

Proposte progettuali - PTOF 2018/2019

Si ricorda che i progetti prioritari da realizzare saranno quelli indicati nel Piano di Miglioramento.

Denominazione progetto	Programma ERASMUS+Chiave KA229- Call 2018 “Innovation=Motivation: how to be a smart student with a creative mind”
Campo di potenziamento (*progetti relativi al P.M.)	Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche e delle competenze digitali; sviluppo della creatività, del pensiero logico e del problem solving; promozione di metodologie innovative, motivanti e inclusive al fine di prevenire il fallimento scolastico e l' abbandono scolastico precoce; internazionalizzazione della scuola come comunità attiva aperta al territorio
Referente/i del progetto	Romoli Paola
Destinatari	Tutti gli alunni di età compresa tra i 10 e i 14 anni
Situazione su cui interviene Descrizione sintetica della situazione su cui si intende intervenire per migliorarla	Prevenire e contrastare il fenomeno dell' abbandono scolastico attraverso l' introduzione di metodologie innovative e motivanti; promuovere l' inclusione di studenti con minori opportunità; promuovere la cittadinanza europea e globale attiva e consapevole
Attività previste	Incontri transnazionali tra docenti e studenti Formazione dei docenti e degli studenti sulla metodologia della gamification attraverso l' uso e la programmazione di applicazioni educative; formazione degli studenti sull'uso delle TIC in diversi settori: istruzione, lavoro e svago; implementazione e condivisione di metodologie innovative tra le scuole partner; creazione di progetti relativi alla tematica del progetto sulla piattaforma e-Twinning
Obiettivi specifici	Sviluppare la competenza linguistica e la competenza digitale attraverso l'uso e la programmazione di applicazioni; implementare una metodologia di gamification e di apprendimento basato su progetti (PBL); incoraggiare la creatività, il pensiero logico, la capacità di ordinare le idee; sviluppare una mentalità imprenditoriale, la capacità di lavorare in team e la capacità di "imparare ad imparare" dall'analisi, ricerca e sviluppo dei propri progetti; costruire relazioni sociali con studenti provenienti da altri Paesi
Traguardo di risultato *Competenze chiave europee	Internazionalizzazione dell' istituto attraverso la promozione di un senso di appartenenza all' Europa e di un atteggiamento positivo verso i valori dell' unione europea; sviluppo dei livelli di competenza della lingua inglese, competenza digitale, senso di iniziativa e imprenditorialità e competenze sociali e civiche; incoraggiare gli studenti a conoscere diverse opzioni formative al termine dell'istruzione obbligatoria, incoraggiandoli a continuare la loro carriera scolastica nei programmi di formazione professionale

Metodologia	<p>Didattica laboratoriale Didattica per progetti Didattica digitale Lezione frontale Apprendimento cooperativo Problem-Solving Learning by doing e Learning to Learn</p>
Risorse finanziarie necessarie	Budget previsto dal progetto
Risorse umane	Docenti commissione “Cittadinanza Europea”
Modalità di verifica (valutazione prodotto finale/ somministrazione questionario valutazione progetti...)	<p>Valutazione iniziale: rilevazione dei bisogni Valutazione in itinere: Monitoraggio degli indicatori di performance: questionari di valutazione, rapporti scolastici interni, questionari di gradimento del partecipanti Valutazione finale: Valutazione di tutte le attività e dei progressi compiuti, questionari e sondaggi per tutti i partecipanti</p>
Miglioramento dei livelli di competenze specifiche e trasversali in chiave europea Indicare quali	<p>Comunicazione nelle lingue straniere; competenze digitali e sociali e civiche; “learning to learn”; spirito di iniziativa e imprenditorialità; sviluppo della motivazione all' apprendimento per contrastare la dispersione e l' abbandono scolastico; consapevolezza ed espressione culturale</p>

NOTE

* PROGETTI D' ISTITUTO RELATIVI AL PIANO DI MIGLIORAMENTO

- valorizzazione e del potenziamento delle competenze linguistiche, matematico-logiche e scientifiche, nella musica e nell'arte di cittadinanza attiva;
- sviluppo di comportamenti responsabili per la tutela dei beni ambientali e culturali;
- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di un sano stile di vita;
- sviluppo delle competenze digitali;
- potenziamento delle metodologie e delle attività laboratoriali;
- prevenzione e contrasto della dispersione, della discriminazione, del bullismo e del cyberbullismo;
- sviluppo dell'inclusione e del diritto allo studio per gli alunni con bisogni educativi speciali;
- valorizzazione della scuola come comunità attiva aperta al territorio;
- alfabetizzazione e perfezionamento dell'italiano L2;
- inclusione.

* COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale