ICPg4

ISTITUTO COMPRENSIVO PERUGIA 4

Progetti di Istituto

a. s. 2017/2018

AREA ARRICCHIMENTO LINGUAGGI ESPRESSIVI

AREA INTERCULTURA

AREA SCIENTIFICO-MATEMATICA

AREA SOSTENIBILITA'

PROGETTI FINANZIATI

ALLEGATO N. 4

PROGETTI ARRICCHIMENTO LINGUAGGI ESPRESSIVI

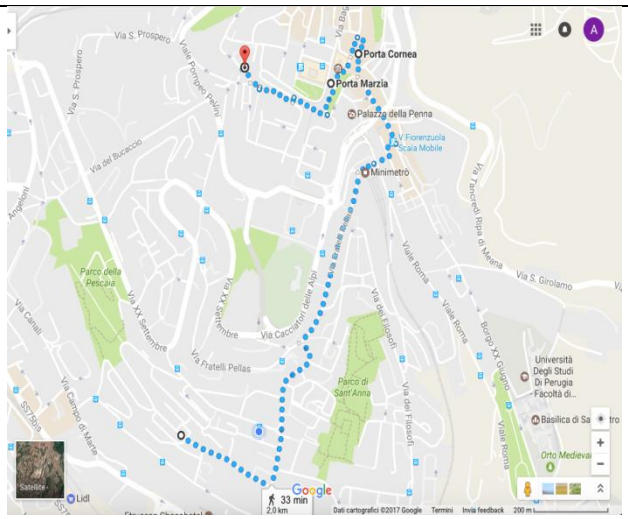
Uno dei passaggi fondamentali dichiarato nella teoria dei 100 linguaggi, così come nelle Indicazioni Nazionali, è che i processi comunicativi sono processi conoscitivi: mentre il soggetto comunica, nel comunicare, attraverso le molteplici forme linguistiche che l'umanità ha creato e che sono frutto della biologia umana, non comunica un concetto dato ma sviluppa il concetto stesso e avanza nella costruzione di mappe concettuale. Il bambino non disegna ciò che ha in mente, come si sosteneva negli anni Settanta, ma nel disegnare sviluppa ed elabora. Attraversando diversi media, il concetto si allarga, si struttura e si relaziona. Loris Malaguzzi affermava: "*La parola si irrobustisce e si amplia con i guadagni che vengono dagli altri linguaggi che tutti si costruiscono nell'esperienza (parliamo cioè di natura interferente dei linguaggi). Ma qui occorre prendere atto: che anche i linguaggi della non parola hanno in realtà, dentro di sé, molte parole, sensazioni e pensieri, molti desideri e mezzi per conoscere, comunicare ed esprimersi. Sono anch'essi modi di essere, di agire, generatori di immagini e di lessici complessi, di metafore e simboli; organizzatori di logiche pratiche e formali, di promozione di stili personali e creativi*".

Le neuroscienze oggi suffragano dal punto di vista neurofisiologico le tesi espresse e cioè la democrazia della conoscenza, il riconoscimento delle differenze e la fecondità della molteplicità dei linguaggi. Marco Ruini, neurochirurgo, commentando il testo di Malaguzzi sui 100 linguaggi scritto per la mostra omonima, scrive: "*Le neuroscienze infatti oggi confermano l'importanza del linguaggio gestuale, dei sensi come il tatto, la vista, l'udito, nella comunicazione interpersonale e nell'empatia, ma stanno andando oltre […] non esiste un tipo di comunicazione, verbale o non verbale, che non coinvolga tutti gli altri tipi. Così che non solo ci sono un linguaggio verbale, uno gestuale, uno espressivo ecc., ma questi si intrecciano così tanto che ogni bambino ha un suo modo di comunicare e di apprendere, un linguaggio unico che esprime la sua singolarità. Questa pluralità di linguaggi nasce dall'esperienza soggettiva e fa parte di un individuo che è in divenire, unico nel suo modo di pensare e di agire e sempre diverso nel tempo*". Ogni persona, lo sappiamo, ha suoi modi di conoscere, di entrare in contatto con il mondo; i campi di esperienze sono finestre sul mondo, strutture e scaffali su cui gli alunni possono iniziare ad agganciare, ordinare, connettere le loro percezioni, intuizioni, idee, dati, informazioni. Ma ognuno si affaccia sui campi di esperienza non separandoli e attraverso finestre/porte differenti. Ecco allora i 100 linguaggi dei bambini e degli adolescenti. Plurimi accessi al mondo, non gerarchizzati, liberi ingressi che come adulti dobbiamo consentire per aprire le loro menti.

Titolo	**ORIENTARTI**
Finalità	Alla ricerca dell'arte e della cultura nel centro storico di Perugia, in un'attività di guida all'arte fai da te, una gara di orienteering diversa. L'obiettivo dell'attività didattica in oggetto è infatti quello di raggiungere una serie di luoghi d'arte, celati o apparentemente celati, posizionati nell'area in questione e segnati su di una carta topografica preventivamente elaborata. Ogni partecipante può scegliere liberamente il tragitto da percorrere tra un punto e l'altro. Allo studente-atleta sono richieste dunque velocità, agilità e, soprattutto, grande abilità nel leggere ed interpretare la mappa del "terreno di gara" unitamente ad abilità e conoscenze storico-artistiche. Per la riuscita finale però l'allievo dovrà avvalersi di una nuova competenza digitale ovvero quella del #TAG, taggarsi dal vivo, LIVE in un social o in una piattaforma scelta, a testimonianza dell'obiettivo raggiunto. Si tratta di una sorta di caccia al tesoro digitale dove il tesoro è propriamente quello del bene ambientale-culturale, al tempo stesso di una promozione e rivalutazione dei monumenti storici-artistici del nostro territorio. La localizzazione di tali siti è solo un passo verso uno studio più contemporaneo e immediato della storia dell'arte, uno studio diverso che si alza dai banchi di scuola e va alla scoperta di quel bagaglio culturale che dovrebbe appartenerci non solo fisicamente. L'istituto scolastico si misurerà sulle antiche vie del centro storico della propria città con mezzi e strategie contemporanee.

Destinatari	**Classi interessate:** classi 5^primaria e classi 1^ della secondaria primo grado **CLASSI PRIMARIA:** VA-VB-VC-VD "G. Cena" e VA-VB "L. Radice" Nel progetto verranno coinvolti docenti di arte e immagine e scienze motorie e sportive (più tutti i docenti che vorranno dare tutto il loro apporto, in particolar modo storia e geografia, tecnologia e matematica, da non escludere gli insegnanti di lingua) che saranno presenti durante alcune uscite sul territorio per mostrare sul campo strategie e strumenti per orientarsi e per rinforzare e ampliare le conoscenze sulla simbologia utilizzata, il significato dei colori, la scala e l'orientamento della carta.
Motivazioni	Attraverso il gioco e un percorso interdisciplinare che riguarda principalmente lo studio della storia dell'arte, della storia, dell'ambiente, della geografia, della matematica e delle scienze motorie e sportive verrà attivato un progetto finalizzato allo sviluppo dei prerequisiti necessari alla comprensione e alla pratica dell'orienteering, attività che richiede sia impegno fisico che capacità di ragionare, analizzare, prendere decisioni ed effettuare scelte, ma non solo. L'orienteering facilita la comunicazione, gli apprendimenti e determina risposte personali e creative negli alunni, i quali si confronteranno anche con altre attività pratiche e concettuali alla scoperta di culture e tradizioni legate al contesto vecchio e nuovo.
Contenuti	**LE MURA ETRUSCHE CITTADINE** Perugia, posizionata tra i territori etruschi e umbri in posizione dominante sul Tevere che ne delimitava i confini, nasce da insediamenti riunitisi nel VI sec a.C. sui due colli Landone e del Sole, separati da una sella, con strutturazione tipicamente etrusca. La costruzione delle sue mura e del loro perimetro (di circa 3 km) creato in simbiosi con i colli, di cui i tratti sono ancora oggi ben conservati e ben visibili, specie sui versanti ovest e nord, presentava una cinta muraria in pianta a forma di trifoglio ed era munita da almeno 7 porte di accesso, di cui 6 sono tuttora esistenti e riconoscibili nelle loro impostazioni e strutture originarie etrusche, anche se modificate in parte dai Romani e nel medioevo. Quindi il percorso proposto si svilupperà lungo i siti: **Arco Etrusco** (Piazza Grimana), **Porta Marzia** (Rocca Paolina - Piazza Italia), **Porta S. Ercolano** (Via Oberdan), **Arco della Mandorla** (Via S. Giacomo), **Porta Trasimena** (Via dei Priori), **Arco dei Gigli** (Via Bontempi).
Azioni	**ITINERARI e ATTIVITA' DIDATTICHE** Alla base di ogni percorso-itinerario al quale necessariamente è preceduta una preparazione propedeutica, c'è l'individuazione dei riferimenti storico-artistici da cercare e riconoscere per poi per diffondere la loro identità e la valorizzazione civica di un monumento particolarmente significativo o di un importante spazio storico della nostra città attraverso le **"INVASIONI DIGITALI"**. L'idea di fondo è quella di promuovere l'immenso patrimonio culturale italiano attraverso internet ed in particolare i social media. Le Invasioni Digitali rappresentano un modo per diffondere in maniera *"virale"* le immagini dei nostri musei e dei luoghi d'arte e di cultura. Sostanzialmente sono delle visite guidate (nel nostro caso orientate) caratterizzate dal fatto che i partecipanti sono invitati a scattare fotografie e girare dei video dell'evento per poi condividerle sui social media. E' una nuova idea di fruizione dei musei e dei luoghi d'arte e di cultura in genere, molto in voga soprattutto all'estero, in grado di aumentare il senso di appartenenza da parte dei visitatori. Non solo, la condivisione attraverso i social media è in grado di avvicinare alla cultura il pubblico giovanile che si informa

