



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE

“S. EUFEMIA LAMEZIA”

ad Indirizzo Musicale

Via delle Nazioni 88046 Lamezia Terme (CZ)

Cod. Mecc. CZIC84900V - C.F. 82006440794

Tel. 0968/53141 - Fax 0968/53141

E_mail: czic84900v@istruzione.it

Pec: czic84900v@pec.istruzione.it

www.icseufemia.edu.it



MIUR
USR CALABRIA



UNIONE
EUROPEA



PROGETTI DEL PIANO DI MIGLIORAMENTO

A.S. 2018-19

PIANO DI MIGLIORAMENTO DI ITALIANO

SCUOLA PRIMARIA

a.s. 2018-19

Denominazione progetto	<i>"Leggere è..."</i>
Priorità cui si riferisce	<ul style="list-style-type: none">- Migliorare risultati nelle prove standardizzate di italiano.- Sviluppare metodologie e strategie specifiche funzionali al miglioramento degli esiti della rilevazione.
Descrizione del traguardo di risultato	<ul style="list-style-type: none">- Realizzare attività finalizzate allo sviluppo del pensiero divergente.- Operare scelte strategiche per equilibrare e/o ridurre le situazioni problematiche nelle varie classi.- Promuovere attività di ricerca-azione sugli ambiti risultati più carenti nelle rilevazioni nazionali.
Area di processo	Ambiente di apprendimento
Obiettivo di processo	<ul style="list-style-type: none">- Elevare il livello delle competenze in italiano attraverso didattiche innovative.- Favorire contesti di apprendimento motivanti, utilizzando risorse e strumenti digitali.
Situazione su cui interviene	Si intende favorire l'acquisizione della tecnica della lettura e adeguate competenze linguistiche attraverso attività laboratoriali coinvolgenti che mirino a promuovere il piacere di leggere e il comportamento del "buon lettore", ovvero una disposizione permanente che fa rimanere dei lettori per tutta la vita.
Destinatari	Alunni delle Classi Prime della Scuola Primaria.
Descrizione delle azioni (Obiettivi operativi)	<ul style="list-style-type: none">- Offrire un'esperienza di lettura individuale e di gruppo.- Far scoprire il libro.- Sviluppare il piacere di leggere.- Sapersi confrontare e rispettare idee diverse dalle proprie.- Rispettare il materiale comune.- Sviluppare la propria capacità immaginativa e fantastica.- Scoprire la funzione comunicativa del libro attraverso il piacere di raccontarlo.

<p>Attività previste</p>	<p>Sarà dato uno spazio costante alla lettura dell'insegnante, perché non venga a cadere la motivazione nella fase in cui il bambino non ha ancora acquisito una competenza tecnica sufficiente. E' risaputo, infatti, che ascoltare la lettura fatta da un adulto è sempre un piacere per il bambino e favorisce un approccio positivo all'oggetto libro.</p> <p>Il percorso laboratoriale contemplerà alcune tappe essenziali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'ora del racconto: lettura dell'insegnante e anche dei bambini. - Visita/conoscenza dei "luoghi" dove vivono i libri – di ambienti strutturati (libreria, biblioteca). - Attività di animazione e grafico- pittoriche. - Costruzione di nuove storie utilizzando immagini, illustrazioni o didascalie. - Lettura animata.
<p>Metodologie</p>	<p>Momento fondamentale sarà la lettura da parte dell'insegnante che sarà molto spesso fine a sé stessa. Le attività che potranno seguire la lettura saranno principalmente ludiche, manipolative e creative.</p> <p>Ogni incontro quindi può prevedere due momenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - di lettura ad alta voce per creare un rapporto affettivo con il libro, per suscitare la passione per la lettura, per fornire una motivazione coinvolgente; - di trasformazione, gioco, manualità attraverso proposte legate al libro stesso.
<p>Risorse necessarie</p>	<p>Libro di narrativa: "Cipi" di Mario Lodi.</p> <p>Materiale audio-visivo.</p> <p>Schede di lavoro da completare e colorare.</p> <p>Materiale di facile consumo per produzioni grafico- pittoriche</p>
<p>Indicatori utilizzati</p>	<p>Considerando che il laboratorio è rivolto ad alunni che fanno il loro ingresso nella scuola primaria, pertanto ancora privi dei abilità strumentali di base, per verificare la riuscita del laboratorio sul gusto della lettura non ci si potrà basare su elementi oggettivi. Tuttavia, si seguiranno alcuni criteri efficaci per la valutazione dell'attività svolta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'osservazione da parte delle insegnanti che valutano il livello di

	<p>coinvolgimento e di interesse del gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La capacità degli alunni di mantenere una concentrazione e un livello di attenzione progressivamente più lunghi nel tempo. - L'offerta di poter leggere ad alta voce al posto dell'insegnante. - L'acquisto non richiesto del libro. - La capacità prolungata di rispettare il silenzio e consentire l'ascolto di gruppo. - Le iniziative spontanee da parte degli alunni per documentarsi sulla trama del libro attraverso ricerche su internet.
Valori / situazioni attesi	<p>A percorso ultimato si prevede che gli alunni sviluppino atteggiamenti positivi nei confronti della lettura, essi emergeranno in alcune condotte facilmente osservabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coinvolgimento emotivo e partecipazione attiva alle proposte didattiche pianificate. - Desiderio di acquisire la tecnica della lettura. - Arricchimento del lessico e delle capacità espressive. - Comprensione e miglioramento delle capacità di attenzione, concentrazione e comprensione

Denominazione progetto	<i>"...e vissero tutti felici e contenti"</i>
Priorità cui si riferisce	Migliorare i risultati nelle prove standardizzate di italiano. Sviluppare metodologie e strategie specifiche funzionali al miglioramento degli esiti della rilevazione.
Descrizione del traguardo di risultato	Realizzare attività finalizzate allo sviluppo del pensiero divergente. Promuovere attività di ricerca-azione sugli ambiti risultati più carenti nelle rilevazioni nazionali.
Area di processo	Ambiente di apprendimento
Obiettivo di processo	Elevare il livello di competenze in italiano attraverso pratiche didattiche innovative
Situazione su cui interviene	Considerando i risultati delle prove Invalsi di Italiano, da cui emerge un netto divario tra classi dello stesso plesso e dei plessi diversi, pur con risultati globalmente allineati alla media nazionale e regionale, si rende opportuno sviluppare le competenze linguistiche attraverso la creazione di ambienti di apprendimento motivanti che prevedano l'utilizzo di risorse e strumenti digitali.
Destinatari	Alunni delle classi seconde della Scuola Primaria
Descrizione delle azioni (Obiettivi operativi)	Fare della lettura un patrimonio culturale e stimolare il piacere di leggere. Migliorare le abilità strumentali attraverso l' utilizzo delle diverse tecniche di lettura.
Attività previste	Letture dell'insegnante, lettura animata, individuale, a coppie e piccoli gruppi. Giochi, domande e animazioni mirate ai contenuti o alle emozioni suscitate dalla lettura. Realizzazione di mappe concettuali. Attività legate alla riflessione linguistica.
Metodologie	Tecniche di lettura, tecniche di conversazione guidate, giochi linguistici, rappresentazioni grafiche, tecniche di scrittura creativa.
Risorse necessarie	Docenti del team, testo "Bandiera" di Mario Lodi , filmati, schede strutturate, risorse digitali.
Indicatori utilizzati	-Valutazioni intermedie e finali e comparazione dei dati -Esiti delle Prove Invalsi -Riduzione del numero di insufficienze e di insuccesso scolastico -Livello di soddisfazione degli alunni e delle famiglie

