



Istituto Comprensivo Brolo
Scuola dell'infanzia – Primaria e Secondaria di I° grado
Brolo – Sant'Angelo di Brolo e Ficarra

A.S. 2020 - 21

ATTIVITA' DI ARRICCHIMENTI DELL'OFFERTA FORMATIVA – SCUOLA SECONDARIA

1. CERTIFICAZIONE LINGUISTICA TRINITY

L'Istituto Comprensivo di Brolo intende essere, per gli studenti e per le loro famiglie, un punto di riferimento qualificato per l'individuazione dei bisogni formativi che portano ai livelli di eccellenza. Il progetto Certifichiamoci intende offrire la possibilità di conseguire un diploma di Inglese con valore internazionale rilasciato dal Trinity College London di cui la scuola è centro di esame. In particolare, il progetto intende perseguire la promozione di una coscienza di appartenenza all'identità culturale europea, l'opportunità di confrontarsi con altre culture e sistemi formativi, l'apprendimento delle lingue e la conoscenza di altre culture tramite forme diverse rispetto alla lezione in classe e la padronanza di competenze linguistiche soprattutto in lingua orale che, secondo studi recenti, risulta carente negli studenti italiani. I Trinity Grade Examinations in Spoken English prevedono orali di diversi livelli per cui è agevole individuare il grado di competenze da testare per ciascun alunno. Solo la tassa di esame, da versare all'ente certificatore, è a carico dei partecipanti. La durata della formazione dipende dal "Grade" a cui ci si iscrive e dalle relative competenze linguistiche.

Risultati Attesi

- Conseguimento di una certificazione linguistica da parte di un nutrito numero di studenti.
- Consapevolezza e controllo dei livelli linguistici raggiunti.
- Potenziamento delle competenze comunicative in lingua inglese

2. CERTIFICAZIONE INFORMATICA ECDL

Il progetto permetterà agli alunni di acquisire la Patente Europea del Computer (ECDL), attraverso il superamento dei 7 moduli previsti.

L'obiettivo di questo progetto è quello di favorire una corretta introduzione dell'informatica in modo che, in questo livello di scuole, non prevalga la dimensione tecnicistica su quella teorica o, viceversa, che non si ecceda nel perseguire obiettivi di conoscenza concettuale trascurando quella applicativa.

Gli studenti che lo desiderino potranno così certificare le competenze acquisite presso il nostro istituto in quanto da quest'anno sede di certificazione AICA per il conseguimento della patente europea del computer e per altre certificazioni informatiche legalmente riconosciute, che costituiscono titolo valido e spendibile nei concorsi pubblici e nel mondo del lavoro.

3. LABORATORIO DI PUBLISHING: SITO WEB E BLOG

Brolo in Rete – Blog & inFormazione è un progetto multidisciplinare di inclusione sociale e scolastica, che si configura come un corso finalizzato alla redazione di un blog, un sito di formazione/informazione che permetterà agli studenti di esprimersi nella forma letteraria e/o artistica che prediligono e al contempo (inconsapevolmente) di approfondire le proprie conoscenze acquisendo nozioni multidisciplinari.

Ciò significa che il prodotto finale sarà un sito web (blog) nel quale gli studenti pubblicheranno gli articoli scritti singolarmente e/o in gruppo, dopo che gli stessi verranno supervisionati dai docenti.

4. AMICA SOFIA (LA FILOSOFIA IN GIOCO)

La filosofia è un formidabile strumento all'interno del processo educativo, dall'utilità trasversale, sostiene gli studenti nell'apprendimento, sviluppa il pensiero critico, migliora le loro capacità di ragionamento e l'intelligenza emotivo-razionale. La **FINALITA'** del laboratorio è quindi quella di sviluppare un pensiero autonomo, riflessivo e critico. Abilità come le capacità di ragionamento, la capacità critica, la creatività, e l'atteggiamento filosofico in generale, sono qualcosa di prioritario. - Richiami metodologici: Circle time, Brainstorming, Maieutica socratica, Filosofia COI Bambini,

Didattica Ludica, Problem solving, Concettualizzazione, Meta cognizione. Attività: Le canzoni per pensare, Giochi filosofici. Le nostre risposte alle domande esistenziali..., relazioni powerpoint.