	prevalentemente attraverso internet. Per quanto riguarda le attività didattiche propedeutiche alle uscite degli itinerari saranno svolte in orario curriculare nelle rispettive classi con lezioni e laboratori dimensionati a capitalizzare informazioni e conoscenze con preparazione alla parte storico artistica e di orientamento attraverso apparati e strumenti grafici e plastici in parte e lo studio di immagini riguardanti i soggetti da "trovare" più in generale. Vi sarà poi uno spazio dedicato in orario extracurricolare pomeridiano rivolto alla progettazione e preparazione degli strumenti plastici (maschere per #TAG, preparazione planimetrie cartacee, pratica degli strumenti digitali e delle piattaforme o sistemi network). *Laboratorio sulle costruzioni di sistemi autoportanti attraverso l'applicazione grafico-fotografica in composizione di opere fotografate preventivamente dal vero. I laboratori di scienze motorie, svolti durante l' orario curriculare, abbracceranno i giochi tradizionali e i giochi etruschi per consolidare il contesto storico affrontato nelle altre discipline in una didattica per competenze, in seguito il laboratorio di Orienteering permetterà di consolidare le conoscenze acquisite, sempre in un ottica di didattica per competenze. Successivamente, dallo studio degli itinerari si è deciso di proporre il baseball nel "diamante" naturale nei pressi della porta Trasimena. Abbiamo scelto il baseball perché è l'unico sport che possiede la particolarità di essere allo stesso tempo individuale, nella fase di attacco, dove il bambino è protagonista unico, che di squadra, nella fase di difesa, dove i giocatori devono collaborare per eliminare gli avversari. ITINERARIO 1 Il primo itinerario progettato con una distanza complessiva di 2,1 KM propone la partenza dalla sede dell'Istituto Comprensivo Perugia 4 di via Birago verso la prima tappa di **PORTA CORNEA*** (via Sant'Ercolano), da qui si proseguirà per la seconda tappa alla vicinissima **PORTA MARZIA** (l'accesso alla Rocca Paolina di via Marzia) alla ricerca de il "GRANDE NERO", (la grande scultura che il maestro tifernate Alberto Burri volle donare alla città di Perugia, di nuovo visibile in tutta la sua maestosità nel Salone delle Acque della Rocca Paolina di Perugia, grazie ai lavori di fresco restauro) sotto il quale si effettuerà una delle invasioni digitali per mezzo del #TAG. Ultima tappa di questo primo itinerario sarà l' **ARCO DELLA MANDORLA** (via San Giacomo) dove si prevede, data la vicinanza del Conservatorio di Musica di Perugia una performance musicale con materiale di riciclo realizzata dai ragazzi stessi.

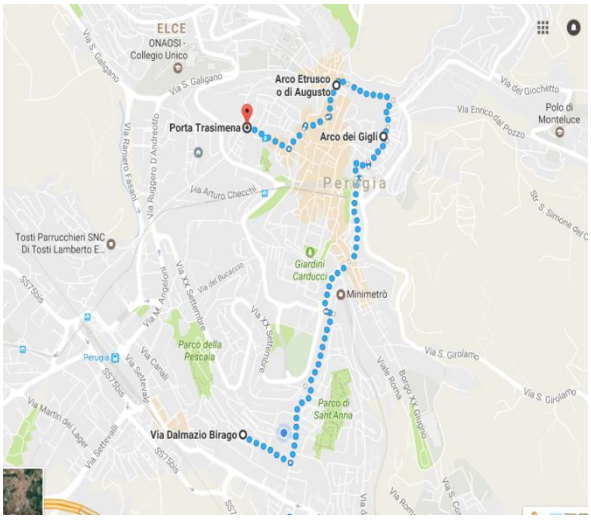


planimetria percorso itinerario N1

ITINERARIO 2

Il secondo itinerario progettato con una distanza complessiva di 3,2 KM propone la partenza sempre dalla sede dell'Istituto Comprensivo Perugia 4 di via Birago verso la prima tappa con individuazione dell' **ARCO DEI GIGLI*** o **PORTA SOLE** (via Bontempi) con una attività didattica "laboratorio di fotografia panoramica" sviluppato durante il tragitto in zona Biblioteca Augusta, prima di raggiungere la seconda tappa presso l'**ARCO ETRUSCO** sotto il quale si effettuerà un'altra delle invasioni digitali per mezzo del #TAG.

Ultima tappa di questo primo itinerario sarà **PORTA TRASIMENA** (via dei priori) dove si prevede un'attività motoria di baseball data la vicinanza del "diamante" di San Francesco.



planimetria percorso itinerario N2

Titolo	**VIVA ARTE VIVA**
Finalità	Gli allievi si danno una possibilità per il superamento del pregiudizio e dello stereotipo formale e concettuale dell'arte visiva. L'obiettivo primario dell'oggetto in questione è semplicemente, senza ipocrisie e luoghi comuni, quello dell'abituare le nuove generazioni alla ricchezza dell'arte contemporanea in funzione dell'arricchimento attraverso ampliamento e sconfinamento mentale, espressivo e concettuale del tutto soggettivo e non oggettivo.

	Imparare a studiare ed apprendere attraverso il fare generale e non specifico: imparare e conoscere e capire l'arte del nostro tempo e del passato in modo nuovo e stimolante creativo ed arricchente.
Destinatari	**Classi interessate:** classi 5^primaria
Motivazioni	Il presente progetto didattico-artistico, è il risultato di un ampio studio e sviluppo riguardante il tema dell'arte viva e vivente nella quale il gesto artistico diviene atto di liberazione e creatività. Le attività elaborate analizzano e si ispirano a parte dei contenuti della 57. Esposizione Internazionale d'Arte di Venezia 2017 attraverso gli Universi dell'Arte e dell'esclamazione "VIVA ARTE VIVA" appunto. Tra i sogni e l'ambiente, l'attività si concentra sulla capacità della scienza di interrogare la natura e svelare la sua dimensione creativa e sublime; un laboratorio che si confronta con le sfide della contemporaneità, delle nuove scoperte e con le emozioni dell'arte in relazione alle ricerche della scienza. Un processo pensato e calato nello specifico, da elaborare e sviluppare in questo contesto scolastico, dove l'arte diviene metodo al servizio degli apprendimenti come arte pratica, pragmatica e contemporanea ancor prima che arte come conoscenza e abilità. Il tema ripercorre in particolar modo l'opera dell'artista francese Michel Blazy (presente con due istallazioni allo spazio dell'Arsenale) da sempre impegnato a creare un microcosmo che replica il ciclo della vita.
Azioni	Le attività saranno allegate al momento della scelta specifica opportunamente decisa con ogni docente delle classi quinte, per un'attività generale omogenea ma al tempo stessa calata nello specifico dei bisogni e delle esigenze di ogni gruppo classe.

Titolo	**INCONTRI D'AUTRICE**
Area di intervento	Ambito linguistico
Finalità	Dall'analisi dei contesti sezione/classe sono state scelte due tematiche da sviluppare attraverso il progetto al fine di: - favorire nei bambini comportamenti accoglienti ed empatici nei confronti dell'altro diverso da me; - sviluppare nei bambini la consapevolezza che il silenzio è elemento utile e prezioso nella quotidianità della nostra vita.
Destinatari	I bambini delle sezioni dei 4 plessi di scuole dell'infanzia dell'IC PG4 e 2 classi prime della scuola primaria "Giovanni Cena".
Azioni	Il progetto si realizzerà attraverso 2 interventi, di 1 ora ciascuno in ogni sezione/classe, da parte di Silvia Vecchini, autrice di libri per bambini e docente supplente di religione presso la scuola secondaria di I grado "Carducci-Purgotti" dell'IC Perugia 4. I intervento: lettura del libro "*Chi c'è tra i miei capelli*" di S. Vecchini e Sualzo, ed. Mondadori, 2013; al termine verranno svolte alcune attività sul tema dell'accoglienza dell'altro anche se diverso da me. II intervento: audio lettura e visione immagini del libro "*La mia invenzione*" di S. Vecchini e M. Giròn, ed. Corsare 2015; al termine saranno svolte attività sull'importanza del silenzio nella nostra vita.
Risultati attesi	Attraverso l'attuazione degli interventi si attende un generale miglioramento del clima dell'ambiente di apprendimento in termini di predisposizione all'incontro con l'altro e all'ascolto.

PROGETTI AREA INTERCULTURA

L'Italia è tra i cinque Paesi, insieme a Germania, Grecia, Svezia e Ungheria, cui è stato chiesto di presentare le politiche educative in questo ambito e avviare un confronto di idee costruttivo.
Negli ultimi 10 anni, nel nostro Paese si è avuto un forte aumento del numero totale degli alunni stranieri con cittadinanza non italiana: nel 2005/2006 il loro numero superava appena le 400.000 unità; nel 2014/2015 risultava quasi raddoppiato, raggiungendo circa le 830.000 unità. Questo dato ha interessato il sistema educativo che ha recentemente avviato una serie di iniziative a supporto delle scuole, per riaffermare il diritto universale all'istruzione. L'Italia ha optato fin dall'inizio per la piena integrazione degli alunni immigrati a scuola e per l'educazione interculturale come dimensione trasversale e come background comune a tutte le materie e a tutti gli insegnanti. L'iscrizione a scuola degli alunni stranieri è permessa anche durante l'anno scolastico e l'integrazione ha inizio con l'acquisizione della capacità di comprendere e di comunicare e con una buona conoscenza dell'italiano come L2.
Le "Linee guida per l'accoglienza e l'integrazione degli alunni stranieri", pubblicate dal Miur nel febbraio del 2014, esordiscono affermando che i minori stranieri sono innanzitutto persone e, in quanto tali, hanno diritti e doveri che prescindono dalla loro origine nazionale. Sempre nel 2014, il Miur ha istituito l'Osservatorio nazionale per l'integrazione degli studenti stranieri e per l'intercultura, con l'obiettivo di individuare soluzioni per un effettivo adeguamento delle politiche di integrazione scolastica alle esigenze di una società sempre più multiculturale e in costante trasformazione. L'Osservatorio ha anche redatto il documento "Diversi da chi? Raccomandazioni per l'integrazione degli alunni stranieri e per l'intercultura", un vademecum con raccomandazioni e proposte operative derivanti dalle migliori pratiche scolastiche, per una più efficace e corretta organizzazione dell'accoglienza e dell'integrazione degli alunni con cittadinanza non italiana.
I progetti di quest'anno si riferiscono alle linee dettate dall'Osservatorio Nazionale.
Si prevede un primo momento di autoformazione dei docenti sulle nuove Indicazioni per l'educazione interculturale (2014) in modo da avere un confronto sugli obiettivi previsti da raggiungere entro il 2018, anno in cui verrà pubblicato il documento della rete Eurydice, per successivamente prevedere un adeguamento.
Altresì, due insegnanti della Scuola Secondaria di I grado e la Dirigente Scolastica frequenteranno un Master di 1500 ore dell'Università di Perugia "Gestione delle Istituzioni scolastiche in contesti multiculturali", che prevede una parte di ricerca-azione nell'ambito di riferimento.
Dopo questo momento di autoformazione, i progetti previsti quest'anno, in un'ottica di continuità di quanto già negli anni precedentemente programmati e rispettose delle Linee Guida per l' Accoglienza e l'Integrazione degli Alunni Stranieri (MIUR 2014), saranno:

Soggetto Promotore Riferimenti	**ICPg4** Osservatorio dell'Osservatorio nazionale per l'integrazione degli alunni stranieri e per l'intercultura del Miur
Titolo	**Accoglienza**
Area di intervento	Trasversale
Finalità	Salvaguardare il diritto all'inserimento immediato degli alunni neoarrivati
Destinatari	Tutti gli alunni dell'ICPg 4 e gli insegnanti
Azioni	-autoformazione secondo le nuove linee -attuazione delle linee previste dai nuovi documenti attraverso l'inserimento di alunni neoarrivati, dopo valutazione d'ingresso, in gruppi di potenziamento full-immersion di Lingua italiana in L2 per comunicare (per un monte ore di 10 ore). Al termine di tale monte ore verrà effettuata una valutazione per testare il livello acquisito secondo gli standard europei (A0-A1) e prevedere ulteriori interventi di potenziamento durante il periodo scolastico - inserimento nella classe da frequentare dopo opportuna

	preparazione della classe in termini di accoglienza, prevedendo cartelli plurilingue sui diversi arredi.
Risultati attesi	- un più adeguato inserimento nella classe - favorire la socializzazione e lo scambio comunicativo - dotare l'alunno neoarrivato di un bagaglio essenziale per la comunicazione della lingua italiana come L2

Soggetto Promotore Riferimenti	**ICPg4** Osservatorio dell'Osservatorio nazionale per l'integrazione degli alunni stranieri e per l'intercultura del Miur
Titolo	**L'apprendimento dell'italiano L2, lingua di scolarità**
Area di intervento	Trasversale
Finalità	Organizzare laboratori linguistici di italiano L2 per le diverse fasi dell'apprendimento e per livelli e scopi differenti.
Destinatari	Alunni stranieri anche di seconda generazione con problematiche socio-culturali e linguistiche.
Azioni	- prevedere durante l'anno scolastico laboratori di Lingua Italiana come L2 atti a favorire il potenziamento della stessa sia per comunicare che per studiare, a seconda dei diversi livelli acquisiti. Le azioni previste prevedono due moduli. Nel primo modulo le attività prevedranno le seguenti fasi: • Somministrazione di un test iniziale per testare il livello di partenza e formare gruppi omogenei • Programmazione di attività per il recupero e potenziamento • Somministrazione di un test finale per testare il livello raggiunto • Documentazione del percorso effettuato come buona pratica Nel secondo modulo le attività prevedranno le seguenti fasi: • Test alla fine dell'anno scolastico per prevedere un inserimento in gruppi di recupero per la Lingua Italiana in L2 per comunicare da effettuare prima dell'inizio del nuovo anno scolastico preceduti da test d'ingresso e test finale per testare il livello raggiunto. • Documentazione delle attività svolte in termini di buone pratiche • Previsione di un percorso personalizzato atto alla valorizzazione delle competenze acquisite e al potenziamento di quelle ancora da sviluppare
Risultati attesi	• Diminuzione graduale del gap • Un più adeguato inserimento nel gruppo classe • Diminuzione dello stress da prestazione nell'alunno con lo scopo di aumentare il proprio benessere psicosociale

Soggetto Promotore Riferimenti	**Rete d'Ambito Perugia Ovest** Comune di Perugia
Titolo	**Ti racconto una storia**
Area di intervento	Italiano - Musica
Finalità	- Favorire il confronto fra culture, individuando affinità e differenze presenti nelle tradizioni popolari - Promuovere la partecipazione delle madri, in particolare quelle che non conoscono la lingua italiana, alla vita scolastica - Incoraggiare il dialogo intergenerazionale nelle famiglie immigrate, anche in un'ottica di promozione del mantenimento delle competenze di comunicazione nella lingua di origine - Valorizzare le situazioni bilingui dei bambini, anche "attraverso la diffusione di fiabe del mondo in versione bilingue o plurilingue" (cfr. C.M. 4233 del 19/02/2014: "Linee guida per l'accoglienza e l'integrazione degli alunni stranieri", 6.3)
Destinatari	Il progetto si rivolge agli alunni delle classi-ponte della scuola dell'Infanzia e della Primaria e alle classi prime della scuola Secondaria di primo grado. Gli alunni saranno attivamente coinvolti in tutte le attività previste. I genitori saranno protagonisti nella prima fase del progetto; sarà opportuno dare la precedenza alle famiglie neo-arrivate in Italia, dove presenti, anche per creare da subito un contatto proficuo tra la scuola e i genitori.
Azioni	Attività 1. Ciascuna classe partecipante chiederà disponibilità alle famiglie dei ragazzi immigrati e organizzerà una mattinata, nei primi mesi dell'anno scolastico, in cui i genitori saranno invitati a scuola per far ascoltare alla classe una ninna nanna del proprio paese, legata alla propria esperienza familiare. Attività 2. Realizzazione, previa autorizzazione, di una registrazione vocale della performance (in formato .mp3); Attività 3. Trascrizione del testo della ninna nanna nella lingua d'origine (se possibile) e traduzione in Italiano (in linea di massima, una ninna nanna per classe). Attività 4. Realizzazione di un disegno sulla ninna nanna ascoltata; Attività 5. Stesura di un breve articolo in cui viene narrata l'esperienza vissuta in classe; Attività 6. Invio alla scuola polo (o caricamento in autonomia nel blog del progetto) del materiale raccolto: - disegno - testo in lingua originale - testo in italiano - file audio in formato mp3. Attività 7. Organizzazione di un incontro di formazione aperto ai docenti delle scuole della rete sul tema della musica popolare in un'ottica interculturale. Attività 8. Organizzazione di un evento finale di condivisione delle esperienze delle singole scuole.
Risultati attesi	- valorizzazione delle diverse culture - integrazione attraverso la conoscenza di culture altre - coinvolgimento dei genitori e del territorio
Rete di progetto	Rete "PERUGIA OVEST"

Soggetto Promotore **Riferimenti**	**ICPg 4** Osservatorio dell'Osservatorio nazionale per l'integrazione degli alunni stranieri e per l'intercultura del Miur Linee guida Documento UNESCO 2015
Titolo	**Noi cittadini del mondo**
Area di intervento	Trasversale
Finalità	Sensibilizzare tutti gli insegnanti sul tema della pedagogia e della didattica interculturale. Sperimentare percorsi di educazione alla concittadinanza e cittadinanza globale
Destinatari	Tutti gli alunni dell'ICPg 4
Azioni	• Formazione docenti sulle competenze di cittadinanza globale • Costruzione UDA sperimentali sulle competenze di global learning secondo il documento UNESCO 2015 • Sperimentazione UDA • Verifica, documentazione e valutazione
Risultati attesi	Costruzione di curricoli verticali con annesse rubric di valutazione che attiveranno gli indicatori di global learning (interdipendenza, transcalarità, mens critica, decentramento, processualità, trasformazione, attivismo responsabile) .
Rete di progetto	Nel seguente progetto verranno previste attività di confronto con alcuni degli Istituti Comprensivi della regione Marche e della Regione Abruzzo che sperimentano UDA di global learning attraverso forum del CVM e con link nel sito della scuola. Punto forte degli scambi sarà l'annuale Seminario Internazionale di Educazione Interculturale che si svolge ormai da 10 anni a settembre a Senigallia. In quelle sede una serie di workshop e di laboratori permetteranno il confronto delle buone pratiche scolastiche relative alla cittadinanza mondiale a livello europeo.

Soggetto Promotore **Riferimenti**	**ICPg 4** UNICEF
Titolo	**Scuola Amica Unicef**
Area di intervento	Trasversale
Finalità	Sensibilizzare tutti gli insegnanti sul tema della pedagogia e della didattica interculturale. Sperimentare percorsi di educazione alla cittadinanza attiva ed europea secondo il trattato di Lisbona 2020
Destinatari	Tutti gli alunni dell'ICPg 4
Azioni	- programmazione e realizzazione percorsi didattici sul tema della legalità e della cittadinanza e costituzione - verifica, valutazione e documentazione degli interventi programmati
Risultati attesi	Maggiore consapevolezza da parte degli alunni di senso civico e di partecipazione attiva a problematiche relative alla legalità in senso ampio.

