuto recuperare e/o potenziare le competenze logico matematiche di base attraverso attività didattiche che hanno utilizzato come strumento principe il corpo in movimento e i principi caratteristici dell'attività motoria per poter esprimere al meglio le loro potenzialità migliorando altresì l'autostima, i rapporti interpersonali e comportamentali. Sono stati particolarmente motivati a partecipare alle attività proposte e l'ambiente di lavoro laboratoriale ha favorito l'apprendimento di tutti.

#### ESITI ATTESI

L'esito è stato raggiunto

Recupero delle competenze matematiche di base attraverso le competenze motorie	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Espressione delle capacità individuali nell'ottica di una sana e consapevole convivenza sociale e civile	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Promozione dei valori educativi dello sport	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

#### PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO

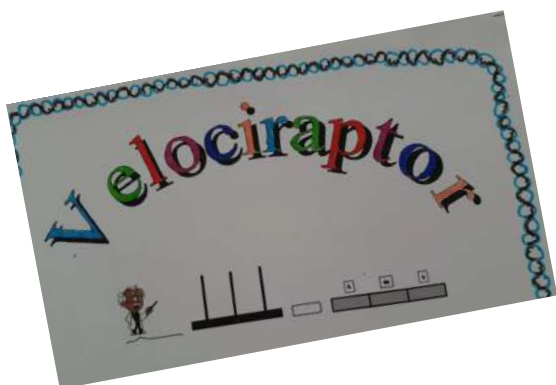
L'utilizzo del corpo in movimento e i principi caratteristici dell'attività motoria permettono di esprimere al meglio le potenzialità degli alunni migliorandone l'autostima e i rapporti interpersonali e comportamentali.

#### PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

Non si sono evidenziati punti deboli significativi

#### DOCUMENTAZIONE PRODOTTA

- Cartelloni riepilogativi
- Fotografie
- Giochi senza frontiere







Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>TUTTI IN SCENA</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni primaria</b>

### **EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI**

#### **Breve descrizione del progetto**

Il progetto non aveva come intento quello di formare attori provetti, ma ha voluto istruire gli alunni nell'acquisizione di linguaggi anche non verbali, rinforzando le abilità legate all'educazione linguistica e coinvolgendo gli alunni disabili riconsiderando i loro limiti come risorsa straordinaria.

#### **Scelte organizzative efficaci**

Si sono basate sull'utilizzo dei diversi linguaggi verbali, corporeo, artistico, musicali

che hanno favorito maggiormente la cooperazione e la voglia di stare insieme.

### ESITI ATTESI

L'esito è stato raggiunto

- Cooperazione tra gli alunni

- ☒ ~~in parte~~
- ☐ in modo soddisfacente
- ☐ non è stata raggiunto

- Espressione attraverso il linguaggio verbale, corporeo, artistico, musicale

- ☐ in parte
- ☒ ~~in modo soddisfacente~~
- ☐ non è stata raggiunto

- Impegno scolastico, progettazione comune e condivisione.

- ☐ in parte
- ☒ ~~in modo soddisfacente~~
- ☐ non è stata raggiunto

### PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO

Questo progetto teatrale ha dato la possibilità agli allievi di realizzare, attraverso tappe di lavoro programmato, un prodotto finito, in un'ottica di cultura e servizio per l'utenza scolastica. E' stata un'attività prettamente interdisciplinare, perché ha coinvolto numerosi aspetti delle materie di studio, facendole concorrere alla realizzazione di progetti che, nell'ambito del curriculum, hanno assunto forti valenze educative e hanno reso possibile la formazione globale dell'alunno.

### PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

La situazione epidemiologica ha influito parzialmente sul raggiungimento ottimale di tutti gli esiti attesi.

### DOCUMENTAZIONE PRODOTTA

Tutti in scena: dolcetto o scherzetto? Copione scritto e girato dagli alunni partecipanti.



!



**“I due piedi sinistri” (cortometraggio)...**



Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>SE POTESSE AVERE 1000 EURO AL MESE</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni classi prime secondaria di primo grado</b>

### EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

**Breve descrizione del progetto** Il progetto nasce dall'esigenza di favorire l'educazione finanziaria tra gli alunni che sono stati coinvolti e per promuovere nei giovani l'interesse, la conoscenza e la consapevolezza per i temi dell' economia, della finanza e della legalità fiscale. L'obiettivo è stato quello di preparare i ragazzi per integrarsi e partecipare attivamente alla realtà sociale, culturale, professionale ed economica che li circonda partendo da problematiche che loro stessi affrontano in prima persona; farli riflettere sulle principali funzioni della finanza, illustrandone l'impatto nella vita quotidiana degli individui; attraverso un linguaggio semplice ed un approccio informale e concreto ai temi economici, fornire elementi utili per pianificare le proprie spese, percepire il valore del risparmio e approfondire i vari metodi di pagamento al momento dell'acquisto. Non da ultimo, l'obiettivo di migliorare l'approccio degli studenti alle scienze delle finanze trovandone i risvolti di utilizzo nella vita pratica.

