

Istituto Comprensivo “G. Mameli” Palestrina

“Parole e numeri ... per contare di più”



Progetto di Istituto per il Recupero e il Consolidamento delle competenze di Italiano e di Matematica

ANNO SCOLASTICO 2019/2020 – delibera n. 10 Collegio del 29/10/2019

PRESENTAZIONE PROGETTO

Il Progetto *“Parole e numeri ... per contare di più”* nasce dalla necessità di ampliare l'offerta formativa e mantenere il livello dei risultati delle prove standardizzate in tutte le classi ,entro o possibilmente al di sopra nella media nazionale, sperimentando nell'anno scolastico 2019/2020 un'organizzazione per gruppi di livello di competenze.

Il progetto si propone:

- ❖ di offrire un'opportunità di successo negli apprendimenti scolastici agli alunni con particolari carenze di tipo linguistico e logico-matematico, che hanno bisogno di tempi diversi di apprendimento, di condizioni favorevoli alla concentrazione così da considerare il loro impegno determinante per il successo scolastico;
- ❖ di consolidare e/o innalzare il successo formativo degli alunni con percorsi di valorizzazione delle competenze linguistiche e logico matematiche.

DOCENTI COINVOLTI

Docenti delle classi seconde e quinte della Scuola Primaria

DESTINATARI

Le classi seconde e quinte dell'Istituto: 7 classi Plesso Viale della Vittoria; 3 classi Plesso di Carchitti. TOTALE 10 CLASSI

OBIETTIVI FORMATIVI

- ❖ Migliorare le capacità logiche alla base dell'apprendimento nell'area linguistica e logico-matematica
- ❖ Utilizzare la matematica e la lingua come strumento di gioco individuale e collettivo.
- ❖ Creare situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità logiche.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

- ❖ Comunicazione nella madre lingua
- ❖ Competenza matematica e tecnologia
- ❖ Competenza digitale
- ❖ Imparare ad imparare

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano e Matematica.

STRUMENTI

- ❖ Uso della piattaforma SKILLONLINE
- ❖ Materiale strutturato
- ❖ Schede didattiche
- ❖ Materiale non strutturato
- ❖ LIM
- ❖ Computer
- ❖ Pacchetto Microsoft Office (videoscrittura Word) con l'utilizzo delle learning tools
- ❖ Materiale di facile consumo (fotocopie, carta)

TEMPI

Un incontro settimanale di due ore per ogni classe durante le ore di **compresenza dei docenti**.

SPAZI

Aule, laboratorio di Informatica.

METODOLOGIA DIDATTICA

L'utilizzo della piattaforma SKILLONLINE all'interno del progetto avrà lo scopo di mobilitare le capacità creative di ciascun allievo. I bambini, infatti, si sentiranno particolarmente motivati poiché si troveranno coinvolti in attività tipo attivo- esperenziale che implicheranno la modificazione del rapporto insegnante-allievo. Le learning tools offriranno soluzioni di decodifica della lettura per studenti con difficoltà.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica dell'intervento didattico sarà regolare e continua anche attraverso un costante monitoraggio dei ritmi e dei livelli di apprendimento di ciascun alunno esplicitati dall'uso della piattaforma, finalizzati ad individuare tempestivamente gli eventuali correttivi da introdurre.

Ogni simulazione o verifica svolta dagli studenti verrà tracciata e rapportata alle attività svolte fino a quel momento sia dal singolo alunno che dall'intera classe. Il docente potrà in questo modo avere sempre sotto controllo l'andamento generale della classe e del singolo, valutando eventuali azioni di rinforzo da attuare. Il docente, avrà, inoltre, altri strumenti di monitoraggio tra cui la possibilità di scaricare in formato excel i dati sia delle simulazioni che degli esercizi.

La Commissione
Arcidiacono Rosanna
Bovi Germana
Ceirani Anna Maria
Moretti Paola