Istituto Istruzione Superiore Statale
"Enzo Ferrari"
email: rmis08100r@istruzione.it Web: www.iisenzoferrari.it
Sede Via Grottaferrata, 76 – 00178 Roma Tel.: +39 06.121122325 – Fax: +39 06.67663813
Informatica – Elettronica e Elettrotecnica art. Automazione - Liceo Scientifico delle Scienze Applicate
Sede Via Contardo Ferrini, 83 – 00173 Roma Tel.: +39 06.121122505 – Fax: +39 06.7217535
Amministrazione Finanza e Marketing
Istruzione per gli adulti, corsi di secondo livello: Amministrazione Finanza e Marketing – Sistemi Informativi Aziendali

Allegato 1 Progetto Accoglienza come condizione per la competenza

Titolo progetto:

ACCOGLIENZA COME CONDIZIONE PER LA COMPETENZA

CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO: 10.1.1A-FSEPON-LA-2017-271
CUP: B84C17000100007

Descrizione progetto

Il progetto si articola in 5 moduli:
2 moduli di educazione linguistica (italiano, inglese) di 30 ore ognuno,
2 moduli di attività motorie e sportive di 30 ore ognuno,
1 modulo di logica- matematica di 60 ore.

Obiettivi

- Creare un clima di gruppo facilitante emotivamente
- Promuovere la conoscenza di sé attraverso il gioco e le tecniche di drammatizzazione
- Recuperare le carenze scolastiche favorendo l'integrazione inclusiva
- Mettere in atto strategie di intervento attivo dei ragazzi con gli adulti e con i pari, per ottenere migliori competenze linguistiche, logico - matematiche, prossemiche.
- Collaborare con enti e associazioni del territorio, nonché con gli Enti Locali.

Caratteristiche dei destinatari

Studenti del I biennio e II biennio delle 2 sedi con le seguenti caratteristiche:

- Studenti che abbiano manifestato, per ragioni socio-culturali di varia natura un rallentamento nell'acquisizione delle competenze di base linguistiche, logico-matematiche e di coordinamento motorio
- studenti che, a prescindere dalle condizioni sociali o culturali di partenza, desiderano migliorare/accrescere le proprie competenze.

Approccio pedagogico

Prevalentemente pedagogia d'azione, che preveda:

- approfondimento della conoscenza scientifica (in orario extrascolastico e fuori dalle aule)
- potenziamento delle competenze linguistiche e logico- matematiche (in orario extrascolastico e fuori dalle aule)
- messa in evidenza delle conoscenze informali, dei linguaggi non verbali e multimediali di cui sono esperti i giovani in laboratori strutturati e destrutturati
- strutturazione di un tempo scuola estivo nel territorio romano con l'utilizzo delle strutture del territorio.

Il consumo dei pasti sarà vissuto come momento per stare bene insieme.

Metodologie didattiche per la realizzazione del progetto

- progettazione partecipata
- educazione alla discriminazione di informazioni affidabili e non (Lifelong learning programme)
- diffusione del pensiero di ogni singolo partecipante come patrimonio culturale di base (Mission)
- Relazione di aiuto attraverso elementi e riflessioni della pedagogia rogersiana e dell'efficacia gordoniana
- cooperative learning
- Insegnamento/apprendimento con rinforzi positivi e coinvolgimento emotivo anche tra pari (Peer Education)
- insegnamento laboratoriale e per progetti (dall'informale alla competenza)

Risultati attesi

- Maggiore partecipazione alla vita della scuola per rafforzare il senso di identità e di appartenenza ad una realtà educativa
- Percezione più profonda del processo di inclusione sociale, per favorire il dialogo fra tutti indipendentemente dal paese di provenienza
- Conoscenza più puntuale delle opportunità e dei servizi attivi sul territorio, con informazioni facilmente accessibili e semplificate
- Maggiore conoscenza di nuove tecnologie dell'informazione/comunicazione, per la promozione immediata della condivisione e della fruizione
- percezione di un clima scolastico facilitante emotivamente
- recupero parziale o totale delle carenze scolastiche
- miglioramento delle relazioni con gli adulti e con i pari
- Programmazione più efficace di interventi integrati per la cooperazione inter-istituzionale, rispetto alla sostenibilità delle azioni

I LABORATORI (sintesi)

1) Titolo Modulo: <u>E-state In-sieme</u> (Educazione motoria; sport; gioco didattico)

Descrizione modulo

Questo modulo verrà espletato nelle due sedi suindicate. Il corso estivo del modulo sportivo è basato sul rapporto tra scuola e discenti, diretto soprattutto al giovane che sebbene continui a frequentare la scuola, ha un basso rendimento seguito da una scarsa fiducia nelle proprie capacità.
Diventa importante 'scommettere' sull'attività motoria e sportiva con un lavoro che possa sostenere e sviluppare un ambiente formativo, in grado di promuovere il benessere della persona e di contrastare efficacemente le prime forme di devianza giovanile.
La scuola si trasformerà in un centro estivo anche sfruttando il territorio esterno, fornendo agli alunni la possibilità di ritrovarsi insieme per crescere e colmare le lacune evidenziate durante l'anno.
Le 30 ore previste dal modulo saranno spese con attività sportive che non sono state affrontate durante l'anno. I primi incontri saranno dedicati al NUOTO. La scelta del nuoto come proposta motoria nasce dalla consapevolezza che questo sport è tra i più completi nel panorama dei molti sport. E' uno sport gioioso e gratificante e di aiuto per prendere coscienza della propria identità e della propria fisicità.
Gli altri incontri saranno dedicati al GIOCO DEL TENNIS, credendo che possa contribuire a migliorare l'attenzione e le relazioni sociali e dal punto di vista fisico possa migliorare le capacità coordinative.
Il progetto si svilupperà prevalentemente presso un centro sportivo dell'area territoriale con campi da tennis e piscina.

