



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

Istituto Comprensivo "Marta RUSSO"

Via I. Torsiello, 57 - 00128 ROMA ☎ 065061913- 50659063 fax 065061913

- Codice fiscale 97199460581 -

✉ RMIC8B1001@pec.istruzione.it - ✉ RMIC8B1001@istruzione.it -

www.icmartarusso.it

MODULO DEL SISTEMA DI GESTIONE D'ISTITUTO

SCHEDA PROGETTO

AREA	INCLUSIONE
PROGETTO	TITOLO: Scambio di storie attraverso la dimensione narrativa del gioco
	<input type="checkbox"/> NUOVO <input checked="" type="checkbox"/> X IN PROSECUZIONE
REFERENTE	PITONE VALENTINA

1. REQUISITI DELLA PROGETTAZIONE D'ISTITUTO

VISTO

- Le Indicazioni Nazionali per curriculum per la scuola dell'infanzia e il primo ciclo d'istruzione (D.M. 254 del 16 novembre 2012 in G.U. n. 30 del 5 febbraio 2013)
- Le Indicazioni Nazionali per l'insegnamento della Religione Cattolica (DPR 11 Febbraio 2010)
- L'Atto di indirizzo emanato dal Dirigente Scolastico e il PTOF elaborato dal Collegio docenti e approvato dal Consiglio d'Istituto per il triennio 2019-2022
- L'Autovalutazione d'Istituto dell'anno scolastico precedente
- La Programmazione Annuale d'Istituto
- I bisogni educativi degli alunni (programmazione iniziale di sezione e di classe, relazione iniziale generale)
- Le professionalità interne all'Istituto (Mod.RU – competenze personale, Mod. RUG – competenze genitori)

VISTO

- La disposizione del MIUR n. _____ del _____
- Il bando dell'ente locale _____, n. _____, del _____
- La proposta dell'associazione del territorio _____, del _____

SI DEFINISCONO I SEGUENTI REQUISITI (finalità prioritarie del progetto):

1. Curriculum verticale e Continuità tra i tre gradi di istruzione
2. Innovazione didattica

2. ANALISI DELLA SITUAZIONE ATTUALE E DEI BISOGNI FORMATIVI

Vista l'attuale emergenza sanitaria il progetto è stato riformulato e riadattato alle nuove esigenze. Un nuovo modo di stare insieme in presenza, quando possibile, altrimenti da remoto riorganizzando tempi, spazi e abitudini in base alle necessità.

3. PROPOSTA PROGETTUALE

ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA	
X Comunicazione nella lingua italiana	Arricchire il lessico sia recettivo che produttivo
<input type="checkbox"/> Comunicazione nelle lingue straniere	
<input type="checkbox"/> Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia	
X Competenza digitale	Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie
X Imparare ad imparare	Promuovere competenze: emotive (autoregolazione emotiva e competenze di relazione, comunicazione e collaborazione) e cognitive (attenzione, memoria di lavoro, pianificazione e inibizione alla risposta). I bambini apprendono in maniera esperienziale e coinvolgente visto il potenziale motivazionale del gioco narrativo.
X Competenze sociali e civiche	Elaborare strategie e soluzioni in condivisione con i compagni. Accrescere il rispetto delle regole e degli altri.
X Spirito d'iniziativa e imprenditorialità	Favorire la capacità di proporsi nell'organizzazione, nell'attivazione e nella scelta di strategie di gioco per il raggiungimento di un obiettivo comune.
<input type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale	

FINALITÀ	Innovazione didattica Rimodulazione della didattica verticale Ricaduta sulle classi dove è stato attuato il progetto
OBIETTIVI TRASVERSALI	La pratica della narrazione e i giochi di parole verranno usati come strumento di passaggio di competenze. La lingua italiana si accompagnerà ad altre discipline o ai campi di esperienza, mettendosi al servizio di prove, indovinelli, quesiti che i lettori dovranno risolvere. Potenziamento delle funzioni esecutive nei bambini /ragazzi in particolare: attenzione e attenzione focalizzata, memoria di lavoro, pianificazione,

	autoregolazione emotiva e inibizione alla risposta.
OBIETTIVI INTERISTITUZIONALI	<ul style="list-style-type: none"> • Divulgare buone prassi all'interno di altre scuole del territorio. • Attuare forme di condivisione del progetto all'interno dell'istituto con la scuola dell'infanzia comunale Fantabosco e la scuola dell'infanzia privata "Primavera Campus" del Campus Bio-medico di Roma. • Condividere il percorso formativo previsto per questo progetto con altre istituti comprensivi: <ul style="list-style-type: none"> - I.C. Santi Savarino - I.C. C. Colombo - I.C. Largo Dino Buzzati
ORGANIZZAZIONE DELLA FORMAZIONE (nel caso sia prevista)	Il progetto è supportato da una attività di formazione della durata di un triennio (dall'a.s. 2018/19) tenuta dalla Game trainer Irene Cambria che accompagna le attività nel corso dell'anno scolastico.

