

**1 - Istituto scolastico**

ICS PUDDU

**2 - Titolo del progetto**

3L: Long Life Learning

**3 - Indicazione dell'area di intervento nella quale opera****LINGUE STRANIERE****4 – Docenti referenti per il progetto / Equipe di progetto –**

Daniela Freni

**5 - Durata del progetto: Pluriennale****6 - CARATTERISTICHE DEL PROGETTO****6.1 Alunni coinvolti nel progetto divisi per ordine di scuola**Scuola Infanzia                      Sì ☒    No ☐N. ro plessi      2  Scuola Primaria                      Sì ☒    No ☐N. ro plessi      2  Scuola Sec. 1° grado                      Sì ☒    No ☐N. ro plessi      2  **6.2 Personale coinvolto nel progetto**

Docenti esperti della scuola

n. **16 (esperti di lingua straniera), 2 (esperto di musica), 6 (esperti in animazione alla lettura – drammatizzazione)**

Esperti esterni coinvolti

n.   6  **7 - Risorse strumentali**

Strumenti necessari:

Si utilizzano strumenti di tipo strutturale e operativo:

1. Libri, videocassette, audiocassette, CD, DVD, supporto USB, impianti Hi-fi, VHS, computer, videoproiettore, webcam, macchine fotografiche, videocamere, strumenti musicali, LIM, piattaforma dell'Istituto
2. Software open source (per poterlo distribuire liberamente agli alunni e utilizzarlo a scuola e a casa)
3. Costruzione e uso di sintesi, schemi e mappe concettuali anche in lingua straniera

Laboratori:

1. Linguistico
2. Informatico
3. Scientifico
4. Musicale
5. Teatrale
6. Espressivo

## 8 - Breve analisi del contesto

L'I.C. "Claudio Puddu" esplica la sua funzione didattico – educativa su un territorio caratterizzato da un tessuto socio – economico dinamico, che molto risente del flusso migratorio di famiglie, provenienti principalmente da paesi extraeuropei.

Il carattere multietnico, assunto dai gruppi classe, impegna fortemente la scuola in una risposta sempre più flessibile e mirata a colmare e risolvere tutte quelle difficoltà, sia di carattere socio – affettivo che più strettamente formativo, che di fatto impediscono il reale e proficuo inserimento di tutti.

Inoltre si sottolinea la presenza di situazioni di particolare disagio sia cognitivo (alunni con difficoltà specifiche di apprendimento) sia sociale (alunni a rischio devianza), che richiedono interventi specifici, da monitorare frequentemente.

---

## 9 - Finalità generali / Obiettivi specifici e risultati attesi

### Finalità generali

1. Facilitare l'apprendimento come scoperta
2. Promuovere la consapevolezza della comune cittadinanza europea attraverso il contatto precoce con una e/o più lingue europee moderne (Lingua Inglese, Francese, Tedesca)
3. Favorire la conoscenza di culture europee attraverso linguaggi musicali
4. Sviluppare la competenza comunicativa in un rapporto di complementarità e di reciproco rinforzo tra le lingue inglese, francese, tedesca e la lingua materna
5. Potenziare la flessibilità cognitiva in un'ottica di Long Life Learning

### Obiettivi specifici

- Scuola dell'Infanzia:

1. Favorire un apprendimento non formalizzato di una lingua straniera (Inglese) in forma ludica
2. Favorire l'uso di strumenti tecnologici attraverso il gioco
3. Utilizzare software open source per acquisire conoscenze e abilità

- Scuola Primaria

1. Iniziare ad acquisire un apprendimento formalizzato di una lingua straniera (Inglese L2)
2. Conoscere l'uso di strumenti tecnologici
3. Utilizzare software open source per acquisire abilità e conoscenze disciplinari

- Scuola Secondaria di Primo Grado

1. Acquisire un apprendimento formalizzato di lingue straniere (Inglese L2, Francese L3, Tedesco L3)
  2. Usare in maniera autonoma strumenti tecnologici
  3. Utilizzare software open source per acquisire conoscenze formalizzate e competenze
- 

## 10 - Area d'intervento (breve descrizione delle azioni da intraprendere in relazione all'area prescelta)

- Scuola dell'Infanzia:

- . attività ludiche, filastrocche, canzoni ...
- interventi di lingua Inglese in forma ludica, da parte di insegnanti della Scuola Primaria, nell'ottica della continuità
- . uso di software per attivare le prime conoscenze della lingua