Data inizio prevista 19/06/2017 **Data fine prevista** 15/07/2017 (indicativamente)
Sedi dove è previsto il modulo RMTD081013 - RMTF081019 e centri sportivi
Numero destinatari 30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore 30

2) Titolo Modulo: <u>SPORT-LAB</u> (Educazione motoria; sport; gioco didattico)

Descrizione modulo
La finalità principale è quella di lanciare una sfida motivazionale all'alunno che si trova ad affrontare il proprio processo di crescita e di formazione nell'età più critica. Lo sport rappresenta un elemento fondamentale di accrescimento e di potenziamento personale, ma anche di competenze specifiche spendibili nella vita.
Il progetto ha lo scopo di avvicinare i ragazzi allo sport per favorirne lo sviluppo delle potenzialità, soprattutto per chi manifesta demotivazione allo studio e disagio sociale. Concorre al raggiungimento del successo nella vita adulta, aiutando il ragazzo ad assumersi il peso delle responsabilità e delle conseguenze delle sue scelte, favorendo la capace di collaborare e di lavorare in autonomia.
Contenuti e attività
- La prima parte del modulo verrà presentata suddividendo ogni incontro in tre parti principali:
    1) Condizionamento e preparazione fisica, tecnica propedeutica allo sviluppo delle discipline sportive proposte (pallamano - calcio a 5 - pallavolo - pallacanestro - rugby- tennis tavolo).
    2) Situazioni-gioco e principi di regolamento delle varie discipline
    3) Rilassamento utilizzando tecniche di MENTAL-COACHING + confronto con il gruppo e osservazioni individuali e collettive.
- La seconda parte del modulo sarà dedicata a :
    1) organizzazione tornei interni nelle varie discipline ed eventuali confronti con altre realtà scolastiche con il coinvolgimento di Enti e Associazioni del territorio
    2) Rilassamento utilizzando tecniche di MENTAL-COACHING + confronto con il gruppo e osservazioni individuali e collettive.

Data inizio prevista 10/01/2017 **Data fine prevista** 31/05/2017 (indicativamente)
Numero destinatari 40 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore 30

3) Titolo Modulo: <u>Dal testo alla parola</u> (Arte; scrittura creativa; teatro)

Descrizione modulo

Questo modulo verrà espletato **solo nella sede di via Grottaferrata** e verrà così distribuito:

1. Lavoro preliminare sulla conoscenza e coesione del gruppo dei partecipanti;
2. lettura e analisi dei testi (poesie, favole e brani letterari, canzoni);
3. creazione e/o rielaborazione di un testo informale e/o letterario;
4. organizzazione e divisione dei ragazzi in sotto gruppi strutturati in laboratori;
5. libera interpretazione dell'opera teatrale: tecniche dell'espressione corporea,
6. gioco cooperativo e di fiducia, percezione sensoriale;
7. drammatizzazione e realizzazione di uno spettacolo finale, o di un prodotto di informazione/comunicazione.

Data inizio prevista 09/02/2017 **Data fine prevista** 29/05/2017 (indicativamente)
Sedi dove è previsto il modulo RMTF081019
Numero destinatari 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore 30

4) Titolo Modulo: English Days (Potenziamento delle competenze di base)

Descrizione modulo

Con gli English Days si effettua una full immersion nella lingua inglese, attraverso attività didattiche e ricreative, animate da insegnanti madrelingua, che permetteranno ai ragazzi una virtuale partecipazione a una 'vacanza studio in Inghilterra'. Attività previste per rinforzare soprattitto le competenze orali: drama activities, learning games, songs, competitions.

Data inizio prevista 19/06/2017 **Data fine prevista** 10/07/2017 (indicativamente)
Sedi dove è previsto il modulo RMTD081013 - RMTF081019
Numero destinatari 30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore 30

5) Titolo Modulo: Logicando - Laboratorio di matematica creativa (Potenziamento delle competenze di base)

Descrizione modulo

Il laboratorio intende stimolare e rinforzare le abilità logico-matematiche di base sfruttando la spinta motivazionale fornita dai giochi di società (per es. trivial pursuit, gioco dell'oca, cruciverba).
Dopo aver approfondito in via teorica e pratica lo studio di alcune aree tematiche fondamentali (algebra, geometria, aritmetica, insiemistica, logica), gli studenti divisi in gruppi formuleranno le domande occorrenti alla produzione di carte e tabelloni, sia in formato cartaceo che multimediale, necessari alla realizzazione dei giochi. Questa produzione costituirà l'occasione per verificare:

1. come e quanto si conosce dei vari argomenti,
2. quale linguaggio si utilizza per indirizzare la conoscenza teorica verso finalità pratiche (il gioco),
3. con quali modalità e tempi si realizza un lavoro cooperativo.

Infine si effettueranno le gare tra squadre con i materiali prodotti.
I giochi, in versione definitiva, costituiranno materiale da utilizzare in altri contesti didattici: la normale ora di lezione, l'attività di recupero, i tornei tra classi.

Data inizio prevista 01/02/2017 **Data fine prevista** 12/06/2017 (indicativamente)
Numero destinatari 30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore 60