Soggetto Promotore Riferimenti	**ICPg 4** Osservatorio dell'Osservatorio nazionale per l'integrazione degli alunni stranieri e per l'intercultura del Miur
Titolo	**Tutoring**
Area di intervento	Trasversale
Finalità	- migliorare le relazioni interpersonali - favorire l'innalzamento delle prestazioni attraverso l'apprendimento collaborativo - potenziare la motivazione ad apprendere nell'alunno
Destinatari	Alunni della scuola primaria e secondaria di I° grado
Azioni	**Analisi del contesto** importante per fissare obiettivi realistici e operativi, individuare gli studenti che potrebbero svolgere il ruolo di tutor (caratterizzati da un rendimento buono ed un alto livello di motivazione), analizzare le tipologie d'interazione tra i sottogruppi e l'idea dei docenti relativamente all'utilità di un progetto di tutoring, come mezzo per prolungare l'attività didattica sotto la supervisione di operatori professionisti in alternativa al coinvolgimento dei genitori; **Selezione dei partecipanti** - gli studenti da nominare come tutor devono essere in grado di guidare con maggiore autonomia l'apprendimento e di lavorare in piccoli gruppi cooperativi; **Materiali didattici** - il tutoring consegue risultati migliori quando si fa uso nel progetto di materiale strutturato, suddiviso in sequenze, che permette al tutee di procedere gradualmente nell'apprendimento, garantendo un costante progresso e facilitando il ruolo del tutor; **Contatti** – lo svolgimento del tutoring sarà previsto in orario scolastico e all'interno o all'esterno della classe ; **Interazioni tra tutor e tutee** - è necessario prestare molta attenzione alle dinamiche di interazione tra tutor e tutee e all'avanzamento del lavoro collaborativo; **Formazione al tutoring** - per la realizzazione di un efficace progetto di tutoring è indispensabile che lo studente avente questo ruolo sia ben informato su cosa far svolgere e come prevedendo anche momenti di confronto con l'insegnante per adeguare il percorso; **Monitoraggio** - l'insegnante deve sviluppare un accurato programma di monitoraggio per affrontare e risolvere eventuali problemi; **Feedback** - per valorizzare il lavoro svolto, è necessario che l'insegnante fornisca agli studenti un feedback sull'attività condotta.
Risultati attesi	- un maggior benessere e motivazione dell'alunno - una proficua interazione sociale - innalzamento della motivazione e delle prestazioni dell'alunno

PROGETTI AREA SCIENTIFICO-MATEMATICA

L'Istituto Comprensivo Perugia 4, recentemente costituitosi (a. s. 2016-2017), ha indicato nel proprio Piano di miglioramento l'innalzamento delle competenze matematiche. A tal fine sono state sperimentate diverse chiavi progettuali, implementando percorsi di problem solving, attività laboratoriali ed operative ed anche un tutoring da parte di ragazzi di una scuola secondaria di II grado. Dal confronto tra i due gradi di scuola primaria – secondaria, dai risultati delle prove Invalsi di matematica e dagli esiti delle attività progettuali è emerso che tra le abilità più carenti risulta la realizzazione di un storytelling logico, cioè la capacità di ripercorrere i processi e arrivare a delle pianificazioni risolutive, acquisendo le dovute conoscenze procedurali. Un secondo elemento di criticità è rappresentato dalla lingua veicolare italiana, che una discreta parte dell'utenza dell'Istituto proveniente da famiglie di origine straniera, fatica a padroneggiare nella sua forma specifica per la matematica, risultando così in parte inibita la comprensione testuale dei sussidi, la formalizzazione tramite proposizioni dichiarative e la comunicazione orale e scritta nel linguaggio specifico della disciplina.
L'ampliamento dell'Offerta Formativa si propone, attraverso delle attività ludico-didattiche e di carattere operativo, di favorire l'accesso alla concettualizzazione attraverso delle rappresentazioni semiotiche con un alto grado di contestualizzazione, così da permettere una facilitazione nella comprensione degli elementi linguistico - contenutistici più astratti e con il ricorso a metodi attivi e ricostruttivi di apprendimento, mediante dei compiti di realtà che attivano un proprio pensiero critico e riflessivo e conducono ad identificare e perseguire obiettivi e percorsi di soluzione.
Un ingrediente "chiave" sarà la forma della conduzione, basata su una didattica di tipo informale e sull'animazione matematico-scientifica, con uno stile divulgativo - comunicativo attraente e dalla parte dei ragazzi che renda i contenuti trasparenti, ma che sia anche capace di promuovere la costruzione di un buon spessore di cultura scientifica.
Inoltre, in considerazione che in particolare la matematica nel passaggio dalla scuola primaria alla secondaria di I grado rappresenta, in modo spesso ingiustificato, la disciplina più temuta, si vuole dare alle classi V della scuola primaria la possibilità di confrontarsi con chi il passaggio l'ha già sperimentato trovandosi al termine della I classe di scuola secondaria, offrendo una percezione di maggior controllo sui fattori connessi alla disciplina. L'implementazione dei percorsi come laboratorio di collaborazione e condivisione favorisce le abilità trasversali e connotative dell'apprendimento quali saper ascoltare, confrontarsi, ricercare, affermare e confutare tesi, lavorare in gruppo, saper esprimere e gestire emozioni e saper esprimere creatività.