#### **Scelte organizzative efficaci**

Uso della piattaforma online di FEDUF. Metodologie Usate: Cooperative Learning - Workshop - Roleplay - Didattica Laboratoriale. Il programma Kids ha spiegato l'economia ai ragazzi di massimo 13 anni: un'impresa complessa, poiché in questa fase molte conoscenze e modalità di ragionamento sono ancora legate al "concreto" e tante nozioni diventano facilmente comprensibili solo se pensate come operazioni pratiche. Pertanto sono stati sviluppati percorsi didattici per insegnare divertendo. Più in generale, il progetto è stato innovativo in quanto ha introdotto i ragazzi alle tematiche economiche e finanziarie, partendo da problematiche che loro stessi affrontano in prima persona. Attraverso una caratterizzazione grafica e contenuti studiati appositamente per le loro esigenze, il progetto si propone di far riflettere i ragazzi sulle principali funzioni della finanza, illustrandone l'impatto nella vita quotidiana degli individui. La metodologia proposta ha combinato elementi che hanno stimolato un apprendimento integrale alternando diverse fasi e strumenti: verifica delle conoscenze iniziali dei destinatari (test iniziale) - apprendimento empatico - apprendimento nozionistico - apprendimento esperienziale (laboratorio) - verifica ludica delle nozioni acquisite (esercizi quaderno didattico) - verifica delle conoscenze acquisite e dello spostamento di percezioni/atteggiamenti nei destinatari (test finale)

<b>ESITI ATTESI</b>	<b>L'esito è stato raggiunto</b>
Conoscere le tematiche economiche e finanziarie	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo</del> soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Conoscere le principali funzioni della	<input type="checkbox"/> in parte

finanza	<input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Comprendere l'impatto dell'economia nella vita quotidiana degli individui	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

#### PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO

Incremento di un punto della media delle valutazioni di matematica per ciascuna classe. Utilizzo più consapevole del denaro.

#### PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

Riduzione di comportamenti scorretti nell'uso del denaro a scuola: manca una ricaduta del progetto nelle singole classi di provenienza degli alunni. Nello specifico detto intervento andrebbe effettuato dai docenti di matematica nella cui disciplina gli alunni avrebbero dovuto avere un incremento della loro valutazione rispetto alla precedente verifica.

#### DOCUMENTAZIONE PRODOTTA

Progettazione e gestione di un mercatino solidale, ipotizzando investimenti di denaro da devolvere per autofinanziare.  
Progettazione di banconote solidali.



Titolo progetto	Durata	Destinatari
-----------------	--------	-------------

<b>Tecniche rodariane per sperimentare all'infinito</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni primaria</b>
---	---------------	------------------------

<b>EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI</b>
---

**Breve descrizione del progetto**

Il laboratorio intende favorire lo studio dei generi letterari con particolare attenzione a quello fantasy. Ciò avvicina il libro al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze linguistiche nello studente costituisce il modo più appropriato per garantire la riappropriazione del testo e un modo adeguato per un migliorato esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura anche in ambiente digitale, attraverso la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi. Il modulo, nello specifico, prenderà avvio dalla strutturazione di giochi linguistici quali ad esempio il tautogramma o l'anagramma che di fatto contribuiscono ad arricchire il lessico assai depauperato durante la sospensione delle attività didattiche in presenza a causa della pandemia negli anni scolastici 2019/20 e parzialmente nel 2020/21.

**Scelte organizzative efficaci**

Lo sviluppo delle competenze linguistiche nello studente costituisce il modo più appropriato per garantire la riappropriazione del testo e un modo adeguato per un migliorato esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale.

<b>ESITI ATTESI</b>	<b>L'esito è stato raggiunto</b>
a) garantire la riappropriazione del testo	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
b) riscrittura del testo fino alla rielaborazione multimediale.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

**DOCUMENTAZIONE PRODOTTA**

<https://www.palermotoday.it/social/segnalazioni/laboratorio-tecniche-rodariane-sperimentare-infinito-istituto-comprensivo-renato-guttuso-carini.html>

4294 del 27/04/2017 - FSE - Progetti di inclusione sociale e integrazione  
L'ARTE PER L'INTEGRAZIONE Modulo: Turismo responsabile e ambiente

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>Turismo responsabile e ambiente</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni classi primaria</b>

<b>EVIDENZE PROGETTO-</b>
---------------------------

## BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

### Breve descrizione del progetto

Per lavorare nell'ottica della prevenzione del disagio, del coinvolgimento attivo e della integrazione dei ragazzi in un territorio, si è proposto di promuovere condizioni di crescita e maturazione che vadano a potenziare i talenti di ciascuno; il progetto ha inteso sviluppare la manualità e la progettualità attraverso i laboratori, promuovere l'educazione fra pari utilizzando i linguaggi espressivi della recitazione. Ha voluto, inoltre, interagire attivamente e in modo realmente costruttivo con il territorio sul quale insiste, proponendo visite presso strutture importanti della città di appartenenza della scuola. Le escursioni hanno avuto l'obiettivo di fornire le nozioni principali per poter "leggere" ed interpretare i contenuti delle lezioni, seguendo un percorso didattico che, partendo dalle prime considerazioni storico-geografiche, hanno condotto all'osservazione e alla riflessione più ampia del paesaggio urbano e naturalistico che ci circonda (investigando in particolare sul territorio della città di Carini) garantendo percorsi adeguati di apprendimento in relazione alle difficoltà nella comprensione della lingua.