PERCORSO N. 1 – LA DIMENSIONE NARRATIVA DEL GIOCO

<p>PERCORSO Scambio di storie attraverso la dimensione narrativa del gioco</p> <p>CLASSE/I PARTECIPANTE/I INFANZIA- PRIMARIA (PRIME, SECONDE E QUINTE) SECONDARIA PRIME</p> <p>DOCENTI PARTECIPANTI TUTTI I DOCENTI DELLE CLASSI COINVOLTE</p> <p>TEMPI DI ATTUAZIONE: DA GENNAIO A MAGGIO</p> <p>SPAZI UTILIZZATI AULA, TEATRO</p>
--

OBIETTIVI DIDATTICI	<ul style="list-style-type: none"> - Potenziare la capacità di concentrazione adeguata a uno scopo - Individuare strategie di risposta migliorative in relazione ai risultati - Osservare e imitare i criteri utilizzati dai compagni - Ampliare il bagaglio lessicale - Sviluppare la capacità d'ascolto - Rafforzare la capacità di collaborare
CONTENUTI	<p>Scambio di storie attraverso la dimensione narrativa del gioco per il potenziamento delle funzioni esecutive:</p> <ul style="list-style-type: none"> - attenzione - memoria di lavoro - pianificazione

	<ul style="list-style-type: none"> - inibizione alla risposta - autoregolazione emotiva.
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ E METODOLOGIE DIDATTICHE	<p>All'interno delle proprie classi i bambini /ragazzi costruiranno storie, indovinelli, sciogli lingua guidati dai propri insegnanti da condividere poi durante gli incontri di continuità.</p> <p>Al primo incontro, dopo una breve conoscenza iniziale, i bambini della scuola dell'infanzia presenteranno un libriccino in formato cartaceo, PowerPoint, e-book... ai bambini della primaria.</p> <p>Nel secondo incontro viceversa saranno le prime/seconde e le prime medie a presentare il loro lavoro.</p> <p>metodologie e attività proposte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Insalata di fiabe ▪ Story cube ▪ Utilizzo di silent book ▪ Binomio fantastico ▪ Problem solving ▪ Peer to peer ▪ Cooperative learning
STRUTTURA ORGANIZZATIVA E RESPONSABILITÀ DI ATTUAZIONE (specificare le voci nei moduli: <ul style="list-style-type: none"> - P2a/10 (materiali) - P2b/10 (docenti interni) - P2c/10 (esperti esterni) 	<p>GRUPPO DI LAVORO</p> <p>Sono previste le seguenti figure: PERSONALE INTERNO</p> <p><input type="checkbox"/> Coordinamento (in caso di progetto su più plessi):</p> <p>x Docenti partecipanti:</p> <p>Infanzia: i docenti di tutte le sezioni (Plessi Trigoria e Vallerano) Primaria: i docenti delle Prime, delle Seconde e delle Quinte (Plesso Trigoria) i docenti delle Prime e delle Quinte (Plesso Vallerano) Secondaria: i docenti delle Prime (Plessi Alessandrini e Vallerano)</p> <p><input type="checkbox"/> PERSONALE ATA (indicare le finalità dell'intervento): <input type="checkbox"/> ESPERTI ESTERNI (indicare la qualifica e le finalità dell'intervento)</p> <p>ORGANIZZAZIONE, RISORSE UMANE E RUOLI</p> <p>INFRASTRUTTURE, MATERIALI E STRUMENTI NECESSARI</p> <p>Libri acquistati utilizzando la bibliografia fornita dalla formatrice</p>
INDICATORI DI OSSERVAZIONE, MONITORAGGIO E AUTOVALUTAZIONE DEL PROCESSO E DEI RISULTATI	<p>VALIDAZIONE DEL PROGETTO</p> <p>OBIETTIVO DISCIPLINARE MISURABILE</p> <p>Arricchire il lessico e la capacità d'ascolto e comprensione. Migliorare l'interazione, il dialogo, il confronto, la collaborazione, l'aiuto reciproco e il rispetto per le diversità.</p> <p>1. CRITERI DI MONITORAGGIO</p> <p>Osservazioni sistematiche</p> <p>2. STRUMENTI DI MONITORAGGIO</p>

	<p>OBIETTIVO TRASVERSALE MISURABILE (vedi competenze al punto 3) Potenziare le funzioni esecutive (competenza imparare ad imparare, competenza sociale e civica)</p> <p>3. CRITERI DI MONITORAGGIO</p> <p>4. STRUMENTI DI MONITORAGGIO Accompagnamento della formatrice in incontri da calendarizzare per confrontarsi rispetto al percorso intrapreso con la propria sezione/classe in vista degli incontri di continuità.</p>
<p>ESPERIENZE PREGRESSE (per i progetti in prosecuzione)</p>	<p>Il progetto durante il primo anno e il secondo anno ha permesso di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incrementare le competenze nei bambini e nei ragazzi in un contesto non giudicante - Promuovere l'inclusione e la coesione del gruppo classe - Incentivare intraprendenza e sicurezza negli alunni che di norma difficilmente si mettono in gioco - Favorire talenti inattesi.
<p>DOCUMENTAZIONE E COMUNICAZIONE DEL PROCESSO E DEI RISULTATI</p>	<p>PRODOTTI CARTACEO MULTIMEDIALE (POWER POINT, E-BOOK, LIBRO GAME...)</p> <p>DOCUMENTAZIONE</p>

NOMI DOCENTI PARTECIPANTI	FIRMA DOCENTI PARTECIPANTI
1. Docenti sezioni Infanzia	1.
2. Docenti classi prime primaria	2.
3. Docenti classi quinte primaria	3.
4. Docenti classi prime scuola sec. I grado	4.

Data 30/11/2020

FIRMA DEL REFERENTE DI PROGETTO

Ins. Valentina Pitone

SGI_MD_P001 Rev00 del 31.10.18	Elaborato da RGI	Verificato da DS	Approvato da DS	PAG. 5/ 5
-----------------------------------	------------------	------------------	-----------------	-----------