



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 - e mail: fgic86100g@istruzione.itpec: fgic86100g@pec.istruzione.it

AREA RECUPERO/CONSOLIDAMENTO

Il progetto nasce dall'esigenza di individuare, e recuperare le difficoltà rilevante in ambito Linguistico, Logico-Matematico e Lingua Straniera attraverso un percorso didattico diversificato e, per quanto possibile, individualizzato.

Si rivolge agli alunni di tutte le classi della scuola primaria e secondaria di I grado che presentano difficoltà di apprendimento e limitate competenze, ritmi di apprendimento lenti, scarsa motivazione allo studio e difficoltà di ragionamento logico. Una particolare attenzione verrà riservata agli alunni con BES.

Il progetto risponde coerentemente all'esigenza di garantire il successo formativo a tutti gli alunni dando la possibilità a ciascuno di apprendere al meglio, nel rispetto dei propri tempi e delle proprie potenzialità. L'organizzazione di gruppi per livelli di competenze consente la progettazione di interventi didattici funzionali modulando in maniera flessibile i processi e le attività proprio a partire dalle caratteristiche specifiche dei singoli alunni e dei gruppi di alunni. Il progetto ha come obiettivo primario l'arricchimento personale sotto forma del piacere di conoscere e di comprendere, promuovendo trasversalmente la capacità di pensiero e risoluzione dei problemi, competenze fondamentali del XXI secolo e declinazioni dell'Agenda Globale 2030.

I laboratori di recupero e consolidamento delle competenze di base sono articolati in diversi percorsi.

A tal fine si predispongono occasioni di lavoro attivando strategie didattiche quali:

Problem Solving: per migliorare strategie operative e migliorative, per risolvere problemi e raggiungere obiettivi.

Cooperative Learning: finalizzata alla condivisione di valori cognitivi ed operativi attraverso la collaborazione, la reciprocità e la corresponsabilità.

Task-Based Learning: approccio comunicativo centrato sul "fare" per sviluppare capacità comunicative e abilità di apprendimento autonomo.

E-Learning: potenziare la formazione per un autonomo e responsabile approfondimento.

RolePlaying: simulazioni per fare emergere non solo ruoli e norme comportamentali, ma la persona con la propria creatività in un clima collaborativo e in un ambiente accogliente.

DISCIPLINE/AMBITI /SEGMENTI SCOLASTICI	Titolo Progetto	Descrizione
SCUOLA SECONDARIA	RECUPERO A CLASSI APERTE	Recupero e consolidamento delle abilità di base attraverso attività laboratoriali di calcolo numerico e/o algebrico e risoluzioni di problemi.
	CONSOLIDAMENTO 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 di altre lingue Obiettivo: ampliamento del lessico, capacità di esposizione ed interazione orale nelle diverse lingue

		PRÉPARATION À L'EXAMEN CIVILISATION/TACHE DE RÉALITÉ	Consolidamento delle competenze di comunicazione nella lingua francese. Percorsi di apprendimento di contenuti pluridisciplinari in lingua francese. Usare la lingua straniera come veicolo di comunicazione. Destinatari: alunni classi terze
		CREAZIONE DI MAPPE CONCETTUALI	Consolidamento delle competenze di comunicazione e percorsi di apprendimento di contenuti pluridisciplinari nelle diverse lingue. Usare la lingua straniera come veicolo di comunicazione. Percorso di preparazione a esame finale
		CULTURA E TRADIZIONI DELLE DIVERSE LINGUE STRANIERE	Consolidamento delle competenze chiave di cittadinanza e di quelle digitali. Usare la lingua straniera come veicolo di comunicazione Destinatari: alunni classi 1° e 2°
	LETTERE	METODO DI STUDIO	Assolvere il compito di facilitare l'apprendimento. Metodi, suggerimenti e strategie alle caratteristiche individuali dello studente. Studiare infatti è un'attività complessa in cui hanno un peso rilevante le caratteristiche individuali di ogni studente: le sue capacità cognitive, il suo stile di apprendimento, le sue strategie, le motivazioni e le emozioni legate all'apprendimento
SCUOLA PRIMARIA		IL PIACERE DI APPRENDERE	Il progetto deve essere di supporto alle difficoltà e al recupero didattico, con la prospettiva di mettere gli alunni in una condizione serena che permetta di superare eventuali fragilità didattiche. Nei diversi segmenti dell'Istituto il progetto è organizzato in linea con l'età anagrafica degli alunni e con gli obiettivi del curriculum verticale. Uno degli obiettivi principali è quello di promuovere il successo scolastico e l'autostima, oltre che il processo di inclusione.
	AMBITO LINGUISTICO	LA FABBRICA DI STORIE	Sulla base dell'analisi del contesto socio-ambientale dove la nostra scuola è situata e nell'ottica di progettare e realizzare risposte adeguate alle peculiari esigenze, si evidenzia la necessità di predisporre strumenti di intervento utili al recupero e di competenze didattiche relativo all'ambito linguistico, in particolare rispetto alla lettura e alla scrittura. Il progetto mira a garantire il successo formativo di tutti gli alunni dando la possibilità a ciascuno di apprendere al meglio, nel rispetto dei propri tempi e delle proprie potenzialità, migliorando l'autostima e il senso di autoefficacia; persegue lo scopo prioritario di contrastare la demotivazione e lo scarso impegno nello studio mediante strategie adeguate.

	<p>AMBITO SCIENTIFICO</p>	<p>GIOCANDO CON LA MATEMATICA</p>	<p>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.</p>
--	----------------------------------	-----------------------------------	--



Il Dirigente
Fulvia Ruggiero