### Scelte organizzative efficaci

Utilizzando le attività di gruppo e le attività manuali dei laboratori sempre a fianco dell'esperto e dei professori, si è riuscito a creare un clima inclusivo che ha predisposto alle relazioni interpersonali, e dove gli alunni hanno potuto, tra l'altro, imparare a riconoscere e a gestire le proprie emozioni.

### ESITI ATTESI

L'esito è stato raggiunto

- sviluppare la manualità e la progettualità.

- ☐ in parte
- ☒ ~~in modo soddisfacente~~
- ☐ non è stata raggiunta

- promuovere l'educazione fra pari utilizzando i linguaggi espressivi della recitazione

- ☐ in parte
- ☒ ~~in modo soddisfacente~~
- ☐ non è stata raggiunta

### PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO

Durante il progetto ai bambini hanno studiato storie popolari della nostra regione, in particolare quella della città in cui si trova la scuola. Sfruttando la struttura architettonica del castello di Carini è stata narrata la storia della Baronessa, figura che racchiude molte leggende popolari. Per rendere i ragazzi ancora più partecipi è stata anche effettuata una escursione al Castello per mostrare i luoghi reali in cui si è svolto l'avvenimento. La scoperta della natura che ci circonda ha avuto anche un aspetto molto importante, la scuola si trova infatti in un territorio dove le presenze naturali hanno un notevole interesse, vi sono infatti due siti Riserve Naturali Orientate che, in chiave naturalistico-paleontologico, hanno permesso di trattare questo aspetto. Sono stati spiegati i rinvenimenti paleontologici trovati all'interno delle grotte e, attraverso l'utilizzo di immagini, è stata mostrata la fauna preistorica che caratterizzava la Sicilia. Attraverso una escursione hanno potuto scoprire e esplorare questa realtà che ha messo in luce la ricchezza naturalistica-paesaggistica della nostra terra

### PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

Nessuno

**DOCUMENTAZIONE PRODOTTA**

Escursioni nel proprio territorio

PON PRIMARIA 4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione  
STAR BENE A SCUOLA INSIEME 2 Modulo: DilloTacereFaMale edizione 2

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>DilloTacereFaMale</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni primaria</b>

**EVIDENZE PROGETTO-  
BILANCIO FINALE DEGLI ESITI**

**Breve descrizione del progetto**

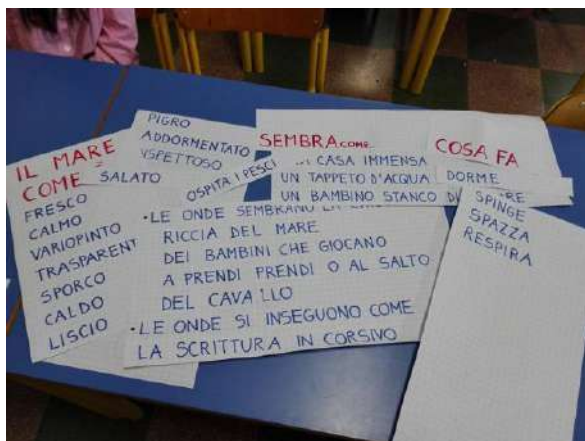
Il laboratorio è stato finalizzato alla realizzazione di un percorso in grado di potenziare il giornale di istituto 'DilloTacereFaMale' attraverso una migliore attenzione alle competenze di base e alle azioni di integrazione e potenziamento dell'area disciplinare della lingua madre.

**Scelte organizzative efficaci**

I requisiti richiesti per la scelta della figura professionale sono stati il possesso di una laurea e la contemporanea iscrizione all'Ordine dei giornalisti. Nel selezionare l'esperto si è avuto cura di appurare l'esperienza nel campo della scrittura giornalistica o creativa, attraverso la verifica delle pubblicazioni e delle esperienze universitarie come docente.

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
a) Aumentare la motivazione allo studio degli studenti attraverso la partecipazione attiva nella produzione dei contenuti didattici e la fruizione delle lezioni mediante apparecchiature digitali utilizzate da loro abitualmente.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
b) Migliorare la capacità di comunicazione scritta e verbale degli studenti	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
c) Sviluppo del senso critico degli studenti nei confronti della notevole quantità di informazioni con cui entrano in contatto quotidianamente attraverso i diversi media.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

## DOCUMENTAZIONE PRODOTTA



Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>Miglioriamo la nostra lingua .</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni primaria</b>

## EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

### Breve descrizione del progetto

La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale, è stato superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica ha previsto l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che hanno reso l'apprendimento dinamico e stimolante. Il Modulo ha attivato percorsi linguistici tesi a potenziare il gioco delle parole attraverso

giochi di società quali scarabeo, taboo, cruciverba, parolando, trova la parola, indomimando, activity, mixit, ruzzle, parole in gioco, parole incrociate. Il progetto ha trovato, dunque, la sua motivazione nel desiderio di accompagnare i bambini della nostra scuola a riorganizzare i molteplici stimoli e informazioni che ricevono dal contesto in cui vivono quotidianamente;

### Scelte organizzative efficaci

*"I bambini usano sempre meno il linguaggio verbale essendo attratti principalmente dal 'visivo' (televisione, computer, videogiochi), spesso facilitatore e sostituto della loro comunicazione".*

Da tale osservazione è emerso il bisogno di creare momenti di educazione all'ascolto, di potenziare e migliorare la competenza linguistica e le capacità espressivo-comunicative e comprensive dei bambini in modo da prevenire eventuali disturbi specifici dell'apprendimento attraverso giochi linguistici e giochi di società.

