



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

## ISTITUTO COMPRENSIVO "FOSCOLO-GABELLI"

Via Baffi n. 2/4 – 71121 Foggia

Tel. Foscolo 0881814875 – Tel. Gabelli 0881814873 – C.M. FGIC86100G – C.F. 80030630711 – Codice univoco: UF0Y26  
 sito web: [www.icfoscologabelli.edu.it](http://www.icfoscologabelli.edu.it) - e mail: [fgic86100g@istruzionee.it](mailto:fgic86100g@istruzionee.it) pec: [fgic86100g@pec.istruzionee.it](mailto:fgic86100g@pec.istruzionee.it)

### AREA POTENZIAMENTO

La legge n.107/2015 assegna alle scuole (comma 29) il compito di "garantire un maggiore coinvolgimento degli alunni nonché la valorizzazione del merito scolastico e dei talenti. L'attuazione di percorsi di potenziamento realizza percorsi di valorizzazione delle eccellenze. Pertanto, si è deciso di intervenire sulla progettazione educativo-didattica dell'istituto attuando un progetto che miri a realizzare una didattica per competenze così da favorire negli studenti la consapevolezza dei propri talenti, l'acquisizione di autonomia e lo sviluppo di capacità critiche e di responsabilità.

DISCIPLINE/AMBITI /SEGMENTI SCOLASTICI		Titolo Progetto	Descrizione
SCUOLA SECONDARIA	MATEMATICA	MATEMATICA SENZA FRONTIERE	È una competizione di matematica che si rivolge all'intero gruppo classe proponendo esercizi che stimolano la fantasia e l'inventiva, la razionalizzazione e la formalizzazione di situazioni quotidiane e/o ludiche, l'iniziativa personale, l'organizzazione e la cooperazione tra pari, poiché la classe deve organizzarsi al suo interno per agire in modo coordinato.
		KANGOUROU	Il progetto ha per obiettivo quello di sviluppare le competenze logiche degli allievi fornendo loro una collezione di problemi matematici stimolanti e esigenti, in un contesto competitivo appassionante, che può essere utilizzato per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento della matematica.
		GIOCANDO CON LA MATEMATICA	L'azione è centrata sull'uso dei giochi matematici per lo sviluppo di specifiche competenze matematiche. L'obiettivo del corso è l'insegnamento della matematica e lo sviluppo della logica basato sull'interazione tra sapere teorico e pratico, attività laboratoriale e apprendimento informale. Creare situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità logiche, sviluppare le capacità di analisi e di sintesi e utilizzare le conoscenze matematiche per risolvere problemi nell'ambito di contesti conosciuti e non, sono le linee guida della proposta progettuale.
		PI GRECO DAY	Evento promosso dal Ministero Istruzione per celebrare la giornata dedicata alla costante matematica più famosa, analogamente a quanto avviene in altri Paesi, con la finalità di avvicinare i giovani alla matematica mediante attività online di risoluzione di quiz nella logica del problem solving, su una piattaforma dedicata.

		MATEMATICA IN GIOCO	L'obiettivo del corso è l'insegnamento della matematica e lo sviluppo della logica basata sull'interazione tra sapere teorico e pratico, attività laboratoriale e apprendimento informale. Creare situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità logiche, sviluppare le capacità di analisi e di sintesi e utilizzare le conoscenze matematiche per risolvere problemi nell'ambito di contesti conosciuti e non sono le linee guida della proposta progettuale.
		GIOCHI DELLE SCIENZE SPERIMENTALI	I Giochi, rivolti ad alunni delle classi terze, sono volti ad accertare la capacità di analizzare, interpretare e selezionare informazioni su vari aspetti delle conoscenze scientifiche e di utilizzare procedure trasversali e strumenti logici e matematici per individuare o proporre corrette soluzioni. Nelle varie sezioni, gli studenti possono rispondere correttamente anche se la tematica proposta non è stata trattata in ambito scolastico, mettendo a frutto unicamente le proprie competenze trasversali.
	<b>LETTERE</b>	BIMED-STAFFETTA DI SCRITTURA	La staffetta di scrittura è un'opportunità per gli studenti di scrivere accordandosi con gruppi a distanza, avvicinandosi al mondo della produzione scritta per risolvere criticamente problemi e dare sfogo alle diverse possibilità creative.
		LATIN_ a_MENTE avvio allo studio della lingua latina	Il progetto - rivolto ad alunni delle classi seconde e terze - è occasione di guidata e consapevole riflessione sulla lingua, contribuendo alla formazione della personalità complessiva degli alunni e delle alunne, al fine di allenarne il senso critico e offrire loro la possibilità di riflettere sul contributo della civiltà romana nella formazione della cultura e dell'identità europea.
		IL LATINO VA IN SCENA	Progetto volto ad avvicinare gli alunni delle classi terze allo studio delle lingue classiche riconoscendo la lingua latina quale strumento di decodifica dell'universo culturale presente e passato e ad acquisire un approccio metacognitivo e metariflessivo attraverso l'accostamento ludico creativo e ideativo al teatro classico con raccordi a quello contemporaneo.
		LA NAVE DEI TALENTI	Il progetto consiste nell'attivare modalità relazionali positive tra coetanei e comportamenti rispettosi delle regole di convivenza. Il progetto tende a potenziare l'autostima, l'empatia, le competenze emotive, sociali e di base.
		FOGGIA TRA STORIA E MEMORIA	Promosso dalla Casa Editrice Edizioni del Rosone, il progetto orienta gli alunni a recuperare la propria identità, attraverso lo studio e la conoscenza delle proprie radici e tradizioni. L'attenzione per lo studio della storia locale è finalizzato a contribuire alla valorizzazione e alla comprensione del proprio territorio, al recupero e