- Scuola Primaria

- . attività ludiche, filastrocche, canzoni, conversazioni guidate e libere, drammatizzazioni, simulazioni di scene di vita reale (mercato, dottore, farmacia ...), semplici verbalizzazioni orali e scritte
- letture in lingua Inglese da libri della biblioteca scolastica (fiabe, storie ...) e animazioni teatrali
- . canti corali e propedeutica all'uso di strumenti musicali
- . uso di strumenti tecnologici per consolidare le conoscenze multimediali relative all'apprendimento della lingua
- . uso di software open source di tipo generale (elaboratori di testo, programmi di disegno, foglio di calcolo) e di tipo specifico (programmi didattici disciplinari con struttura ludica, con alta interattività, con specificità legata alle situazioni individuali, esempio DSpeech)
- interventi di insegnanti della Scuola Secondaria per iniziare la conoscenza della lingua Francese, nell'ottica della continuità (per le classi quinte)
- . lettore madrelingua Inglese e Tedesco (per le classi quinte)

- Scuola Secondaria di Primo Grado
    - . conversazioni libere e guidate
    - . lettura e comprensione di brevi testi
    - . lettore virtuale (uso di programmi speech text: DSpeech)
    - . drammatizzazioni
  - letture in lingua straniera (Inglese, Francese, Tedesco) da libri della biblioteca scolastica (narrativa) e animazioni teatrali
    - . banda musicale: laboratori e performance anche in L2
    - . coro: laboratori e performance anche in L2
    - . CLIL (Inglese, Francese, Tedesco)
    - . utilizzo della piattaforma moodle della scuola (icspuddu.ilbello.com) per forum in lingua, dizionario multilingue e manuale delle frasi utili per le varie situazioni del quotidiano, realizzati dai ragazzi
    - . e-mail con scuole estere
    - . scambi culturali con scuole di nazioni europee
    - . lettore madrelingua (Inglese, Francese, Tedesco)
- 

## PIANO OPERATIVO DEL PROGETTO

### 11 - Percorso didattico e contenuti:

#### a) attività dettagliate del progetto

##### SCUOLA INFANZIA

###### FASE 1

Livello propedeutico (L2, computer)

###### FASE 2

Filastrocche e canti (L2, Musica)

###### FASE 3

Rielaborazione delle conoscenze attraverso rappresentazione iconografiche (L2)

Rielaborazione delle conoscenze per mezzo di software open source adeguato all'età (giochi in lingua, programmi di pre-lettura e pre-scrittura, programmi di disegno, programmi per karaoke)

###### FASE 4

Giochi di ruolo

Semplici performance musicali

##### SCUOLA PRIMARIA

###### FASE 1

Livello propedeutico (L2, computer)

###### FASE 2

Filastrocche e canti (L2, Musica)

###### FASE 3

Conversazioni guidate e libere: presentarsi, semplici domande e risposte, frasi idiomatiche (L2)

Canti corali, propedeutica all'uso di uno strumento musicale (Musica)

Uso di software open source adeguato all'età (giochi in lingua, programmi di lettura e scrittura, programmi di disegno, programmi per karaoke)

###### FASE 4

Drammatizzazioni, simulazioni di scene di vita reale: mercato, dottore, farmacia... (L2)

Performance musicali (Musica)

Uso di strumenti tecnologici: riprese fotografiche e video delle attività da parte di alunni, reportage fotografico, documentazione filmata (multimedialità)

Proiezione dei lavori

###### FASE 5

Semplici verbalizzazioni scritte (L2)

Utilizzo del computer per la scrittura, per la realizzazione di fumetti in lingua, per la sintesi vocale in lingua (classi quinte): lettore virtuale

Connessione a siti internet in lingua Inglese per il consolidamento/potenziamento delle conoscenze

---

#### FASE 6

Lettore madrelingua di Inglese e Tedesco (per le classi quinte)

Uso di software open source di tipo generale (elaboratori di testo, programmi di disegno, foglio di calcolo) e di tipo specifico (programmi didattici disciplinari con struttura ludica, con alta interattività, con specificità legata alle situazioni individuali)

Uso di software open source per il coding (Scratch)

### SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

#### FASE 1

Conversazioni guidate e libere: presentarsi, semplici domande e risposte, frasi idiomatiche (L2, L3)

Uso di software open source adeguato all'età (giochi in lingua, programmi di lettura e scrittura, programmi di disegno)

#### FASE 2

Drammatizzazioni, musical, simulazioni di scene di vita reale: mercato, dottore, farmacia... (L2, L3, Musica)

Uso di strumenti tecnologici: riprese fotografiche e video delle attività da parte di alunni, reportage fotografico, documentazione filmata (multimedialità)

