

Evidenze Obiettivo 8 -

sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro

Titolo progetto	Durata	Destinatari
TG SCUOLA	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	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Sapere utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Migliorare e potenziare le competenze trasversali	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> 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.



PON-FSE “Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” Avviso AOODGE- FID\Prot. n. 4395 del 09/03/2018 Programmazione 2014-2020

Titolo progetto	Durata	Destinatari
Uniti in rete	30 ore	alunni secondaria di primo grado

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

Breve descrizione del progetto

“#Uniti in rete per lo sport”, rivolto alle prime classi della scuola secondaria di primo grado, ha voluto promuovere processi educativi mirati a rimuovere forme di disagio e tendenti a far emergere le potenzialità positive di ciascun alunno. Il progetto, combinando sport e digitale, ha voluto individuare e correggere atteggiamenti negativi come la prevaricazione e la discriminazione attuata mediante gli strumenti della rete.

La proposta, nel dettaglio è stata organizzata in tre fasi. Nella prima fase del progetto sono stati proposti giochi-sport. La seconda fase, contestuale, è stata dedicata al racconto delle esperienze fatte nel corso del progetto. Le emozioni e sensazioni nate durante le attività sono state descritte in una piattaforma comune scelta dai ragazzi (padlet). La terza

fase ha integrato il progetto sportivo con la visione di video dedicata alla tematica del cyberbullismo.

Scelte organizzative efficaci

Le modalità di intervento sono state di tipo:

- **sociale**, ovvero attività di gruppo per offrire all'allievo opportunità di sperimentare concretamente la collaborazione e la cooperazione;
- **operativo**, ovvero proporre una molteplicità di situazioni motorie al fine di stimolare l'azione diretta e l'affinamento delle competenze;
- **rielaborativo**, ovvero prevedere momenti di riflessione sulle esperienze motorie;
- **organizzativo**, ovvero individuare e definire criteri per la costruzione di gruppi misti, eterogenei ma potenzialmente calibrati;

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
Acquisire autostima e fiducia in sé	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Saper collaborare e ascoltare	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Saper rispettare le diversità	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO

Le discipline sportive rappresentano una cornice educativa di sano sviluppo psico-fisico, a maggior ragione, in questo progetto, sono state utilizzate come mediatori contro le tendenze verso gli atteggiamenti di bullismo e cyberbullismo sempre più attuali nei nostri giorni.

PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

Non si sono evidenziati punti deboli significativi

DOCUMENTAZIONE PRODOTTA

- creazione di una bacheca virtuale e disegno rappresentativo su t-shirt
- realizzazione di una scritta a tema “Uniti in rete contro il cyberbullismo”
- Video riepilogativo di tutta l'attività svolta
<https://www.magisto.com/int/album/video/JiUiVlsFEAU6NSwHDmEwCxt8?l=vsm&o=a&c=o> tramite magisto.com



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

Titolo progetto	Durata	Destinatari
Bullismo e Cyberbullismo	30 ore	alunni primaria

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

Breve descrizione del progetto

Il progetto nasce per promuovere una riflessione sulla tutela dei minori che promuove una cultura alla convivenza pacifica e alla costruzione di una società interculturale e sostenibile e un uso consapevole, sicuro e adeguato delle potenzialità e degli strumenti offerti dalle nuove tecnologie per accrescere le loro competenze.

Scelte organizzative efficaci

Il progetto ha seguito delle fasi per favorire l'apprendimento di nuove modalità comportamentali e relazionali con attività guidate condotte dall'esperto, basate su schede, visione di filmati, brani della letteratura e giochi di ruolo.

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
Sviluppo di capacità di collaborazione, autoaffermazione ed integrità.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Empatia nei confronti di chi subisce atti di bullismo o cyberbullismo.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Maggiore consapevolezza dei rischi dell'uso inappropriato del cellulare.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO

Ha favorito l'apprendimento di nuove modalità comportamentali e relazionali.

PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

Non si sono evidenziati punti deboli significativi

DOCUMENTAZIONE PRODOTTA

Al termine del percorso intrapreso ciascun allievo ha realizzato un word cloud o una brochure riassuntiva con i suggerimenti per una corretta navigazione.

Infine è stato realizzato, mettendo insieme le idee degli alunni, un testo teatrale che, causa Covid, non è stato più rappresentato.

Testo teatrale

https://docs.google.com/document/d/1FT758xiyGuinesozHnFabs8_44M_8b9HmhPDZFWdW08/edit

0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità

Bentornati a scuola Modulo: Tecniche rodariane per sperimentare all'infinito

Titolo progetto	Durata	Destinatari
Tecniche rodariane per sperimentare all'infinito	30 ore	alunni primaria

**EVIDENZE PROGETTO-
BILANCIO FINALE DEGLI ESITI**

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.

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

0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità

Bentornati a scuola Modulo: Recuperando le parole 'perse'

Titolo progetto	Durata	Destinatari
Recuperando le parole perse	30 ore	alunni primaria

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

Breve descrizione del progetto

Recuperando le parole perse . Il laboratorio si è concentrato sull'evoluzione della

scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi. Il Modulo ha attivato percorsi linguistici tesi a recuperare le competenze linguistico espressive attraverso 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. Questa metodologia e questi strumenti ridurranno quasi certamente le potenziali difficoltà di approccio alla lingua italiana specie in quei soggetti maggiormente lesi dalle frequenti interruzioni di didattica in presenza durante la pandemia durante gli anni scolastici 2019/2020/21. Ciascun gioco è stato pertanto il risultato degli scambi effettuati tra i corsisti e l'esito della corrispondenza incrociata ha portato all'elaborazione di giochi scritti a più mani e di conseguenza alla costruzione di una 'comunità di parole', prodotte da bambini, che avranno nel frattempo potuto conoscersi, stabilire relazioni, scambiarsi emozioni e soprattutto sperimentare insieme il 'piacere di usare la lingua', per giocare con essa alla ricerca di invenzioni linguistiche e regole che possano organizzare la forma del gioco.

Scelte organizzative efficaci

Il Modulo ha attivato percorsi linguistici tesi a recuperare le competenze linguistico espressive attraverso il gioco delle parole attraverso giochi di società

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
a) conoscersi, stabilire relazioni, scambiarsi emozioni	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
b) sperimentare insieme il 'piacere di usare la lingua'	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

DOCUMENTAZIONE PRODOTTA



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

Breve descrizione del progetto

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 vassolo 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.

Scelte organizzative efficaci

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	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Sviluppo della capacità di collaborazione e della capacità di lavorare in gruppo.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> 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
Service Learning “A TUTTO GREEN”	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

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 articherà 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"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

-Acquisire competenze sociali e civiche	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <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"/> in modo soddisfacente <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"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
DOCUMENTAZIONE PRODOTTA https://sites.google.com/icsguttuso.org/a-tutto-green/home	