5. LATINO (CLASSI TERZE)

Lo studio del Latino favorisce la conoscenza della civiltà da cui ha origine la cultura europea e occidentale. “Si studia il Latino per abituare i ragazzi a studiare” (Gramsci) e a ragionare autonomamente, per compiere scelte libere nella vita. L'intento principale è quello di educare gli allievi a guardare il mondo con curiosità, con occhi critici, con la mente sgombra da pregiudizi, come facevano i Latini e nello stesso tempo dotarli degli strumenti necessari per osare conoscere, andare oltre l'apparenza per cogliere la reale essenza delle cose.

6. BUDDING TOUR GUIDES (PICCOLE GUIDE TURISTICHE CRESCONO) (CLASSI TERZE)

Percorso didattico istruttivo che intreccia la conoscenza della storia e delle tradizioni di Brolo con lo sviluppo delle competenze in lingua inglese:

Finalità: Progettare un tour delle bellezze architettoniche e naturalistiche del proprio paese in un viaggio ideale con turisti inglesi

Obiettivi:

- Orientare i ragazzi verso il mondo del lavoro
- Promuovere lo sviluppo delle competenze linguistiche
- Valorizzare i beni architettonici e del territorio
- Conoscere le strutture preposte alla promozione culturale del proprio paese: biblioteca, ufficio turistico, comune, pro-loco
- Inserirsi in percorsi di social learning moltiplicando i punti di informazione turistica e di accoglienza del comune di Brolo

7. LA SCIENZA IN GIOCO (FISICA/CHIMICA/BIOLOGIA)

Tale progetto si prefigge di stimolare l'osservazione di problemi e fenomeni della vita quotidiana, l'interesse, il ragionamento e la curiosità nei confronti del mondo scientifico, nonché di motivare alla scoperta attraverso l'acquisizione di un metodo di studio e di un metodo operativo validi in ogni contesto.

L'obiettivo è quello di “Sperimentare e Imparare” dentro un laboratorio scientifico inteso come luogo ludico di ricerca, dove l'approccio alle scienze avviene in modo divertente attraverso l'esperienza diretta e il piacere della scoperta.

8. OSSERVARE, RICERCARE, COMPRENDERE

Tale progetto ha l'obiettivo di proporre un'esperienza formativa di tipo empirico, che rispettando le reali possibilità di apprendimento del target e dei singoli, favorisca lo sviluppo di capacità e di comportamenti che stanno alla base del sapere e del fare scientifico e sostenga la maturazione del pensiero ecologico. Sul piano didattico si intende sperimentare un percorso di tipo integrato, che promuova l'esplorazione e la scoperta del territorio nei suoi aspetti ambientali e naturalistici attraverso l'immersione nel contesto e l'attivazione del “fare” e della fantasia, assunti come canali privilegiati di coinvolgimento, di potenziamento delle capacità di base e di apprendimento.

9. LABORATORIO DI LETTURA E INCONTRI CON L'AUTORE

Il progetto lettura è un'attività didattica aggiuntiva di arricchimento delle competenze linguistiche – espressive ed è finalizzato a potenziare e consolidare il piacere di leggere, suscitare attenzione e interesse, educare all'ascolto e alla comprensione orale. Stimolando l'interesse verso la lettura vengono arricchite anche le competenze trasversali di tutte le discipline. Il Progetto lettura è anche finalizzato a far conoscere le opportunità culturali offerte dal territorio, difatti, attraverso il coinvolgimento di alunni e docenti, si intende collaborare in modo creativo e propositivo con le Amministrazioni Comunali e gli Enti locali per stabilire una continuità educativa tra il mondo della scuola ed i territori in cui opera il nostro Istituto.

Obiettivi:

- Far nascere e coltivare nei ragazzi l'interesse e il piacere per la lettura in quanto tale, superando la disaffezione crescente per la comunicazione orale e scritta.
- Acquisire nuove conoscenze lessicali
- Promuovere competenze interdisciplinari
- Sviluppare la capacità di ascolto
- Sviluppare la capacità di leggere, di interpretare e comprendere testi di vario tipo
- Esplorare le potenzialità di una storia attraverso la lettura espressiva e la drammatizzazione
- Valorizzare la creatività di ciascuno mediante le diversificate attività di animazione, rielaborazione del libro
- Potenziare o recuperare competenze di tipo linguistico espressivo e consolidare conoscenze multidisciplinari.
- Conoscere le opportunità culturali offerte dal territorio

10. LABORATORIO DI SCRITTURA CREATIVA E GIORNALISMO (REPUBBLICA SCUOLA)

Il percorso formativo sarà finalizzato a educare i ragazzi ad essere cittadini del mondo consapevoli dei problemi dell'umanità (diritti umani, equilibri demografici, protezione dell'ambiente, crescita economica sostenibile, mutamenti climatici ecc.). La scrittura creativa diventa un'opportunità per sviluppare il piacere di scrivere ed esprimere le emozioni del proprio mondo interiore e il libero pensiero. La lettura servirà per arricchire le potenzialità espressive e migliorare le abilità linguistiche attraverso la seguente metodologia:

- ✓ Valorizzare le esperienze degli alunni;
- ✓ Motivare l'esplorazione e la scoperta;
- ✓ Incoraggiare l'apprendimento collaborativo;
- ✓ Imparare ad apprendere.

11. LABORATORIO ARTISTICO ESPRESSIVO (PITTURA, SCULTURA, MODELLAZIONE, DIDATTICA MUSEALE)

Imparare "artisticamente",

Il laboratorio artistico-espressivo che si propone, intende offrire la possibilità di svolgere un'esperienza artistica completa e gratificante.

- In primo luogo si sperimenteranno **linguaggi artistico-espressivi collegati a compiti di realtà collegati alla valorizzazione delle tradizioni e delle festività principali**, tramite la realizzazione di laboratori intensivi da scandire periodicamente.
- Si parteciperà alle **attività pluridisciplinari** di altri laboratori, con l'attività grafico-pittorica, con il design e con l'attività di documentazione (power point ecc.).
- Si lavorerà **alla realizzazione di prodotti per la partecipazione a concorsi** con elaborati artistici, ma anche con filmati e power point.
- Si darà rilievo alla Storia dell'Arte come scoperta dell'identità culturale collettiva, attraverso esperienze di **didattica museale**, vissute in presenza, se le circostanze lo consentiranno, oppure con visite virtuali. Gli itinerari e i percorsi saranno pianificati in modo da valorizzare la produzione artistica siciliana (GAM, MU.ME., Galleria regionale, Museo Salinas, Museo Guttuso, Parchi archeologici ecc)

12. CINEMA IN CORTO

Il progetto punterà alla promozione della didattica del linguaggio cinematografico e audiovisivo e dell'acquisizione di strumenti e metodi che favoriscano non solo la conoscenza della grammatica delle immagini, ma l'iter artistico tecnico al fine di utilizzare l'opera cinematografica quale strumento educativo trasversale da promuovere anche all'interno dei percorsi curricolari. Si offrirà ai ragazzi la possibilità di affrontare il cinema come mezzo per riscoprire il proprio ruolo e valorizzare le proprie potenzialità

Si tratterà, quindi di avviare un processo creativo, tecnico e artistico che stimolerà ogni studente a dare il meglio di sé.

13. CINEFORUM A TEMA (SALA RITA ATRIA)

Il cinema è uno straordinario strumento educativo che offre opportunità di conoscenze. Rappresenta, inoltre, un grande stimolo alla crescita personale.

La potenza delle immagini e dei suoni alimenta la tensione conoscitiva e i canali emozionali per trasmettere contenuti motivanti.

Esso sviluppa le capacità espressive e di riflessione ed è un momento privilegiato per esaminare il mondo interiore, la realtà sociale e le problematiche più importanti della vita dell'uomo.