Proiezione e masterizzazione

#### FASE 3

Canzoni in lingua, concerti, attività interdisciplinari (L2, L3, Musica)

Uso di strumenti tecnologici: riprese fotografiche e video delle attività da parte di alunni, reportage fotografico, documentazione filmata (multimedialità)

Proiezione e masterizzazione

#### FASE 4

Lettura e comprensione di brevi testi (L2, L3)

Verbalizzazione orale e scritta (L2, L3)

Animazioni teatrali

Utilizzo del computer per la scrittura, realizzazione di fumetti in lingua, per la sintesi vocale in lingua: lettore virtuale (programmi speech text: DSpeech)

#### FASE 5

CLIL (L2, L3)

Lettore madrelingua Inglese, Francese, Tedesco (L2, L3)

Uso di software open source di tipo generale (elaboratori di testo, programmi di disegno, foglio di calcolo) e di tipo specifico (programmi didattici disciplinari con struttura ludica, con alta interattività, con specificità legata alle situazioni individuali, uso di programmi di scrittura musicale)

#### FASE 6

Uso della piattaforma moodle.

Partecipazione degli alunni a forum in lingua su temi suggeriti dai docenti.

Realizzazione da parte dei ragazzi di un dizionario multilingue e di un manuale con frasi utili per le varie situazioni del quotidiano ( presentarsi, chiedere/dare informazioni, acquistare ...)

Uso di software open source per il coding (Scratch)

#### FASE 7

E-mail con scuole estere (L2, L3, computer)

Scambi culturali con scuole di nazioni europee (L2, L3)

#### FASE 8

Partecipazione alla attività open source: traduzioni creative commons (L2)

Banda musicale: laboratori, performance, anche in L2, sul territorio locale e nazionale

Coro: laboratori, performance, anche in L2, sul territorio

---

#### **b) metodologie adottate**

- personalizzazione
  - gradualità degli interventi
  - metodo operativo
  - comprensione del testo
  - attività di gruppo
  - tutoraggio
  - ricerca/azione
  - tecniche di cooperative learning
  - learning by doing
  - problem solving
  - riflessione metacognitiva
-

**12 – Il progetto prevede il coinvolgimento dei genitori attraverso:**

- Incontri per discutere le azioni da intraprendere nel corso dell'anno
  - Animazione alla lettura
  - Attività teatrali
  - Attività musicali
  - Organizzazione e coinvolgimento nelle feste di fine anno scolastico
  - Incontri di verifica delle varie azioni
  - Eventuali proposte di iniziative per il futuro
- 

**13 - Strumenti di verifica e monitoraggio dei risultati previsti:****[Modalità]**

- Predisposizione di schede per il monitoraggio
- Predisposizione di schede per la verifica intermedia e finale
- Focus Group

**[Verifica]**

- In itinere, per l'adattamento degli interventi, e alla conclusione, per l'adattamento del progetto
- Analisi, per ogni singolo intervento, dell'influenza sugli obiettivi attesi, effettuata dai docenti coinvolti
- Aggiustamento in itinere dell'azione
- Analisi conclusiva, relativa agli obiettivi prefissati e alla ricaduta sul contesto

**[Monitoraggio]**

- Osservazioni sistematiche ed intenzionali durante lo svolgimento delle attività
  - Verifica intermedia e finale
  - Documentazione educativa del progetto
  - Rendicontazione finanziaria
  - Valutazione del rapporto costi-benefici anche in relazione alla stabilizzazione dei servizi
- 

**14 – Documentazione e disseminazione del progetto realizzato:**

- Schede di progetto
  - Schede di monitoraggio
  - Schede di verifica
  - Predisposizione delle schede on line sul sito della scuola per la consultazione
  - Prodotti realizzati nelle varie attività
  - Performance
  - Pubblicazioni anche on line
  - Raccolta del materiale prodotto e archiviazione in DVD
- 

**15 – Enti coinvolti e collaborazioni:**

- “Narnali Insieme” (Partner):
    1. Coordinamento azioni comuni
    2. Coprogettazione di azioni di sviluppo delle iniziative esistenti
  - Circolo “Quinto Martini” - Maliseti (Partner):
    1. Coordinamento azioni comuni
    2. Coprogettazione di azioni di sviluppo delle iniziative esistenti
  - Circolo “La Libertà del 1945” – Viaccia (Partner):
    1. Coordinamento azioni comuni
    2. Coprogettazione di azioni di sviluppo delle iniziative esistenti
-