### ESITI ATTESI

L'esito è stato raggiunto

a) conoscere il gioco delle parole

- ☐ in parte  
☒ ~~in modo soddisfacente~~  
☐ non è stata raggiunto

b) interagire adeguatamente con i molteplici stimoli provenienti dal mondo esterno

- ☐ in parte  
☒ ~~in modo soddisfacente~~  
☐ non è stata raggiunto

### DOCUMENTAZIONE PRODOTTA



0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità  
 Bentornati a scuola Modulo: Un'avventura chiamata 'italiano'

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>Un'avventura chiamata italiano</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni primaria</b>

<b>EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI</b>	
<p><b>Breve descrizione del progetto</b></p> <p>L'attività didattica ha previsto l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante. Il modulo ha inteso proporre un percorso alternativo al tradizionale metodo di insegnamento della lingua italiana, introducendo l'avventura come strumento per scoprire nuovi generi letterari legati al variegato mondo giovanile e alle modificazioni di interesse avvenute durante la pandemia. Sono stati attivati anche percorsi linguistico cinematografici e linguistico teatrali. Il contesto ludico ha permesso ai bambini di esprimere le proprie potenzialità lavorando singolarmente, in coppia e nel grande gruppo. In particolar modo è stato favorito il coinvolgimento e la partecipazione attraverso la responsabilità del singolo all'interno del gruppo affinché ognuno si senta valorizzato come soggetto pensante, unico e irripetibile.</p>	
<p><b>Scelte organizzative efficaci</b></p> <p>Ogni proposta didattica ha sollecitato la curiosità dei bambini e lo sviluppo di ipotesi riguardo ai contenuti proposti attivando la zona di sviluppo prossimale presente in ciascuno. L'insegnante ha assunto il ruolo di regista educativo fornendo mediazione e aiuto qualora ne fosse stato necessario.</p>	
<b>ESITI ATTESI</b>	<b>L'esito è stato raggiunto</b>
a) esprimere le proprie potenzialità lavorando singolarmente, in coppia e nel grande gruppo.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
b) sentirsi valorizzato come soggetto pensante, unico e irripetibile.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
<b>DOCUMENTAZIONE PRODOTTA</b>	



0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità  
Bentornati a scuola Modulo: Navigando tra le parole

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>Navigando tra le parole</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni primaria</b>

#### **EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI**

##### **Breve descrizione del progetto**

Lo stile e le regole di discussione sono stati basati sul rispetto e sull'accoglienza dei reciproci punti di vista. Nel laboratorio, la discussione nei gruppi di lettura è stata guidata da un moderatore che ha svolto una funzione essenzialmente metodologica e ha fornito al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione, ha vigilato sul rispetto delle regole che il gruppo autonomamente si è dato. Le attività dei gruppi di lettura sono state svolte all'interno di spazi appositamente attrezzati con libri per bambini che sono, come la biblioteca, il luogo fisico in cui abitano i libri. Sono stati, altresì, appositamente predisposti degli spazi all'aria aperta dove far 'navigare' parole e musica.

##### **Scelte organizzative efficaci**

Nel laboratorio, la discussione nei gruppi di lettura è stata guidata da un moderatore che ha svolto una funzione essenzialmente metodologica e ha fornito al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione

#### ESITI ATTESI

L'esito è stato raggiunto

a) rispetto e accoglienza dei reciproci punti di vista.

- ☐ in parte  
☒ ~~in modo soddisfacente~~  
☐ non è stata raggiunto

#### DOCUMENTAZIONE PRODOTTA



ISTITUTO COMPRENSIVO RENATO GUTTUSO  
CARINI

Navigare tra le parole

Biblioteche, archivi digitali e corpora

0009707 del 27/04/2021 - FSE  
e FDR - Apprendimento e  
socialità - Bentornati a scuola  
Modulo: Navigando tra le parole

Titolo progetto	Durata	Destinatari
Progetto curricolare: <b>Per un pugno di libri</b>	<b>2 quadrimestre</b>	<b>alunni secondaria di primo grado</b>

#### EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

##### Breve descrizione del progetto

Ispirato al format dell'omonima trasmissione televisiva, il progetto nasce dall'intento di suscitare e coltivare l'interesse degli alunni per la lettura, rendendola esperienziale, fonte di crescita e occasione di incontro e scambio tra pari.

La scuola rappresenta un luogo privilegiato per promuovere itinerari attraverso cui gli studenti possono comprendere come il libro sia uno strumento che offre una via privilegiata alla conoscenza di sé stessi

e degli altri, aiuta a decifrare la realtà, a comprendere meglio i conflitti tra generazioni e a riflettere sul rapporto tra l'uomo e il mondo circostante, tra l'uomo e le sue emozioni.

La lettura, inoltre, costituisce un nucleo fondante per potenziare la padronanza della lingua italiana e sviluppare la competenza alfabetico-funzionale.

Dopo aver letto il libro "Per questo mi chiamo Giovanni" di Luigi Garlando durante il corso dell'anno scolastico, gli studenti delle classi seconde della scuola secondaria di primo grado si sono sfidati in una competizione a squadre sulla conoscenza del testo, da cui è emerso "il miglior gruppo di lettori", che ha ricevuto come premio finale dei portachiavi, gadget realizzati nell'atelier creativo della scuola

**Scelte organizzative efficaci**

il progetto nasce dall'intento di suscitare e coltivare l'interesse degli alunni per la lettura, rendendola esperienziale, fonte di crescita e occasione di incontro e scambio tra pari.