Valori / situazioni attesi	<ul style="list-style-type: none">-Sviluppo e miglioramento delle competenze linguistiche-Riduzione del divario formativo tra alunni della stessa classe e/o classi diverse-Innalzamento dei risultati delle Prove Invalsi
-----------------------------------	--

Denominazione progetto	<i>“Amico libro”</i>
Priorità cui si riferisce	<ul style="list-style-type: none"> - Migliorare i risultati delle prove standardizzate di italiano. - Sviluppare metodologie e strategie specifiche funzionali al miglioramento degli esiti della rilevazione.
Descrizione del traguardo di risultato	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare attività finalizzate allo sviluppo del pensiero divergente. - Promuovere attività di ricerca-azione sugli ambiti risultati più carenti nelle rilevazioni nazionali.
Area di processo	Ambiente di apprendimento
Obiettivo di processo	<ul style="list-style-type: none"> - Elevare il livello delle competenze in italiano attraverso pratiche didattiche innovative. - Favorire contesti d’apprendimento motivanti, utilizzando risorse e strumenti digitali.
Situazione su cui interviene	Il progetto continua il percorso degli anni precedenti, per condurre gli alunni alla lettura spontanea e divertente e alla consapevolezza della sua funzione formativa, superando così il concetto di lettura come “dovere scolastico”.
Destinatari	<u>Alunni classi III Scuola Primaria.</u>
Descrizione delle azioni (Obiettivi operativi)	<ul style="list-style-type: none"> - Motivare gli alunni alla lettura. - Sviluppare la capacità di leggere, interpretare e comprendere testi di vario genere. - Acquisire nuove conoscenze lessicali per migliorare la comunicazione personale. - Esprimer le proprie emozioni leggendo e scrivendo testi di vario tipo. - Arricchire la creatività attraverso la costruzione e l’illustrazione di semplici storie.
Attività previste	<ul style="list-style-type: none"> - Letture di vari testi. - Partecipazione a concorsi ed iniziative attinenti alla lettura. - Attuazione dell’angolo del libro (biblioteca di classe). - Strategie e iniziative di “animazione della lettura”. - Partecipazione a rappresentazioni teatrali per ragazzi. - Visita guidata alla biblioteca comunale. - Giochi linguistici, attività ludiche, schede ed esercizi interattivi.
Metodologie	Le strategie metodologiche si baseranno sulla valorizzazione delle potenzialità di tutti gli alunni, sulla creazione di situazioni motivanti

	all'ascolto, alla lettura e alla produzione; sulla valorizzazione del gioco quale mezzo privilegiato per l'attivazione e lo sviluppo dei processi cognitivi e di apprendimento.
Risorse necessarie	Insegnante di classe. Testi narrativi di vario genere, materiale di facile consumo, materiale strutturato e non, strumenti multimediali
Indicatori utilizzati	Il progetto si valuta attraverso canali coerenti con la sua trama: l'entusiasmo con cui gli alunni guardano alla lettura e alla biblioteca, il modo in cui si muovono nella scelta dei libri; la capacità di ascolto che dimostrano, la partecipazione dimostrata nello scambio di opinioni.
Valori / situazioni attesi	Il progetto riveste il ruolo di filo conduttore all'interno delle attività didattiche e rappresenta un elemento di qualità dell'azione educativa. Il progetto intende promuovere la lettura nei suoi aspetti più soggettivi per avviare una consuetudine che accompagni gli alunni in percorso di vita.

Denominazione Progetto	<i>"Leggi-AMO"</i>
Priorità cui si riferisce	- Migliorare i risultati nelle prove standardizzate di Italiano. -Sviluppare metodologie e strategie specifiche funzionali al miglioramento degli esiti della rilevazione.
Descrizione del traguardo di risultato	- Realizzare attività finalizzate allo sviluppo del pensiero divergente. - Promuovere attività di ricerca-azione sugli ambiti risultati più carenti nelle rilevazioni nazionali.
Area di processo	- Curricolo, progettazione e valutazione. - Ambiente di apprendimento.
Obiettivo di processo	- Ampliare l'offerta formativa attraverso una progettualità integrata. - Monitorare in maniera strutturata gli apprendimenti degli alunni nelle diverse fasi (iniziale, intermedio, finale). - Elevare il livello delle competenze in italiano attraverso pratiche didattiche innovative. - Favorire contesti d'apprendimento motivanti, utilizzando risorse e strumenti digitali.
Situazione su cui interviene	Arricchire e potenziare un atteggiamento positivo nei confronti del libro e della lettura.
Destinatari	Alunni delle <u>classi IV</u> della Scuola Primaria di Sant'Eufemia, Mortilla, Gizzeria.
Descrizione delle azioni (Obiettivi operativi)	- Trasmettere il piacere della lettura. - Educare all'ascolto e alla convivenza tra pari. - Vivere il libro come prezioso strumento di gioco, di divertimento, di ricerca, di approfondimento di conoscenza. - Favorire gli scambi di idee fra lettori. - Ricostruire con le immagini. - Stimolare l'approfondimento consapevole di tematiche di diverso tipo e inventare, manipolare storie attraverso la costruzione di libri con diversi materiali illustrati dai bambini con tecniche varie per stimolare la creatività. - Saper cogliere il messaggio umano e culturale del libro. - Arricchire il patrimonio lessicale. - Consolidare la capacità di leggere in modo espressivo. - Potenziare o recuperare competenze di tipo linguistico espressivo e multidisciplinare.

	- Esplorare le potenzialità di una storia attraverso la lettura espressiva e la drammatizzazione.
Attività previste	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura dell'insegnante. - Lettura ad alta voce e silenziosa da parte degli alunni. - Conversazioni su tematiche riscontrate nel testo. - Manipolazione, rielaborazioni di storie e creazioni di storie. - Drammatizzazioni tratte dai racconti letti. - Visione di film correlati ai testi narrativi presi in considerazione. - Visione di rappresentazioni teatrali tratti da libri letti. - Attività di animazione della lettura anche con il supporto di esperti. - Realizzazione di laboratori di scrittura e costruzione di libri. - Partecipazione alle manifestazioni Libriamoci e Maggio dei libri. - Organizzazione di eventuali incontri con autori, illustratori, editori, ecc... - Visita alla biblioteca comunale e alla casa del libro antico. - Visita ed eventuali attività laboratoriali presso librerie del territorio.
Metodologie	<p>Le strategie metodologiche si baseranno sulla valorizzazione delle potenzialità di tutti gli alunni, sulla creazione di situazioni motivanti all'ascolto, alla lettura e alla produzione, sulla valorizzazione del gioco quale mezzo privilegiato per l'attivazione e lo sviluppo dei processi cognitivi e di apprendimento.</p> <p>In particolare si utilizzeranno le seguenti metodologie: brain storming, cooperative learning , prassi laboratoriale, tutoring, peer to peer, role-play.</p>
Risorse necessarie	- Risorse umane: autori, illustratori, editori; Risorse Materiali:Spazi laboratoriali, biblioteca scolastica, Lim, biblioteca di classe, computer, web.
Indicatori utilizzati	<ul style="list-style-type: none"> - Migliorare la capacità di lettura e comprensione di un testo. - Potenziare il piacere per la lettura. - Sviluppare l'interesse attivo verso l'oggetto libro. - Partecipare ad attività e ad eventi di amplificazione conoscitiva e formativa. - Migliorare le interazioni socializzanti nel gruppo e le relazioni tra pari.
Valori / situazioni attesi	- Sviluppo del pensiero creativo e divergente e della capacità di affrontare problematiche e tematiche di valenza educativo-sociale.

Denominazione progetto	“ Leggo per....”
Priorità cui si riferisce	-Migliorare i risultati nelle prove standardizzate di italiano; -Sviluppare metodologie e strategie specifiche funzionali al miglioramento degli esiti della rilevazione nazionale.
Descrizione del traguardo di risultato	-Operare scelte strategiche per ridurre le situazioni problematiche all’interno delle classi; -Promuovere attività di ricerca- azione negli ambiti risultati più carenti nelle rilevazioni nazionali.
Area di processo	Ambiente di apprendimento
Obiettivo di processo	Elevare il livello delle competenze in italiano attraverso pratiche didattiche innovative.
Situazione su cui si interviene	I risultati delle prove Invalsi di Italiano, pur allineandosi globalmente alla media regionale e nazionale, evidenziano un netto divario tra classi dello stesso plesso e di plessi diversi, con significative variazioni nei risultati. Da qui la creazione di ambienti di apprendimento motivanti e coinvolgenti che, anche con l’utilizzo di risorse e strumenti digitali, consentano di avvicinare gli alunni allo studio e alla conoscenza e di promuovere lo sviluppo di competenze linguistiche.
Destinatari	Tutti gli alunni delle classi quinte della Scuola Primaria.
Descrizione delle azioni (Obiettivi operativi)	Organizzare laboratori per potenziare le competenze linguistiche attraverso la lettura e lo studio dei seguenti testi: <u>La DIVINA COMMEDIA di Dante Alighieri per bambini in VERSI</u> (DIVINE COMEDY by Dante Alighieri for Kids) <u>LA DIVINA COMMEDIA di Dante Alighieri per bambini in PROSA</u> - Esplorare il libro attivando diverse strategie di lettura: individuale ad alta voce silenziosa, a più voci, condivisa, riflessiva, inferenziale etcc... - Favorire l’attitudine al pensiero critico/divergente attraverso attività specifiche (conferenze, dibattiti e incontri con autori); - Sollecitare la comprensione approfondita e la rielaborazione dei contenuti, valorizzando l’originalità e il vissuto individuale; - Comprendere il testo: individuare personaggi, luoghi, tempi, tematiche. - Rielaborare la trama dei racconti oralmente e per iscritto, in modo personale. - Facilitare la produzione orale in lingua inglese

	- Scoprire la bellezza della lingua italiana e comprendere le allegorie.
Attività previste	<p>Attività di laboratorio considerato luogo privilegiato in cui si realizza una situazione di apprendimento significativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ laboratorio di lettura e drammatizzazione (tecniche di memorizzazione; recitazione del verso dantesco anche in lingua inglese; riflessione linguistica- storica sulla lingua; ▪ laboratorio artistico-espressivo (estrapolazione di immagini- figure- ambienti, riproduzione iconografiche e loro caratterizzazione....) <p>-Interazione comunicativa basata sulla comunità di ricerca per coinvolgere gli alunni in conversazioni guidate imparare a pensare.</p> <p>-Animazione delle letture con brevi momenti di drammatizzazione.</p> <p>-Recensione dei racconti attraverso domande specifiche.</p> <p>-Scrittura creativa da cui emergano considerazioni personali.</p> <p>-Lavoro sul testo per analizzare parti variabili e invariabili del discorso</p> <p>-Memorizzazione e recitazione di versi in italiano e in inglese</p>
Metodologie	Brain storming- cooperative learning- peer to peer- ricerca –azione storytelling- laboratori grafico -pittorici- laboratorio teatrale.
Risorse necessarie	Le normali strumentazioni didattiche di cui la scuola è dotata (LIM-computer- aule musicali- aule multimediali).
Indicatori utilizzati	<p>-Valutazioni intermedie e finali e comparazione dei dati;</p> <p>-Esiti delle prove Invalsi;</p> <p>- Riduzione del numero di insufficienze e di insuccesso scolastico;</p> <p>-Livello di soddisfazione/ gradimento degli alunni e delle famiglie.</p>
Valori / situazioni attesi	<p>-Sviluppo/ miglioramento delle competenze linguistiche;</p> <p>-Riduzione del gap formativo tra alunni della stessa classe e/o di classi diverse;</p> <p>- Innalzamento dei risultati delle prove Invalsi.</p>

PIANO DI MIGLIORAMENTO DI ITALIANO

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

a.s. 2018-19

Denominazione Progetto	<i>"Cantami o diva..."</i>
Priorità cui si riferisce	Risultati nelle prove standardizzate nazionali
Descrizione del traguardo di risultato	Ridurre il divario tra classi/sezioni della stessa scuola
Area di processo	Ambiente d'apprendimento
Obiettivo di processo	-Elevare il livello delle competenze in italiano e in matematica attraverso pratiche didattiche innovative; -Ridurre il divario tra le classi e le sezioni della scuola, recuperando il gap formativo a livello regionale e nazionale.
Situazione su cui interviene	I risultati delle prove Invalsi di Italiano non risultano ancora allineati alla media regionale e nazionale ed evidenziano un significativo divario tra classi di plessi diversi.
Destinatari	Gli alunni delle classi prime della Secondaria di primo grado.
(Obiettivi operativi)	-Progettazione per dipartimento e classi parallele -Individuazione dei bisogni formativi; -Scelta di un percorso comune per migliorare gli esiti dell'apprendimento; -Individuazione di un genere attraverso cui sviluppare motivazione alla lettura; -Coinvolgimento del territorio e della comunità scolastica, anche attraverso la partecipazione ad eventi, iniziative locali e nazionali; -Selezione di brani o testi attinenti al genere scelto; -Monitoraggio in itinere e finale; -Feedback e restituzione dei risultati.
Attività previste	-Brainstorming per individuare le conoscenze pregresse e attivare motivazione; -Analisi semantica e strutturale del mito e della leggenda per riconoscere le caratteristiche del genere e le tematiche fondamentali; -Utilizzo di tecniche varie di lettura (a voce alta silenziosa, espressiva, corale ecc...);

	<ul style="list-style-type: none"> -Attualizzazione del mito e delle leggende attraverso la contestualizzazione storica; -Attività di ricerca storico-antropologica sul territorio; -Rielaborazione di miti e leggende attraverso la metodologia dello story-telling; -Lettura animata o rappresentazione scenica; -Arricchimento lessicale.
Metodologie	Cooperative learning, role-play, peer to peer, didattica laboratoriale, uso applicativi digitali specifici, story-telling.
Risorse necessarie	Non sono previste risorse aggiuntive
Indicatori utilizzati	<ul style="list-style-type: none"> -Livello di miglioramento della disposizione alla lettura; -Miglioramento degli esiti intermedi e finali; -Confronto con le prove standardizzate; -Questionario docenti.
Valori / situazioni attesi	<ul style="list-style-type: none"> -Miglioramento della motivazione alla lettura -Arricchimento lessicale -Sviluppo delle capacità di esposizione e rielaborazione personale -Sviluppo del pensiero critico -Potenziamento delle capacità creative -Innalzamento delle competenze civiche e sociali
Prodotto finale	<p>Realizzazione di una book-list digitale</p> <p>Realizzazione di un book di "Cantastorie"</p>

Denominazione Progetto	<i>"Sull'isola... della lettura"</i>
Priorità cui si riferisce	Risultati nelle prove standardizzate nazionali
Descrizione del traguardo di risultato	Ridurre il divario tra classi/sezioni della stessa scuola
Area di processo	Ambiente d'apprendimento
Obiettivo di processo	-Elevare il livello delle competenze in italiano attraverso pratiche didattiche innovative; -Ridurre il divario tra le classi e le sezioni della scuola.
Situazione su cui interviene	Carenza di stimoli culturali e ambientali e scarsa propensione alla lettura e alla riflessione critica sui testi.
Destinatari	Gli alunni delle classi seconde della Secondaria di primo grado.
(Obiettivi operativi)	-Progettazione per dipartimento e classi parallele; -Individuazione dei bisogni formativi; -Scelta di un percorso comune per migliorare gli esiti dell'apprendimento; -Individuazione di un genere attraverso cui sviluppare motivazione alla lettura; -Coinvolgimento del territorio; -Selezione di brani o testi attinenti al genere scelto; -Monitoraggio in itinere e finale; -Feedback e restituzione dei risultati.
Attività previste	-Brainstorming per individuare le conoscenze pregresse e attivare motivazione; -Analisi semantica e strutturale dei testi di avventura e fantasy per riconoscere le caratteristiche dei generi, la struttura del racconto e ambientazione; -Utilizzo di tecniche varie di lettura (a voce alta silenziosa, espressiva, corale ecc...); - Manipolazione dei testi trattati; -Rielaborazione dei testi attraverso la metodologia dello story-telling; -Lettura animata; -Arricchimento lessicale.
Metodologie	Cooperative learning, peer to peer, didattica laboratoriale, uso applicativi digitali specifici, story-telling.

Risorse necessarie	Non sono previste risorse aggiuntive
Indicatori utilizzati	<ul style="list-style-type: none"> -Livello di miglioramento della disposizione alla lettura; -Miglioramento degli esiti intermedi e finali; -Confronto con le prove standardizzate; -Questionario docenti.
Valori / situazioni attesi	<ul style="list-style-type: none"> -Miglioramento della motivazione alla lettura; -Arricchimento lessicale; -Sviluppo delle capacità di esposizione e rielaborazione personale; -Sviluppo del pensiero critico; -Potenziamento delle capacità creative e imprenditoriali; -Innalzamento delle competenze civiche e sociali;
Prodotto finale	Realizzazione di una “Cartolina dei libri” .

Denominazione Progetto	<i>“Alla scoperta del romanzo”</i>
Priorità cui si riferisce	Risultati nelle prove standardizzate nazionali
Descrizione del traguardo di risultato	Ridurre il divario tra classi/sezioni della stessa scuola
Area di processo	Ambiente d’apprendimento
Obiettivo di processo	-Elevare il livello delle competenze in italiano attraverso pratiche didattiche innovative; -Ridurre il divario tra le classi e le sezioni della scuola
Situazione su cui interviene	-Migliorare la capacità di analisi, riflessione critica e pensiero divergente attraverso un approccio storico-antropologico-culturale. Potenziare le abilità nell’esposizione orale e scritta, nell’acquisizione e nell’uso del lessico recettivo.
Destinatari	<u>Gli alunni delle classi terze della Secondaria di primo grado</u>
(Obiettivi operativi)	-Progettazione per dipartimento e classi parallele; -Individuazione dei bisogni formativi; -Scelta di un percorso comune per migliorare gli esiti dell’apprendimento; -Individuazione del genere attraverso cui sviluppare motivazione alla lettura; -Selezione di brani o testi attinenti al genere scelto; -Monitoraggio in itinere e finale; -Feedback e restituzione dei risultati.
Attività previste	-Analisi semantica e strutturale dei testi per riconoscere le caratteristiche e le tematiche fondamentali del genere; - Individuare in modo deduttivo il contesto “valoriale” del romanzo; - Favorire un approccio non formale al testo, utilizzando il pensiero divergente; - Analizzare i testi in modo inferenziale, per riflettere sui grandi temi dell’umanesimo; - Approfondire i temi universali individuati (il rapporto uomo/società, uomo/ambiente ecc...) anche attraverso percorsi di ricerca individuali e/o di gruppo; - Ricostruire quadri d’insieme, operando collegamenti disciplinari ed interdisciplinari; -Favorire il confronto, il dibattito e lo scambio di idee sulle tematiche

	<p>affrontate;</p> <p>-Favorire lo sviluppo del pensiero critico.</p>
Metodologie	Cooperative learning, peer to peer, didattica laboratoriale, ricerca-azione, debate.
Risorse necessarie	Non sono previste risorse aggiuntive.
Indicatori utilizzati	<ul style="list-style-type: none"> -Grado di miglioramento della disposizione alla lettura; -Miglioramento degli esiti intermedi e finali; -Confronto con le prove standardizzate; - Livello di soddisfazione dei docenti.
Valori / situazioni attesi	<ul style="list-style-type: none"> -Miglioramento della capacità di comprensione critica; -Arricchimento lessicale -Potenziamento delle capacità di esposizione e rielaborazione personale -Sviluppo del pensiero critico e della capacità di sintesi -Innalzamento delle competenze civiche e sociali
Prodotto finale	Saggi di tipo letterario.

Denominazione Progetto	<i>“Dedalo e Icaro” (GUTENBERG)</i>
Priorità cui si riferisce	- Migliorare i risultati nelle prove standardizzate di Italiano
Descrizione del Traguardo di risultato	- Allineare i risultati di tutte le classi dell’Istituto alla media nazionale e regionale
Area di processo	<i>Ambiente d’apprendimento</i>
Obiettivo di processo	-Elevare il livello delle competenze in italiano attraverso pratiche didattiche innovative
Situazione su cui interviene	I risultati delle prove Invalsi di Italiano, pur allineandosi globalmente alla media regionale e nazionale, evidenziano un netto divario tra classi dello stesso plesso e di plessi diversi, con significative variazioni nei risultati.
Destinatari	Gli alunni delle classi quarte e quinte della Scuola Primaria e tutte le classi della Secondaria di primo grado di S. Eufemia.
Descrizione delle azioni (obiettivi operativi)	<ul style="list-style-type: none"> -Partecipare agli incontri di Rete per socializzare le finalità, i contenuti tematici, l’organizzazione e i tempi del progetto; - Individuare il tema specifico e gli autori maggiormente rispondenti alle esigenze e ai gusti degli alunni destinatari; - Predisporre laboratori di lettura per classi parallele; -Motivare gli alunni alla lettura partecipata, approfondita e critica del testo proposto; -Favorire la ri-elaborazione creativa del testo avvalendosi dell’ausilio delle risorse digitali (articoli di giornale, interviste, reading, dibattiti ecc.); -Favorire il potenziamento delle competenze civiche e di cittadinanza; -Coinvolgere l’intero territorio negli incontri con gli Autori durante la Fiera itinerante, nell’ultima settimana di maggio
Attività previste	<ul style="list-style-type: none"> -Laboratori di lettura; - Uso di tecniche di lettura ad alta voce ed espressiva; -Lettura approfondita per temi e generi, conferenze, incontri con autori; -Laboratori di ricerca lessicale e semantica.

Metodologie	-Cooperative learning, Peer to peer, Ricerca-azione, Didattica laboratoriale.
Risorse umane	I laboratori saranno integrati alle attività didattiche curricolari. Non sono perciò previsti costi.
Altre risorse necessarie	Le normali dotazioni didattiche e di laboratorio già esistenti a scuola.
Indicatori utilizzati	-Valutazioni intermedie e finali e comparazione dei dati; -Esiti delle Prove Invalsi; -Riduzione del numero di insufficienze e dei casi di abbandono e/o insuccesso formativo; -Livello di soddisfazione/gradimento (questionari alunni e genitori) -Valutazione dell'impatto (questionario docenti)
Prodotto finale	Book-trailer sui testi letti.

Denominazione Progetto	<i>“Insieme in Biblioteca”</i>
Priorità cui si riferisce	- Migliorare i risultati nelle prove standardizzate di Italiano
Descrizione del Traguardo di risultato	- Allineare i risultati di tutte le classi dell’Istituto alla media nazionale e regionale
Area di processo	<i>Ambiente d’apprendimento</i>
Obiettivo di processo	-Elevare il livello delle competenze in italiano.
Situazione su cui interviene	Creare un legame con il libro, in uno spazio fisico dedicato, la biblioteca scolastica, rappresenta una vera sfida per i nativi digitali. La ri-scoperta del libro è cruciale nel processo di acquisizione non solo di abilità e competenze tecniche, ma di costruzione dell’identità personale e sociale.
Destinatari	Tutti gli Ordini di Scuola
Descrizione delle azioni (obiettivi operativi)	<ul style="list-style-type: none"> - Predisporre uno spazio ordinato in cui sperimentare nuove modalità di apprendimento attivo; - Definire e condividere le regole per un uso responsabile della Biblioteca, come spazio di tutti; -Sollecitare la partecipazione ad iniziative specifiche (es. #ioleggoperchè) atte ad incrementare/migliorare il patrimonio librario esistente; -Offrire il “servizio prestito” agli alunni, promuovendo l’approccio emozionale e libero al libro; -Promuovere la cultura del libro, come momento di crescita personale, civica e culturale; -Aprire la biblioteca al territorio attraverso laboratori di lettura animata, laboratori di ricerca-azione, incontri con autori, volontari, giornalisti.
Attività previste	<ul style="list-style-type: none"> -Laboratori di lettura animata dedicati ai lettori più piccoli; -Lettura approfondita per temi e generi, conferenze, incontri con autori; -Laboratori di ricerca.
Metodologie	<p>Didattica laboratoriale;</p> <p>-Reading;</p>

	-Conferenze, debate.
Risorse umane	Da ottobre a maggio sarà aperto il servizio prestito, gestito dal docente referente per un'ora a settimana.
Altre risorse necessarie	Le normali dotazioni didattiche e di laboratorio già esistenti a scuola.
Indicatori utilizzati	<p>Livello di soddisfazione/gradimento (questionari alunni)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo di competenze sociali e civiche; -Arricchimento lessicale; -Aumento delle richieste di prestito (numero di alunni, numero di classi, numero di libri, ecc.); -Miglioramento delle competenze nella lingua madre.
Prodotto finale	Conferenze a tema, in cui gli alunni avranno il ruolo di protagonisti/moderatori del dialogo con scrittori, autori, giornalisti, personaggi di spicco del panorama culturale contemporaneo.

PIANO DI MIGLIORAMENTO DI MATEMATICA

SCUOLA PRIMARIA

a.s. 2018-19

Denominazione progetto	<i>"Matemagica"</i>
Priorità cui si riferisce	<ul style="list-style-type: none">- Migliorare risultati nelle prove standardizzate di matematica.- Sviluppare metodologie e strategie specifiche funzionali al miglioramento degli esiti della rilevazione.
Descrizione del traguardo di risultato	<ul style="list-style-type: none">- Realizzare attività finalizzate allo sviluppo del pensiero divergente.- Operare scelte strategiche per equilibrare e/o ridurre le situazioni problematiche nelle varie classi.- Promuovere attività di ricerca-azione sugli ambiti risultati più carenti nelle rilevazioni nazionali.
Area di processo	Ambiente di apprendimento
Obiettivo di processo	<ul style="list-style-type: none">- Elevare il livello delle competenze in italiano attraverso didattiche innovative.- Favorire contesti di apprendimento motivanti, utilizzando risorse e strumenti digitali.
Situazione su cui interviene	Si intende stimolare l'acquisizione di abilità logico-matematiche attraverso il gioco in uno spazio didattico che assuma la forma di un laboratorio. Obiettivo primario è quello di accrescere negli alunni la motivazione nei confronti dell'apprendimento della matematica, offrendo loro delle situazioni che favoriscano la ricerca di nuove strategie, ragionamenti, percorsi mentali.
Destinatari	Alunni delle Classi prime della Scuola Primaria .
Descrizione delle azioni (Obiettivi operativi)	Il laboratorio di matematica intende: <ul style="list-style-type: none">a) Valorizzare il contributo che il gioco matematico è in grado di recare alla maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni, alla loro creatività e all'appropriazione di competenze matematiche specifiche per la classe di riferimentob) Contribuire al raggiungimento di obiettivi previsti nel curricolo di matematica per la classe ed i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze.

Attività previste	Verrà privilegiato l'approccio ludico, dinamico e interattivo ai concetti matematici attraverso quesiti logici, giochi matematici come: crucinumeri, quadrati magici, piramidi dei numeri, tombole, giochi con le carte e con i dadi. Appassionante sarà anche la realizzazione di giochi interattivi didattici con la LIM, individuali, a coppie o in piccoli gruppi.
Metodologie	I docenti potranno le condizioni favorevoli a realizzare uno spazio didattico che assuma la forma di un laboratorio di giochi pienamente inserito nel percorso di apprendimento della classe con l'obiettivo di: stimolare e aumentare negli alunni la motivazione nei confronti dell'apprendimento della disciplina, offrire loro delle situazioni che li stimolino alla ricerca di nuove strategie, ragionamenti, percorsi mentali.
Risorse necessarie	Materiale strutturato e non , lavagna interattiva, libro digitale.
Indicatori utilizzati	Per monitorare i risultati conseguiti si utilizzano: griglie di osservazione, test e verifiche strutturate. Il monitoraggio e la successiva valutazione sono strettamente collegati agli obiettivi disciplinari e ai risultati attesi.
Valori / situazioni attesi	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipazione attiva alle proposte didattiche pianificate. - Miglioramento delle capacità logiche, di attenzione e di concentrazione.

Denominazione Progetto	“MATEMATICA...MENTE”
Priorità cui si riferisce	<ul style="list-style-type: none"> - Migliorare i risultati nelle prove standardizzate di Matematica. - Sviluppare metodologie e strategie specifiche funzionali al miglioramento degli esiti della rilevazione.
Descrizione del traguardo di risultato	<ul style="list-style-type: none"> - Operare scelte strategiche per ridurre le situazioni problematiche all’interno delle classi. - Promuovere attività di ricerca – azione negli ambiti risultati più carenti nelle rilevazioni nazionali
Area di processo	<ul style="list-style-type: none"> - Ambiente di apprendimento
Obiettivo di processo	<ul style="list-style-type: none"> - Elevare il livello di competenze in matematica attraverso pratiche didattiche innovative.
Situazione su cui interviene	<ul style="list-style-type: none"> - I risultati delle prove Invalsi di matematica, pur allineandosi alla media regionale e nazionale, evidenziano un netto divario tra classi dello stesso plesso e di plessi diversi, con significative varianze nei risultati. Infatti dalle criticità emerse da tali prove, le priorità mirano a creare ambienti d’apprendimento motivanti e coinvolgenti, al fine di sviluppare più interesse e più motivazione allo studio della matematica.
Destinatari	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Alunni delle Classi Seconde della Scuola Primaria</u>
Descrizione delle azioni (Obiettivi operativi)	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzare laboratori di giochi matematici, poiché con il gioco vengono stimulate e sviluppate abilità di concentrazione, intuizione, analisi e sintesi, vengono cioè utilizzati il pensiero logico e il ragionamento.
Attività previste	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica e scoprire che gli strumenti matematici sono utili per operare nella realtà attraverso i seguenti giochi: - al supermercato - il cruciverba delle quattro operazioni - il quadrato magico - giochi per la costruzione di forme e figure, piane e solide - giochi per la misurazione di oggetti, tempi, ecc - giochi matematici con l’uso della LIM per il consolidamento di procedure e algoritmi - formulare e risolvere semplici situazioni problematiche tratte da contesti vita reale.

Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> - La scelta metodologica prevede un lavoro basato sul coinvolgimento attivo di tutti i soggetti e finalizzato alla scoperta e alla costruzione del sapere, piuttosto che alla sua ricezione.
Risorse necessarie	<ul style="list-style-type: none"> - Le normali strumentazioni didattiche di cui la scuola è dotata (materiale strutturato, Lim, computer)
Indicatori utilizzati	<ul style="list-style-type: none"> - Valutazioni intermedie e finali e comparazione dei dati - Esiti delle Prove Invalsi - Riduzione del numero di insufficienze e di insuccesso scolastico - Livello di soddisfazione degli alunni e delle famiglie
Valori / situazioni attesi	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo e miglioramento delle competenze matematiche - Riduzione del divario formativo tra alunni della stessa classe e/o classi diverse - Innalzamento dei risultati delle Prove Invalsi

Denominazione Progetto	<i>"Progetto logica"</i>
Priorità cui si riferisce	<ul style="list-style-type: none"> - Migliorare i risultati delle prove standardizzate di italiano. - Sviluppare metodologie e strategie specifiche funzionali al miglioramento degli esiti della rilevazione.
Descrizione del traguardo di risultato	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare attività finalizzate allo sviluppo del pensiero divergente. - Promuovere attività di ricerca-azione sugli ambiti risultati più carenti nelle rilevazioni nazionali.
Area di processo	Ambiente di apprendimento
Obiettivo di processo	<ul style="list-style-type: none"> - Elevare il livello delle competenze in matematica attraverso pratiche didattiche innovative. - Favorire contesti d'apprendimento motivanti, utilizzando risorse e strumenti digitali.
Situazione su cui interviene	Attraverso questo itinerario si vuole offrire una serie di input e proposte didattiche-gioco per lo sviluppo, il recupero e il potenziamento delle capacità logiche, alla base di tutti gli apprendimenti.
Destinatari	<u>Alunni delle classi III della Scuola Primaria.</u>
Descrizione delle azioni (Obiettivi operativi)	<ul style="list-style-type: none"> - Potenziare le abilità logiche induttive. - Sviluppare la creatività e la capacità di risoluzione di problemi di vario tipo. - Apprendere e consolidare il linguaggio logico-matematico. - Consolidare e potenziare l'apprendimento della matematica attraverso percorsi alternativi ed accattivanti.
Attività previste	<ul style="list-style-type: none"> - Videogiochi didattici e giochi individuali, il gioco dell'oca, giochi tattici con le carte, i dadi e le monete. - Giochi abbinati al consolidamento delle tabelline. - Crucinumeri, quadrati magici, piramide dei numeri, enigmi e rompicapi di vario genere. - Indovinelli logici, situazioni problematiche di vario tipo. - Connettivi del "non", "e", "o", "sarà vero?" - Giochi con le frazioni e i numeri decimali e tutto ciò che la creatività suggerirà.
Metodologie	Attività di laboratorio; lavori di gruppo; cooperative learning e di piccoli gruppi; tutorato; metodo induttivo e deduttivo.