Grazie ad una convenzione con il comune di Brolo, l'istituto installerà nella sala Rita Atria, un proiettore cinematografico compreso di schermo a grandi dimensioni, realizzando in questo modo una sala cinematografica d'istituto.

Gli alunni pertanto potranno partecipare a percorsi programmati ad alto valore culturale, utilizzando la magia del cinema come canale comunicativo principale, e valorizzando in questo modo i canali uditivi, visivi e cinestetici di apprendimento.

14. LABORATORIO DI DJ (CLASSI TERZE)

Le attività del laboratorio DJ mirano a facilitare l'espressione musicale e creativa in ambito aggregativo. Rivolto a ragazze e ragazzi di 13 anni.

Sotto l'attenta guida di un formatore esperto, i ragazzi impareranno a conoscere la strumentazione, le tecniche di base del mixaggio dei brani, imparando anche a distinguere tra diversi generi della musica elettronica.

A fine anno scolastico, gli alunni si cimenteranno in un saggio musicale dove le composizioni e gli arrangiamenti di musica elettronica prodotti, diventeranno la colonna musicale per una bellissima esperienza d'intrattenimento e socializzazione.

15. ATTIVITÀ E BODY PERCUSSION, RITMICA E STRUMENTARIO ORFF

Maturare le abilità ritmiche con il proprio corpo e con vari strumenti ritmici attraverso una serie di esercizi pratici volti a scoprire le possibilità del nostro corpo e del nostro orecchio.

Risultati Attesi

- Avvicinare gli allievi alla musica
- Esplorare le possibilità sonore, ritmiche e strumentali
- Sperimentare l'espressione corporea e coreografica legata all'ascolto

16. STRUMENTO MUSICALE (CHITARRA, TASTIERA)

Avviarsi allo studio di uno dei due strumenti, a scelta, fino a padroneggiare, attraverso esercizi sistematici di pratica musicale, i rudimenti tecnici.

Risultati Attesi

- Avvicinare gli allievi alla musica
- Esplorare le possibilità sonore, ritmiche e strumentali
- Sperimentare l'espressione corporea e coreografica legata all'ascolto

17. LABORATORIO DI DANZA HIP HOP (CLASSI PRIME)

Il Progetto "Danza Insieme" rientra nell'ambito di un percorso d'integrazione artistica e sportiva da sviluppare in collaborazione con le **Insegnanti di Danza dell'A.S.D. Dream Dance Alice & Body Fitness di Brolo**.

Esso prevede il coinvolgimento degli alunni delle **classi prime** della **scuola secondaria di I° grado**. Grazie a questo Progetto i ragazzi avranno l'opportunità di interagire tra loro nella costruzione di coreografie approfondendo la conoscenza dell'arte della **Danza in generale** e nello specifico dell'**Hip Hop**. Ciò darà ai ragazzi l'**opportunità di esprimere**, in maniera libera e spontanea, **le proprie potenzialità e abilità artistiche** che, grazie alla forza della musica e del movimento, è possibile tirar fuori da ognuno di loro.

18. BALLO (VALZER, TANGO, MAZURCA, POLCA)

La danza si è sempre rivelata un importante strumento di formazione ed educazione nonché di integrazione socio-relazionali, assolvendo talvolta anche ad una funzione terapeutica. Il ballo tradizionale rappresenta l'arte di usare e organizzare il movimento per esprimersi, comunicare e inventare: sapersi muovere, saper creare e saper osservare. **I balli classici offrono anche l'occasione per mantenere vive le tradizioni**

Risultati Attesi

- Potenziare la capacità di utilizzare il corpo per relazionarsi con gli altri, sviluppando l'esplorazione dei principali elementi fondanti della danza educativa: corpo – spazio – dinamica – relazione.
- Valorizzare la fruizione ludica del patrimonio culturale della danza come esperienza positiva per raggiungere il benessere interiore

19. ATTIVITÀ SPORTIVE ALL'APERTO (ATLETICA, BADMINTON, PADEL, CICLISMO)

Esercizi a corpo libero, Badminton, Atletica leggera (corse, salti e lanci), circuiti ginnici vari. L'arte di andare in bici con posizioni corrette

Risultati Attesi:

- Sviluppare l'equilibrio generale.
- Combinare tra loro più schemi motori di base.
- Migliorare: Velocità, resistenza e forza.
- Accrescere mobilità e scioltezza articolare.
- Conoscere, rispettare e applicare le regole dei giochi.