**ESITI ATTESI**

L'esito è stato raggiunto

a) Sviluppo del piacere della lettura e dell'interesse per i libri

- ☐ in parte  
☒ ~~in modo soddisfacente~~  
☐ non è stata raggiunto

b) Miglioramento delle competenze linguistiche attraverso la lettura

- ☐ in parte  
☒ ~~in modo soddisfacente~~  
☐ non è stata raggiunto

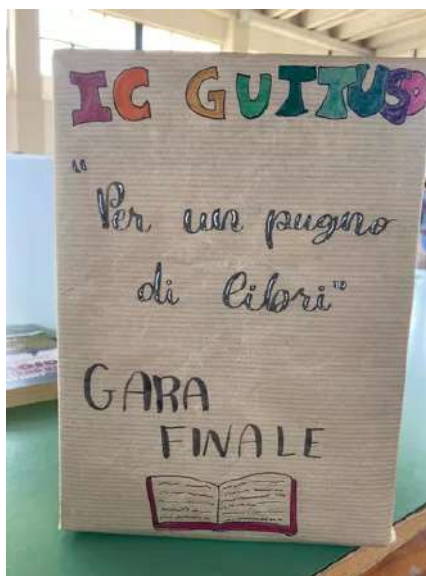
**PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO**

L'attività di lettura si è rivelata un metodo efficace per il miglioramento della capacità di comprensione del testo e per l'arricchimento lessicale, oltre che uno stimolo al confronto di idee, una fonte di informazione, di sviluppo e di crescita per gli alunni. La tematica della legalità ha coinvolto in modo particolare i ragazzi, che si sono appassionati alla lettura, mostrandosi attenti e approfondendo gli argomenti trattati. Gli alunni si sono preparati alla gara per classi parallele attraverso il cooperative learning, sviluppando un notevole spirito di squadra, emerso in modo particolare durante le diverse fasi della sfida, che sono state affrontate in modo positivo e con serietà da tutte le classi partecipanti.

**PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO**

L'iniziativa di ampliamento dell'offerta formativa, inizialmente progettata per tutte le classi della scuola secondaria, si è svolta in modo completo solo per le classi seconde. Solo alcune classi prime e terze hanno concluso la lettura del libro in programma e la gara finale non ha avuto luogo per questioni di tempo. L'esperienza positiva per le classi seconde sarà uno stimolo per coinvolgere le altre classi nel progetto nel corso del prossimo anno scolastico

**DOCUMENTAZIONE PRODOTTA**



Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>LIS...educare alla diversità</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni classi terze secondaria di primo grado</b>

### EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

#### **Breve descrizione del progetto**

Il progetto LIS nasce dal bisogno di garantire pari opportunità, un atto dovuto per l'inclusione e l'educazione alla diversità. Il progetto si è focalizzato, appunto, sull'utilizzo della Lingua dei Segni Italiana usata nella Comunità sorda. Da qui nasce la necessità di esprimersi con una pluralità di linguaggi, non solo verbali, che sfruttano la preziosa risorsa delle abilità visive aprendo un canale di comunicazione alternativo. Uno dei punti di forza di questa comunicazione consiste nella possibilità di esprimere uno stato d'animo in modo immediato attraverso l'utilizzo del segno, la cui configurazione spesso richiama l'oggetto e l'azione associata, facilitandone l'apprendimento e la memorizzazione.

#### **Scelte organizzative efficaci**

Imparare ad usare la LIS ha portato beneficio a tutti. È stato infatti dimostrato che tale insegnamento ha favorito lo sviluppo linguistico e la comprensione della propria lingua, le modalità di espressione visivo-gestuale e ha potenziato in modo significativo i fattori cognitivi quali l'attenzione, la discriminazione e la memoria visiva, fondamentali nello sviluppo delle varie competenze e apprendimenti.

<b>ESITI ATTESI</b>	L'esito è stato raggiunto
1. Riuscire ad interiorizzare la cultura dei sordi	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
2. Riuscire a conoscere la lingua dei segni come mezzo di comunicazione tra sordi e udenti e viceversa	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
<b>PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO</b> Alla fine del progetto gli alunni sono stati in grado di utilizzare i segni nei vari contesti.	
<b>PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO</b> Nessuno	
<b>DOCUMENTAZIONE PRODOTTA</b> <a href="https://padlet.com/cavarretta/kvq8wparubmd5wrm">https://padlet.com/cavarretta/kvq8wparubmd5wrm</a>	

Titolo progetto	Durata	Destinatari
Laboratorio mobile di tecnologia (Art.31 comma 6 del D.L.22 marzo 2021, n.41 "c.d. Decreto sostegni")	30 ore	alunni classi secondaria di primo grado