Risorse necessarie	Insegnante curriculare; materiale in dotazione della scuola (LIM, computer); enigmistica per bambini; giochi di società.
Indicatori utilizzati	Osservazioni sistematiche; prove oggettive preparate dai docenti in itinere; risultati ottenuti dalle gare nazionali.
Valori / situazioni attesi	Miglioramento delle competenze e conoscenze in materia; grado di coinvolgimento degli alunni nelle attività proposte; miglioramento nella risoluzione di situazioni enigmatiche che richiedono intuizione e riflessione.

Denominazione Progetto	<i>“LogicaMente”</i>
Priorità cui si riferisce	<ul style="list-style-type: none"> - Migliorare i risultati nelle prove standardizzate di Matematica. -Sviluppare metodologie e strategie specifiche funzionali al miglioramento degli esiti della rilevazione.
Descrizione del traguardo di risultato	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare attività finalizzate allo sviluppo del pensiero divergente. - Promuovere attività di ricerca-azione sugli ambiti risultati più carenti nelle rilevazioni nazionali.
Area di processo	<ul style="list-style-type: none"> - Curricolo, progettazione e valutazione. - Ambiente di apprendimento.
Obiettivo di processo	<ul style="list-style-type: none"> - Ampliare l’offerta formativa attraverso una progettualità integrata. - Monitorare in maniera strutturata gli apprendimenti degli alunni nelle diverse fasi (iniziale, intermedio, finale). - Elevare il livello delle competenze in italiano attraverso pratiche didattiche innovative. - Favorire contesti d’apprendimento motivanti, utilizzando risorse e strumenti digitali.
Situazione su cui interviene	Arricchire e potenziare un atteggiamento positivo nei confronti della Matematica.
Destinatari	Alunni delle classi IV della Scuola Primaria di Sant’Eufemia, Mortilla, Gizzeria.
Descrizione delle azioni (Obiettivi operativi)	<ul style="list-style-type: none"> - Trasmettere e incentivare il piacere per la matematica. - Motivare, consolidare e potenziare lo studio della matematica attraverso percorsi alternativi e stimolanti. - Apprendere e consolidare il linguaggio logico-matematico. - Far sperimentare l’aspetto ludico , curioso e inusuale della matematica. - Favorire lo sviluppo delle abilità logiche. - Utilizzare strategie, ragionamenti, percorsi mentali in situazioni nuove. - Favorire e potenziare la capacità di lavorare e collaborare in gruppo.
Attività previste	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di materiale strutturato e non. - Uso di videogiochi didattici. - Lavori individuali e di gruppo. - Giochi mirati al consolidamento delle tabelline. - Indovinelli, quiz di logica e problematici di vario tipo. - Giochi del “ valore di verità “ e uso dei connettivi .

	<ul style="list-style-type: none"> - Quesiti figurali ed enigmi della percezione. - Attività ludiche con le frazioni e i numeri decimali.
Metodologie	<p>La metodologia sarà legata alla pratica laboratoriale e al gioco didattico per suscitare l'interesse e la motivazione negli alunni considerato positivo veicolo di apprendimento.</p> <p>In particolare si utilizzeranno le seguenti metodologie: problem solving, cooperative learning , prassi laboratoriale.</p>
Risorse necessarie	<ul style="list-style-type: none"> - Spazi laboratoriali, materiale strutturato e non, Lim, schede didattiche, computer, web.
Indicatori utilizzati	<ul style="list-style-type: none"> - Incentivare il gusto per la matematica attraverso il gioco. - Offrire agli alunni situazioni stimolanti alla ricerca di nuove strategie, ragionamenti, percorsi mentali. - Sviluppare ,recuperare e potenziare le capacità logico- creative. - Favorire l'autonomia operativa e il pensiero critico. - Incoraggiare la pratica laboratoriale nell' insegnamento della matematica. - Valorizzare il gioco matematico come contributo alla maturazione globale dell'alunno. - Favorire l' approccio interdisciplinare ai contenuti matematici. - Sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo.
Valori / situazioni attesi	<ul style="list-style-type: none"> -Comprendere come gli strumenti matematici siano utili per operare nella realtà. - Migliorare la comprensione dei concetti logico- matematici e l'autonomia operativa. - Favorire il gusto del risolvere situazioni enigmatiche che richiedono intuizione e riflessione. - Sviluppo del pensiero creativo e divergente e della capacità di affrontare problematiche e tematiche di valenza educativo-sociale.

Denominazione progetto	<i>“Giochi matematici.it”</i>
Priorità cui si riferisce	Migliorare i risultati nelle prove standardizzate di matematica
Descrizione del traguardo di risultato	Promuovere attività di ricerca-azione negli ambiti risultati più carenti nelle rilevazioni nazionali. Operare scelte strategiche per equilibrare e/o ridurre le situazioni problematiche nelle varie classi.
Area di processo	Ambiente di apprendimento
Obiettivo di processo	Favorire contesti di apprendimento motivanti, utilizzando risorse e strumenti digitali. Elevare il livello delle competenze in matematica attraverso pratiche didattiche innovative.
Situazione su cui interviene	E' necessario promuovere lo sviluppo della capacità di applicare conoscenze e abilità in situazioni non formali per risolvere problemi inerenti il contesto extrascolastico, quindi creare condizioni che consentano di affrontare, con maggiore consapevolezza/competenza, le prove standardizzate nazionali. Da qui la creazione di ambienti di apprendimento laboratoriali che, anche attraverso l'utilizzo di risorse e strumenti digitali, facilitino l'apprendimento motivando gli alunni allo studio e alla conoscenza.
Destinatari	Tutti gli alunni delle classi quinte dell'Istituto.
Descrizione delle azioni (Obiettivi operativi)	-Stimolare il pensiero divergente attraverso proposte matematiche che attivino processi di riflessione e deduzione. -Promuovere l'apprendimento cooperativo per facilitare l'interazione comunicativa e sviluppare le abilità logiche e di ragionamento. -Intensificare la conoscenza di regole e procedure per fare calcoli e risolvere situazioni problematiche. -Potenziare alcuni ambiti della matematica.
Attività previste	Attività laboratoriali: - allenamenti sui giochi matematici (Bocconi) con attività individuali e di gruppo; -giochi interattivi con software didattici specifici; -indagini statistiche su fenomeni quotidiani, raccolta di dati, rappresentazione grafica, lettura e interpretazione degli stessi.