CICLISMO

L'attività di ciclismo rappresenta un percorso di alfabetizzazione motoria finalizzato all'uso della bicicletta come forma di mobilità alternativa e soprattutto come mezzo di apprendimento motorio.

La bicicletta, infatti, è il mezzo ecologico per eccellenza in armonia con l'ambiente, testimonianza di uno sviluppo sostenibile a misura d'uomo e rappresenta per i ragazzi una opportunità di crescita e di conquista di spazi e di autonomia. Da qui il potenziale formativo di un percorso didattico orientato all'uso della bicicletta, aperto a molteplici collegamenti con i saperi scolastici e con la promozione di una cittadinanza consapevole e matura.

L'attività ha come obiettivo fondamentale quello di promuovere una formazione sportivo-educativa mediante l'uso di un semplice strumento, "La Bicicletta" e di fornire agli alunni gli elementi fondamentali sul suo corretto uso e suoi molteplici utilizzi (gioco, trasporto, conoscenza del territorio, uso del tempo libero e sport).

In particolare, attraverso l'utilizzo della bicicletta è possibile approcciare importanti temi di carattere sociale, quali la conoscenza delle norme di sicurezza su strada ed i legami con l'educazione stradale, con l'ambiente e soprattutto con l'educazione civica attraverso l'apprendimento di corretti stili di vita.

In sintesi:

- Sviluppo delle capacità senso-percettive
- Sviluppo delle capacità motorie (condizionali e coordinative)
- Apprendimento delle abilità motorie tecniche specifiche
- Socializzazione
- Autostima
- Autocontrollo, autodisciplina e rispetto delle regole

20. ATTIVITÀ SPORTIVA IN STRUTTURE ATTREZZATE (POSTURALE), (costo una tantum di circa 25 euro)

Il Progetto "Educazione posturale" rientra nell'ambito di un percorso mirato alla conoscenza e prevenzione delle patologie a carico del sistema muscolo – scheletrico quali lordosi, cifosi, scoliosi o atteggiamenti posturali scorretti.

Queste patologie sono frutto di una vita sedentaria con una scarsa o inesistente pratica di attività sportive durante la fase dell'età evolutiva.

Esso prevede il coinvolgimento degli alunni delle **classi prime** della **Scuola Secondaria di 1° grado** di Brolo. Grazie a questo progetto i ragazzi avranno l'opportunità di **prendere coscienza del proprio corpo, delle cattive posture e atteggiamenti, e di come correggerli.**

Poiché per lo svolgimento di tale Attività si rendono necessari locali adeguatamente attrezzati di specchi e piccoli attrezzi specifici è stata fatta una convenzione tra l'**I. C. di Brolo** e una struttura specializzata in questo tipo di attività, la **Palestra "Body Fitness" di Ponzo Antonina**, che ha sede in Brolo.

21. ATTIVITÀ PROPEDEUTICHE ALLE GARE MATEMATICHE

Il Progetto GIOCHI MATEMATICI intende favorire la partecipazione, degli alunni della scuola Secondaria, alle gare dei "Giochi del Mediterraneo" e ai "Campionati dei giochi matematici" organizzati dal centro Pristem dell'Università Bocconi di Milano.

L'obiettivo è quello di stimolare e aumentare la motivazione nei confronti dell'apprendimento della matematica rafforzando un atteggiamento positivo rispetto alla disciplina per acquisire la consapevolezza che essa non rappresenta un ostacolo anzi è trainante per lo sviluppo della logica.