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI
<b>Breve descrizione del progetto</b> Le esperienze laboratoriali sono state svolte presso le aule ubicate nella sede centrale al piano terra, attrezzate per l'occasione con strumenti tecnologici quali notebook, kit LEGO WeDo 2.0 e cartine geografiche dell'Italia, dell'Europa e del Planisfero. Il set base Lego Wedo è una soluzione pratica, "hands-on" che stimola la curiosità degli studenti e li porta ad approfondire con entusiasmo concetti teorici relativi a robotica, coding, scienze, tecnologia, informatica e matematica. Porta a interrogarsi sistematicamente sulla realtà, osservandone i fenomeni, facendo ipotesi e creando delle soluzioni concrete a problemi ispirati alla vita reale. Si presenta in un contenitore con un pratico vassoio per l'ordinamento dei pezzi, con etichette per la catalogazione dei diversi componenti, motore, sensore di movimento e di inclinazione, smarthub e mattoncini colorati per realizzare fantasiosi robot.
<b>Scelte organizzative efficaci</b> Le ricadute sulla didattica curricolare, in particolare per l'area tecnica, sono notevoli. I

ragazzi che hanno partecipato a questo corso, al di là del rendimento scolastico, sono decisamente più motivati e desiderosi di approfondire gli argomenti trattati. Questo interesse porta in modo naturale ad un miglioramento complessivo della preparazione e delle valutazioni. La necessità di consultare documentazione tecnica in lingua inglese e produrre la documentazione necessaria per le competizioni ha delle ricadute notevoli sugli studenti. Alcuni studenti, trovandosi a lavorare al di fuori delle normali lezioni, hanno evidenziato capacità e competenze di cui loro stessi non erano coscienti: interpretazione di regolamenti in lingua inglese, stesura di relazioni tecniche utilizzando informazioni su argomenti a loro poco noti, provenienti da studenti di altre specializzazioni.

#### ESITI ATTESI

L'esito è stato raggiunto

Promuovere la motivazione degli alunni attraverso attività laboratoriali

- ☐ in parte  
☒ ~~in modo soddisfacente~~  
☐ non è stata raggiunto

Sviluppo della capacità di collaborazione e della capacità di lavorare in gruppo.

- ☐ in parte  
☒ ~~in modo soddisfacente~~  
☐ non è stata raggiunto

Sviluppo della capacità di Imparare ad imparare

- ☐ in parte  
☒ ~~in modo soddisfacente~~  
☐ non è stata raggiunto

#### PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO

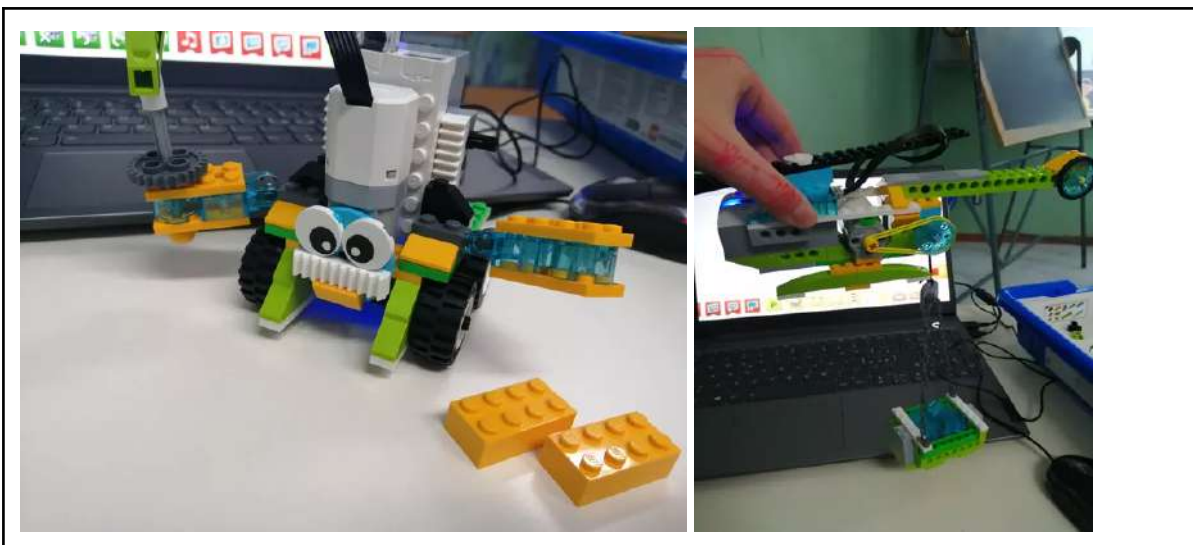
Attività dinamica, assolutamente concreta e stimolante che racchiude Robotica educativa, Coding e Tinkering, tutte forme di apprendimento informale in cui si impara facendo. Questi metodi incoraggiano a sperimentare, stimolano l'attitudine alla risoluzione dei problemi e insegnano a lavorare in gruppo, a collaborare per il raggiungimento di un obiettivo.

#### PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

Sarebbe stato opportuno prevedere un monte ore maggiore di incontri e la presenza di una figura di supporto al docente che potesse documentare con foto e video tutte le esperienze.