			alla conservazione della propria identità culturale e della memoria collettiva.
		CONCORSO "PICCOLI GIORNALISTI CRESCONO"	Indetto e organizzato dalla redazione del giornale scolastico dell'I.T.E. "B. Pascal", è finalizzato ad avvicinare gli studenti e le studentesse delle classi terze al giornalismo e all'arte del raccontare i fatti quotidiani, tramite l'attività dello scrivere, per favorire la formazione e lo sviluppo delle coscienze.
		LIBRIAMOCI	Il progetto, promosso dal Ministero della Cultura, attraverso il Centro per il libro e la lettura e dal Ministero dell'Istruzione, ha come obiettivo quello di diffondere l'abitudine e il piacere alla lettura, attraverso momenti di ascolto e partecipazione attiva ed eventuali attività correlate, coinvolgendo per una settimana le scuole di ogni ordine e grado.
		IO LEGGO PERCHÉ	È l'iniziativa che dal 5 al 13 novembre invita a donare libri per l'arricchimento delle librerie scolastiche. Il progetto si rinnova ogni anno ed è di fondamentale importanza perché i ragazzi delle scuole italiane possano fruire di nuovi testi e di volumi fondanti per la loro istruzione.
		PATHS – PER PAROLE	Percorso didattico che parte dall'analisi del linguaggio quotidiano degli studenti. La proposta didattica offre agli alunni la possibilità di esplorare e discutere i significati di una parola utilizzando l'approccio filosofico come vettore per l'attività didattica in chiave interdisciplinare e metacognitiva. Indire Avanguardie Educative
		L'ALBERO DI SOCRATE	Filosofia e soft skills si incontrano per l'arricchimento del SE' e della relazione con l'ALTRO, con il mondo e i suoi contesti. Il progetto, rivolto alle classi I, II e III dell'istituto, in orario curricolare, consente agli alunni di esercitare e acuire il pensiero critico, attraverso il confronto aperto e dinamico col gruppo dei pari e la riflessione sul proprio pensiero, l'esercizio dell'ascolto attivo finalizzato alla costruzione dell'identità e al potenziamento del senso di partecipazione alla vita sociale.
		WRITING AND READING	Trasformazione delle classi in laboratori dove, grazie ad attività di ricerca e sperimentazione, alla consulenza dell'insegnante e alla pratica costante, alunni e alunne imparano in modo coinvolgente ad applicare le strategie migliori per crescere come scrittori e scrittrici.
		CAMPIONATI DI GEOGRAFIA	Giochi e sfide per potenziare le conoscenze e le competenze geografiche
		SAFER INTERNET DAY	Iniziativa finalizzata a far riflettere i ragazzi sull'uso consapevole della Rete e sul ruolo attivo e responsabile di ciascuno nella navigazione di internet come luogo positivo e sicuro.
		DEBATE AND PUBLIC SPEAKING	Il progetto, rivolto alle classi terze, è finalizzato ad utilizzare la comunicazione orale e le diverse tecniche comunicative per interagire con gli altri in molteplici

			contesti, avvalendosi in modo adeguato e proficuo del lessico, realizzando scelte linguistiche e contenutistiche funzionali alla situazione comunicativa, sia in L1 sia in lingua inglese.
		BUCK FESTIVAL	Festival della letteratura per ragazzi di Foggia, organizzato annualmente, nel mese di ottobre (per una settimana), per offrire ai ragazzi la possibilità di avvicinarsi alla lettura, incontrando i più importanti autori e illustratori del panorama nazionale ed internazionale.
	<b>INGLESE FRANCESE SPAGNOLO</b>	POTENZIAMENTO DELLE ABILITÀ DI BASE	Attività di lavoro cooperativo attraverso giochi di ruolo con simulazioni in contesti realistici. Attività laboratoriali di confronto con la cultura e tradizioni tra il proprio paese di origine e quello della lingua studiata Potenziamento del lessico e della capacità di esposizione ed interazione orale nelle diverse lingue straniere
		GIORNATA EUROPEA DELLE LINGUE	Potenziamento delle competenze di comunicazione in tutte le lingue Percorso di apprendimento di contenuti delle diverse civiltà. Usare la lingua straniera come veicolo di comunicazione
		EDUCHANGE	Il progetto si propone l'obiettivo di avvicinare i ragazzi ad un contesto multiculturale e internazionale, migliorare la comunicazione e la comprensione in lingua inglese, sensibilizzare e responsabilizzare gli studenti attraverso altri giovani rispetto a tematiche importanti.
		DEBATE AND PUBLIC SPEAKING	Il progetto si propone l'obiettivo di rendere l'alunno capace di descrivere, narrare, esporre, selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando logica e lessico appropriato, in lingua inglese.
		CERTIFICAZIONI LINGUE STRANIERE	Il progetto ha come finalità il miglioramento della qualità dell'apprendimento della lingua inglese e, in particolare, è inteso a fare acquisire una competenza comunicativa certificata nelle quattro abilità linguistiche, che permetta loro di comprendere, interagire ed esprimersi in contesti di vita quotidiana, muovendosi liberamente tra gli ambiti più vari: vita familiare e professionale, musica, sport, viaggi, ambiente, società, politica, con linguaggio articolato e di largo uso.
		<b>ARTI</b>	ORCHESTRA E CORO "DI NOTA IN NOTA"
	ARTISTICAMENTE		Progetto extracurriculare comprendente tre sezioni: 1 - Caviardage, tecniche di scrittura creativa: dalla parola al segno. 2 - Comics Lab: a scuola di fumetto. 3 - Streetiamo: un murales a scuola

		PIANO TRIENNALE DELLE ARTI	Il progetto mira allo sviluppo della creatività e alla conoscenza delle tecniche, tramite un'ampia varietà di forme artistiche, tra cui la musica, la danza, le arti dello spettacolo, le arti visive, l'artigianato artistico, sia nelle forme tradizionali che in quelle innovative.
		LA SCUOLA ADOTTA UN MONUMENTO	Progetto del MIM per coinvolgere le scuole a far parte della rete nazionale "La scuola adotta un monumento", volto all'arricchimento del costituendo "Archivio nazionale dei monumenti adottati dalle scuole italiane"
		ORIENTAMENTO	Scopo delle attività di orientamento è quello di individuare nel singolo alunno capacità, attitudini, aspettative, difficoltà inerenti al suo futuro come persona e come studente in vista di una scelta ragionata. Alla luce di queste considerazioni, il presente progetto si propone di favorire negli alunni la consapevolezza del proprio valore in quanto persone, la conoscenza di sé per iniziare un cammino di scoperta delle proprie attitudini, la comprensione di poter essere parte attiva del suo processo di crescita, del suo futuro ruolo nella società, della sua piena e felice esistenza nel mondo ed offrire occasioni che stimolino la partecipazione attiva dell'alunno e il rinforzo motivazionale per mezzo di esperienze di apprendimento diversificate.
SCUOLA PRIMARIA	AMBITO LINGUISTICO	BIBLIOTECA, CHE PASSIONE!	Promuove il piacere della lettura e la conoscenza del laboratorio/biblioteca come luogo da vivere
		INCONTRO CON L'AUTORE	Iniziativa finalizzata, attraverso l'incontro di autori per ragazzi, a promuovere la curiosità per la lettura
		OLIMPIADI LINGUA ITALIANA	Iniziativa culturale di valorizzazione della lingua e della letteratura italiana con la finalità di incentivare ed approfondire lo studio della lingua italiana, base indispensabile per l'acquisizione e la crescita di conoscenze e competenze.
		DAUNI JUNIOR	Il progetto prevede il coinvolgimento di bambini e ragazzi per la fruizione e la conoscenza dei beni culturali, attraverso: ideazione e realizzazione di attività ed eventi culturali, laboratori ludico-didattico, lettura di libri speciali.
		EFFICACE ...MENTE	Un buon metodo di studio è alla base della buona riuscita scolastica, garantisce risultati migliori, aumenta la motivazione e sostiene l'autostima, fa risparmiare energie da dedicare ad altre attività extrascolastiche. L'obiettivo è di far maturare negli alunni la consapevolezza del proprio stile cognitivo, del modo in cui apprendono, dei propri punti di forza, e fornire gli strumenti adeguati per imparare ad apprendere in autonomia e lungo l'intero arco della vita.
		CONTEST "IO LEGGO PERCHÉ"	Iniziativa nazionale di promozione della lettura per donare alla scuola libri che oggi arricchiscono il patrimonio librario della biblioteca scolastica. La lettura è occasione per aprirci al mondo ed ispirarci nella

			costruzione di un futuro più inclusivo. I docenti cureranno videoclip, contenuti digitali, letture, incontri con l'autore, gare di abilità, mostre, interviste e rappresentazioni al fine di rimettere al centro del tempo e dei pensieri il libro e la lettura. Regalare un romanzo, un fumetto, un albo illustrato o qualunque altro genere di libro alla nostra biblioteca scolastica è come piantare un seme che darà grandi frutti.
		PICCOLI LETTORI	Lettura e comprensione di testi, realizzazione di un libro o di e-book. Il progetto è pensato per rendere la scuola un ambiente di apprendimento più coinvolgente per far sì che l'apprendimento si realizzi come risposta ai bisogni ed agli interessi del ragazzo.
		LABORATORIO EDUCATIVO "DIVENTO PIÙ SICURO"	Un percorso ricco di attività e di laboratori che mira ad aumentare l'autostima e l'autoefficacia nel bambino, attraverso rinforzi positivi.
		STORYTELLING: MOBY DICK	Progetto di potenziamento delle competenze linguistiche con riferimento alla lingua inglese, per incentivare la capacità di ascolto, motivando alla lettura ed alla comprensione di testi.
		THREE, TWO, ONE ... GO!	Progetto di potenziamento delle competenze linguistiche con riferimento alla lingua inglese, per promuovere/sviluppare una relazione dialogica ed acquisendo abilità di ascolto e comprensione
		eTWINNING	È un progetto didattico pianificato, attivato e realizzato attraverso la collaborazione virtuale a distanza tra docenti e alunni partner, utilizzando la piattaforma eTwinning e in generale le TIC. La flessibilità che caratterizza eTwinning fa sì che non vi siano particolari vincoli, quindi i progetti possono variare in termini di durata, argomento, materia/e, numero di partner e/o paesi coinvolti, ecc... e possono essere creati in qualsiasi momento dell'anno.
		TRACCE STORICHE E NUOVI PERCORSI CULTURALI	Lo studio della Storia Locale, all'interno del curricolo di formazione storica, consentirà agli studenti di conoscere il passato del territorio in cui vivono, di capire l'intreccio tra storia locale, storia nazionale e storia sovranazionale, di comprendere il rapporto tra il presente e il passato delle realtà locali nelle quali si inseriranno come cittadini. Infine arricchirà il curricolo di storia generale di esperienze centrate su fonti differenti (fonti archeologiche, musicali, architettoniche, archivistiche, iconiche...)
		TRA STORIA E MEMORIA	Il progetto trova la sua motivazione nella necessità che ogni comunità avverte di recuperare la propria identità, attraverso lo studio e la conoscenza delle proprie radici e tradizioni. Quindi, l'obiettivo è quello di conservare e, là dove è necessario, recuperare l'identità culturale.

	<b>AMBITO LOGICO MATEMATICO</b>	GIOCANDO CON LA MATEMATICA	L'azione è centrata sull'uso dei giochi matematici per lo sviluppo di specifiche competenze matematiche. L'obiettivo del corso è l'insegnamento della matematica e lo sviluppo della logica basato sull'interazione tra sapere teorico e pratico, attività laboratoriale e apprendimento informale. Creare situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità logiche, sviluppare le capacità di analisi e di sintesi e utilizzare le conoscenze matematiche per risolvere problemi nell'ambito di contesti conosciuti e non sono le linee guida della proposta progettuale.
		CAMPIONATI JUNIOR DI GIOCHI MATEMATICI	una gara di giochi matematici che, facendo riferimento ai "Campionati Internazionali di Giochi Matematici" organizzati per i ragazzi più grandi dal Centro PRISTEM dell'Università Bocconi, si propone come un'occasione "protetta" in cui gli allievi possano mettersi alla prova e cercare di misurare le proprie attitudini contando sul sostegno del proprio docente.
<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>		PRELETTURA, PRESCRITTURA E PRECALCOLO	Finalizzato alla familiarizzazione con il codice scritto, al miglioramento dell'organizzazione spaziale nel foglio, all'affinamento della motricità fine con l'esplorazione di nuovi segni e nuove linee
		LABORATORI SUI DIRITTI DELL'INFANZIA	L'iniziativa consiste in una serie di Laboratori sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza rivolti alle bambine e ai bambini della scuola dell'infanzia e primaria di Foggia in occasione della celebrazione della Giornata mondiale sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. Le attività intendono, allo stesso tempo, promuovere seppure indirettamente, una cultura della cittadinanza che dai bambini arrivi anche alle loro famiglie.
		HAPPY ENGLISH	Un modo semplice e divertente per accostarsi alla lingua inglese, attraverso il gioco e la memorizzazione di canzoncine e filastrocche

Il Dirigente  
Fulvia Ruggiero



*Fulvia Ruggiero*