Uno dei traguardi è quello di rafforzare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica e capire come gli strumenti matematici siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

Grazie a questa attività, gli alunni coinvolti potranno sviluppare una sana competizione positiva, imparando giocando e confrontandosi.

22. ATTIVITÀ PROPEDEUTICHE ALLE OLIMPIADI D'ITALIANO

Le Olimpiadi della Lingua Italiana intendono rilanciare in maniera anche ludica l'importanza della riflessione sulla lingua in tutti gli ordini della scuola. L'iniziativa mira a richiamare l'attenzione:

- ✓ sulla rilevanza della conoscenza della grammatica per un uso corretto della lingua e di un potenziamento di tutte le competenze linguistiche (lettura, scrittura, ascolto, parlato);
- ✓ sul suo statuto di sapere di per sé formativo e in grado di sviluppare e affinare la capacità di analisi e di risoluzione dei problemi;
- ✓ sulla necessità di incrementare in tutti gli ordini di scuola la didattica della lingua in tutti i suoi aspetti, inclusa l'attenzione alla variabilità della lingua e alla sua evoluzione nel tempo e nello spazio, al concetto di uso linguistico che completa la visione normativa della grammatica;
- ✓ sulla importanza di potenziare anche un approccio ludico ai saperi tradizionali.

23. LABORATORIO DI MODELLISMO IN LEGNO (I GIOCATTOLI DEI NOSTRI NONNI) (CLASSI TERZE)

Saper costruire un oggetto dalla materia prima fino alla rifinitura finale, superando la tentazione di comprarlo fatto ed eventualmente, imparare a ripararlo, senza gettarlo non appena si rompe, è utile perché serve a favorire il desiderio di misurarsi con attività di tipo manuale e problematiche pratiche partendo da concreti bisogni.

Il progetto di laboratorio prevede la realizzazione di alcuni giocattoli in compensato, le cui parti verranno prima disegnate e poi tagliate usando l'antico lavoro di traforo, incollate o giuntate con spago e fil di ferro sottile. Tutti i giocattoli saranno colorati e realmente funzionanti.

24. CORSO DI RECUPERO DI ITALIANO

Il progetto di recupero nell'area linguistica si propone lo scopo di rendere la scuola "adatta" a tutti gli allievi, intervenendo tempestivamente per evitare situazioni di disagio progressivo, che col tempo potrebbero aggravarsi in modo esasperato.

Le attività di recupero saranno effettuate e stabilite dopo aver individuato le cause d'insuccesso negli apprendimenti, per consentire agli alunni di compiere un graduale recupero delle carenze, indispensabile per poter affrontare con serenità e consapevolezza gli impegni di studio curricolare.

25. CORSO DI RECUPERO DI MATEMATICA

Da sempre la matematica è uno degli strumenti essenziali per capire, descrivere e interpretare la realtà. Da ciò la necessità di elaborare un progetto che offra agli alunni l'opportunità di essere sostenuti nel processo di apprendimento della matematica. Le attività didattiche saranno per gruppi di livello e distribuite nel corso dell'intero anno scolastico in orario pomeridiano. Le attività verteranno sui contenuti che si svolgeranno nelle classi interessate. Essi saranno pianificati previa analisi delle conoscenze dei partecipanti e tenendo conto delle lacune che gli alunni manifesteranno nel corso dell'anno scolastico.

L'adesione degli alunni è individuale e facoltativa.

26. CORSO DI RECUPERO DI INGLESE

Le attività si prefiggono l'obiettivo di avvicinare gli alunni in difficoltà all'apprendimento, attraverso una maggiore motivazione, guidandoli all'acquisizione e al recupero delle abilità e delle competenze disciplinari.

Si farà ricorso ad una diversa organizzazione dei tempi di apprendimento e ad una differenziazione metodologica, nel rispetto delle capacità intellettive e degli stili di apprendimento.
Attività e contenuti saranno stabiliti secondo le esigenze di apprendimento degli alunni.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott. Bruno Lorenzo CASTROVINCI

Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 D.lgs. n. 39/1993