#### DOCUMENTAZIONE PRODOTTA





Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>Laboratorio mobile di scienze applicate (Art.31 comma 6 del D.L.22 marzo 2021, n.41 “c.d. Decreto sostegni”)</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni classi terze secondaria di primo grado</b>

### EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

#### Breve descrizione del progetto

Il progetto è volto ad instaurare nei ragazzi la consapevolezza dell'importanza di una corretta alimentazione e a sviluppare in essi processi sempre più ampi di attenzione e responsabilizzazione nei confronti dell'ambiente. Il Percorso, si struttura nella progettazione di interventi antichi che contribuiscono nell'insieme alla implementazione della cultura dell'alimentazione e, di conseguenza, al rispetto della natura da cui attingiamo per nutrirci. Esso, inoltre, intende trasmettere, in maniera semplice, l'idea che a tavola costruiamo una parte fondamentale del nostro benessere

#### Scelte organizzative efficaci

Il Piano propone una serie di azioni rivolte a riprogettare comportamenti in linea con sane e pratiche abitudini alimentari e di stile di vita. La Dieta Mediterranea, in questo senso, è tema prioritario. Il progetto promuove un approccio integrato tra nutrizione, salute, innovazione e tipicità delle produzioni agro-alimentari sensibilizzando verso la salvaguardia della biodiversità.

#### ESITI ATTESI

L'esito è stato raggiunto

a) Migliorare le competenze in campo

☐ in parte

scientifico	<input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
b)Migliorare le competenze in manualità delle attrezzature scientifiche	<input checked="" type="checkbox"/> <del>in parte</del> <input type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
c)Acquisizione del legame fra alimentazione salute e tutela dell'ambiente	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
d)Aumento delle conoscenze sulle scelte alimentari corrette	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

### PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO

Voglia di migliorare e imparare, intraprendenza, spontaneità, aumento della passione verso le materie scientifiche)

### PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

Carenza nell'ambito delle conoscenze matematico-scientifiche , insicurezza, durata ore laboratorio

### DOCUMENTAZIONE PRODOTTA





Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>Laboratorio mobile di matematica e fisica</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni classi terze secondaria di primo grado</b>

### EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

#### Breve descrizione del progetto

Il progetto ha avuto come finalità quella di accogliere gli alunni che iniziano il percorso nella scuola secondaria di primo grado e di accompagnarli grazie ad alunni tutor già presenti nella scuola secondaria di primo grado nello studio delle scienze sperimentali, rendendoli attori nell' approccio con l'esperienza diretta di un fenomeno naturale e la sua corretta interpretazione.

#### Scelte organizzative efficaci

Le attività del progetto hanno avuto l'obiettivo di favorire il raggiungimento di alcune delle otto Competenze chiave europee. In particolare, le attività cooperative hanno consentito di migliorare le competenze relazionali e sociali degli alunni. Inoltre, in relazione alla competenza matematica e alla competenza di base in scienze e tecnologie, gli alunni hanno migliorato le loro capacità di pensiero e ragionamento, argomentazione formulazione e risoluzione dei problemi.

#### ESITI ATTESI

L'esito è stato raggiunto

Promuovere la motivazione degli alunni allo studio delle discipline scientifiche attraverso attività pratiche e laboratoriali

- ☐ in parte
- ☒ ~~in modo soddisfacente~~
- ☐ non è stata raggiunto

Promuovere negli studenti la capacità di cooperare e condividere in piccolo gruppo esperienze di laboratorio

- ☐ in parte
- ☒ ~~in modo soddisfacente~~
- ☐ non è stata raggiunto

Promuovere negli alunni la capacità di saper risolvere situazioni problematiche e di misurarsi in gruppo con scelte, ipotesi e ed errori

- ☐ in parte  
☒ in modo soddisfacente  
☐ non è stata raggiunto

### PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO

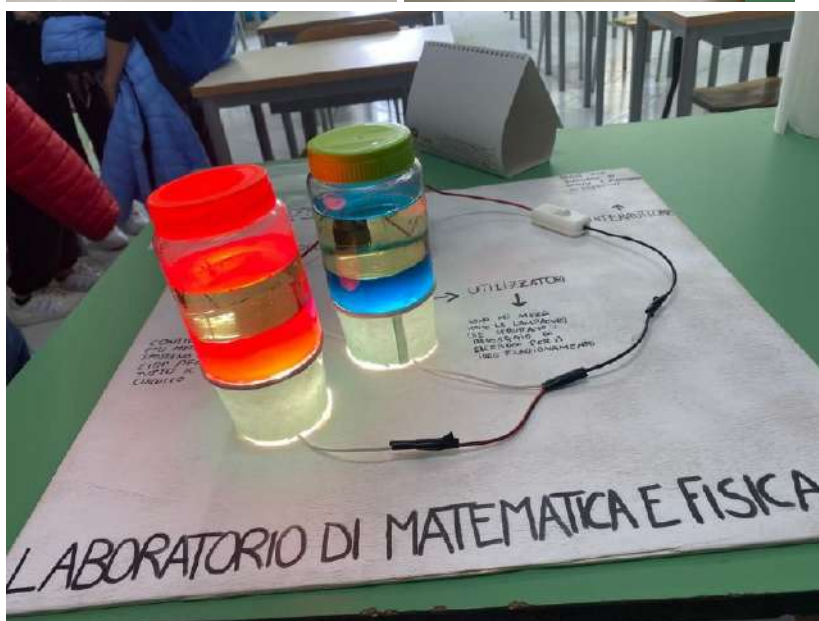
Le attività proposte di natura pratica e laboratoriale hanno consentito ai ragazzi di mettere in pratica i contenuti appresi, stimolando il loro interesse e la loro curiosità e permettendo loro di acquisire il “sapere” attraverso il “fare”.  
 Questo tipo di approccio ha favorito l'apprendimento e l'inclusione degli alunni con BES

### PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

Il monte ore ridotto non ha consentito di trattare altri contenuti che sarebbero stati sperimentati nella pratica.