Metodologie	Brain-storming, cooperative-learning, peer to peer, problem solving.
Risorse necessarie	Le strumentazioni didattiche di cui la scuola è dotata (Lim-computer- aule musicali- aule multimediali).
Indicatori utilizzati	<ul style="list-style-type: none"> -Valutazioni intermedie/ finali e comparazione dei dati; -Esiti delle prove Invalsi; -Riduzione del numero di insufficienze e di insuccesso scolastico; -Livello di soddisfazione/ gradimento degli alunni e delle famiglie.
Valori / situazioni attesi	<ul style="list-style-type: none"> -Sviluppo/ miglioramento delle competenze matematiche; -Riduzione del gap formativo tra alunni della stessa classe e/o di classi diverse; - Innalzamento dei risultati delle prove Invalsi.

PIANO DI MIGLIORAMENTO DI MATEMATICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

a.s. 2018-19

Denominazione Progetto	<i>"Matematica...mente giocando" (Tombola Matematica)</i>
Priorità cui si riferisce	Migliorare i risultati nelle prove standardizzate di matematica. Sviluppare metodologie e strategie specifiche funzionali al miglioramento degli esiti della rilevazione.
Descrizione del traguardo di risultato	Realizzare attività finalizzate allo sviluppo del pensiero divergente. Promuovere attività di ricerca-azione sugli ambiti risultati più carenti nelle rilevazioni nazionali.
Area di processo	Ambiente di apprendimento
Obiettivo di processo	Elevare il livello delle competenze in matematica attraverso pratiche didattiche innovative.
Situazione su cui interviene	La tombola matematica ha lo scopo di approfondire gli argomenti svolti, poiché si svolge gli ultimi giorni dell'anno scolastico, prima delle vacanze estive.
Destinatari	<u>Tutte le classi della Scuola Secondaria di I Grado dell'Istituto.</u>
Descrizione delle azioni	Si intendono elaborare tecniche e metodologie didattiche innovative che stimolino l'interesse degli studenti nei confronti della matematica attraverso il gioco.
Attività previste	In base alla classe sono stati preparati 90 quesiti matematici inerenti al programma svolto per i novanta numeri della tombola. I ragazzi hanno in loro possesso una cartella, un foglio e una penna. Per poter coprire il numero estratto dovranno rispondere esattamente al quesito. Vince chi effettua ambo, terno, quaterna, cinquina e tombola. Chi sbaglia la risposta e coprirà il numero errato, dopo la vincita di ciascun premio, potrà correggere l'errore.
Metodologie	Conversazioni e discussioni guidate. Comunicazione verbale e grafica. Lavoro individuale e/o di gruppo.
Risorse necessarie	Tutte le docenti di matematica. Cartella, foglio, penna e calcolatrice.
Indicatori utilizzati	L'attuazione del progetto consentirà di valutare e accertare le conoscenze, abilità e competenze nell'area logico-matematica.

Valori / situazioni attesi	Recupero, potenziamento e sviluppo di conoscenze, abilità e competenze legate all'apprendimento della matematica.
-----------------------------------	---

Denominazione Progetto	<i>“La matematica non è un problema”</i>
Priorità cui si riferisce	Migliorare i risultati nelle prove standardizzate di matematica. Allineare i risultati di tutte le classi dell’istituto alla media nazionale e regionale. Sviluppare metodologie e strategie specifiche funzionali al miglioramento degli esiti della rilevazione.
Descrizione del traguardo di risultato	Realizzare attività finalizzate allo sviluppo del pensiero divergente. Socializzare i risultati allo scopo di sensibilizzare gli operatori scolastici all’importanza educativo-formativa delle prove. Promuovere attività di ricerca-azione sugli ambiti risultati più carenti nelle rilevazioni nazionali.
Area di processo	Ambiente di apprendimento
Obiettivo di processo	Elevare il livello delle competenze in matematica attraverso pratiche didattiche innovative. Ridurre il divario tra le classi e le sezioni della scuola, recuperando il gap formativo a livello regionale e nazionale.
Situazione su cui interviene	Prevenire l’insuccesso e l’abbandono scolastico. Stimolare maggiore fiducia in se stessi. Migliorare il grado di autonomia. Saper valutare il livello della preparazione conseguita.
Destinatari	<u>Tutte le classi della Scuola Secondaria di I Grado dell’Istituto.</u>
Descrizione delle azioni (Obiettivi operativi)	-Colmare le lacune evidenziate per migliorare il processo di apprendimento; -Potenziare le capacità di ascolto, comprensione e sintesi dei vari contenuti; -Rendere gli alunni capaci di organizzare le conoscenze acquisite e applicarle correttamente; -Far acquisire agli alunni un’autonomia di studio crescente, con il miglioramento del metodo di studio; -Sviluppare negli alunni la capacità di osservare, confrontare, analizzare, classificare, con una progressiva padronanza dei contenuti proposti; -far sì che l’alunno sia in grado di apprezzare gli itinerari formativi anche attraverso il lavoro di gruppo.
Attività previste	Le attività didattiche riguarderanno la matematica, con particolare attenzione alle tipologie di test Invalsi e verranno presentate in modo gradevole e stimolante. Sollecitazione dell’attenzione, interesse e partecipazione. Esercizi guidati di crescente difficoltà, che richiedono la comprensione e rielaborazione. Attività guidate per potenziare la comprensione e risoluzione di problemi logici. Esercizi di rafforzamento

	del calcolo e uso di proprietà. Esercitazioni su testi tipo prove Invalsi. Test e questionari a risposta chiusa, aperta e multipla.
Metodologie	Per il raggiungimento degli obiettivi ipotizzati si utilizzerà una didattica laboratoriale in modalità di “cooperative learning”; lezioni frontali e interattive con l’uso, oltre che dei consueti sussidi didattici, anche della LIM. Le difficoltà contenute nelle prove saranno graduate e rapportate agli apprendimenti degli alunni.
Risorse necessarie	Tutte le docenti di matematica. Quaderno operativo, penna e calcolatrice.
Indicatori utilizzati	L’attuazione del progetto consentirà di valutare e accertare le conoscenze, abilità e competenze nell’area logico-matematica.
Valori / situazioni attesi	Recupero, potenziamento e sviluppo di conoscenze, abilità e competenze legate all’apprendimento della matematica.