### DOCUMENTAZIONE PRODOTTA





Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>Officina dei linguaggi espressivi (Art.31 comma 6 del D.L.22 marzo 2021, n.41 "c.d. Decreto sostegni")</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni secondaria di primo grado</b>

### **EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI**

#### **Breve descrizione del progetto**

Il progetto si articolerà in un laboratorio, la cui caratteristica sarà quella di far dialogare, di volta in volta , con modalità diverse, il linguaggio dell'arte e quello verbale.

Il laboratorio prevederà la lettura espressiva di un breve testo tratto dal libro di Lewis Carroll "Alice nel Paese delle Meraviglie", cui seguiranno giochi di rappresentazione di azioni e gestualità (mimo) e la realizzazione di personaggi del racconto realizzati con diverse tecniche espressive.

### Scelte organizzative efficaci

Il presente percorso formativo prevederà l'attuazione di laboratori esperienziali che valorizzeranno i linguaggi espressivi, come l'arte figurativa e la scrittura, allo scopo di stimolare la molteplicità di talenti e intelligenze dei discenti.

### ESITI ATTESI

L'esito è stato raggiunto

Esprimersi con i linguaggi espressivi

- ☐ in parte  
☒ ~~in modo soddisfacente~~  
☐ non è stata raggiunto

Conoscere le potenzialità espressive del corpo

- ☐ in parte  
☒ ~~in modo soddisfacente~~  
☐ non è stata raggiunto

### DOCUMENTAZIONE PRODOTTA



Video → [https://padlet-uploads.storage.googleapis.com/472538777/d338f7f83b96416c894b65f1f00f7b56/VID\\_20211217\\_WA0031.mp4](https://padlet-uploads.storage.googleapis.com/472538777/d338f7f83b96416c894b65f1f00f7b56/VID_20211217_WA0031.mp4)

Titolo progetto	Durata	Destinatari
<b>Service Learning “A TUTTO GREEN”</b>	<b>30 ore</b>	<b>alunni classi terze secondaria di primo grado</b>

## EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

### Breve descrizione del progetto

Il progetto nasce da un'attenta osservazione dell'ambiente scolastico e dall'analisi del territorio del comune di Villagrazia di Carini. Gli alunni, stimolati dagli insegnanti a una lettura critica, hanno individuato delle necessità della propria comunità, mostrandosi motivati ad intervenire e a proporre soluzioni. Dall'indagine sui bisogni è emerso che le tematiche verso le quali gli studenti manifestano un maggiore coinvolgimento sono la cura degli spazi scolastici, interni ed esterni, e il maggior rispetto verso gli spazi pubblici della loro realtà locale, in particolare della costa e dei piccoli giardinetti, nei quali abitualmente trascorrono il tempo libero.

La scuola, infatti, è ubicata in un territorio che presenta elementi di degrado, in particolare presenza di rifiuti di ogni tipo ammassati lungo il Lungomare Cristoforo Colombo, abusi edilizi, mare non balneabile, mancanza di spazi verdi puliti. Anche l'Istituto, che rappresenta in un territorio povero di stimoli culturali uno dei pochi luoghi di aggregazione, richiede una valorizzazione degli ambienti, al fine di garantire spazi fruibili in sicurezza, accoglienti e stimolanti; infatti, una scuola ben curata aumenterebbe lo spirito di appartenenza con ricaduta senz'altro positiva sulla motivazione e, di conseguenza, sul profitto.

Per rispondere al duplice bisogno manifestato dagli alunni di tutti gli ordini di scuola, il presente progetto avrà come cornice l'educazione ambientale e lo sviluppo sostenibile. Esso si articolerà in un'ottica verticale, dall'infanzia alla scuola secondaria di primo grado, e coinvolgerà attori sociali diversi (alunni, famiglie, docenti, associazioni, amministrazione comunale), animati dalla volontà di creare e fortificare una cultura ambientale, partendo da atteggiamenti quotidiani.

### Scelte organizzative efficaci

Per rispondere al duplice bisogno manifestato dagli alunni di tutti gli ordini di scuola (cura degli spazi scolastici, interni ed esterni, e un maggior rispetto verso gli spazi pubblici della loro realtà locale, in particolare della costa e dei piccoli giardinetti, nei quali abitualmente trascorrono il tempo libero), il presente progetto ha avuto come cornice l'educazione ambientale e lo sviluppo sostenibile. Esso si è articolato in un'ottica verticale, dall'infanzia alla scuola secondaria di primo grado e ha coinvolto attori sociali diversi.

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
-Acquisire consapevolezza dell'importanza del bene comune e della sua salvaguardia	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
-Acquisire competenze sociali e civiche	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
-Sentirsi parte di una comunità, non solo come fruitori ma come protagonisti attivi del cambiamento	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
-Sviluppare life skills partendo in un contesto che coniuga servizio e apprendimento;	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> <del>in modo soddisfacente</del> <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
<b>DOCUMENTAZIONE PRODOTTA</b> <a href="https://sites.google.com/icsguttuso.org/a-tutto-green/home">https://sites.google.com/icsguttuso.org/a-tutto-green/home</a>	