Soggetto Promotore	**MIUR**
Titolo	**"Olimpiadi di Problem Solving" – Informatica e pensiero computazionale nella scuola dell'obbligo.** Gare di informatica per promuovere la diffusione del Pensiero Computazionale tramite attività coinvolgenti che si applicano alle diverse discipline scolastiche.
Ambito	Potenziamento nella Matematica, nell'Inglese e nell'Italiano. Promozione del pensiero computazionale, della programmazione (coding) e delle competenze digitali.
Finalità	<u>Finalità</u> - aiutare a far emergere delle eccellenze; - avviare e consolidare una vision informatica quale metodo di formalizzazione e strutturazione di processi per la risoluzione dei problemi; - valorizzare l'instaurarsi di competenze trasversali ai diversi contesti disciplinari proprie del problem solving, quali pensare, ragionare, fare ipotesi, operare scelte, sollecitando azioni cognitive che privilegiano i processi cognitivi rispetto ai prodotti. <u>Obiettivi</u> - promuovere conoscenze procedurali e dichiarative;

	- iniziare a conoscere metodologie e tecniche di base della programmazione, dell'algoritmica e della rappresentazione dei dati; - potenziare il problem solving logico-matematico; - promuovere competenze nell'utilizzo di risorse digitali e dei nuovi media; - mobilitare competenze e responsabilità socio-relazionali, coniugando socialità ed individualità.
Destinatari	- alunni di tutte le classi della scuola secondaria "Carducci – Purgotti" che posseggono livelli di competenza intermedie/avanzate in Italiano, matematica ed Inglese e comportamento sociale e di lavoro adeguato allo scopo, che formeranno una squadra di quattro alunni per ciascuna classe costituita da quattro elementi, mentre eventuali altri aderenti al progetto giocheranno in forma individuale; - alunni delle classi quinte della scuola primaria "L. Radice" e "G. Cena" (sezioni TN e TP) che giocano in squadre di quattro elementi, selezionati in base all'interesse manifestato, alle modalità di lavoro e comportamento e a buoni livelli di apprendimento in Italiano, Matematica ed Inglese; - l'adesione al progetto avrà un costo di 1 euro pro capite per spese di documentazione.
Azioni	Proposta di problemi algoritmici, da risolvere con la metodologia del problem solving, in cui le esigenze vengono trasformate in soluzioni attraverso modalità di razionalizzazione e formalizzazione dei problemi. Didattica laboratoriale. Cooperative learning. Gamification in più fasi (di istituto, regionale e finalissima nazionale), a squadre e individuale, secondo il regolamento ed il calendario dell'edizione 2017-18. Il progetto si svolge in tre fasi (per i dettagli organizzativi vedasi allegato – da convalidare all'uscita del regolamento) : 1. Da ottobre a dicembre: fase di Istituto. Avvio dei laboratori pomeridiani ed in orario scolastico per l'accesso alle prime gare di novembre e dicembre. Per la scuola secondaria verranno creati due gruppi verticali (prima, seconda e terza) ai fini degli allenamenti, accoppiando le sezioni per l'alto numero di partecipanti previsto. 2. Entro Dicembre, le docenti della primaria del gruppo di progetto effettueranno una formazione guidata dalla referente Prof.ssa Nicoletta Angeli per complessive 15 ore. 3. Entro l'anno solare 2017, in collaborazione con l'USR Umbria ed il CTS nazionale, si prevede l'organizzazione di un seminario-workshop regionale sulle Olimpiadi, destinato ai docenti ed alunni. 4. Da gennaio a febbraio: prosecuzione della fase di istituto. Verranno effettuate altre gare e verranno determinati gli alunni rappresentanti dell'Istituto nelle successive gare regionali, continuando ad effettuare gli allenamenti/laboratori. 5. Mese di marzo: fase Regionale. Una squadra per ogni plesso iscritto e tre alunni della secondaria giocheranno in competizione con le altre scuole della regione Umbria partecipanti alle OPS, per decretare gli aventi diritto alla fase nazionale. La preparazione avverrà con laboratori pomeridiani ed antimeridiani. 6. 28 aprile 2017: finalissima nazionale a Cesena dei primi classificati nella Regione. Per gli eventuali convocati si terranno allenamenti appositi sia in orario mattutino che pomeridiano. Alcuni incontri laboratoriali in orario scolastico saranno destinati alle intere classi quinte nella scuola primaria nella prima fase di presentazione delle gare. Inoltre per tutta la durata delle olimpiadi è attiva una piattaforma on line accessibile dal sito www.olimpiadiproblemsolving.com, che permette l'iscrizione della scuola, la registrazione dei giocatori con proprie

	credenziali e consente di esercitarsi attraverso dei quesiti di allenamento dei quali è restituito il punteggio automatico. In qualche occasione (presentazione piattaforma, preparazione gara regionale ed eventualmente nazionale) gli alunni interessati potranno essere istruiti all'occorrenza anche durante l'orario di lezione uscendo dalle classi. Nei giorni previsti per le gare il referente acquisisce il testo degli esercizi dalla piattaforma e prepara le copie da somministrare. Una gara di istituto si svolge in 120 minuti nell'orario stabilito autonomamente dall'Istituzione, con la sola eccezione della gara regionale che si svolge secondo un programma prestabilito. Gli esercizi da affrontare durante le gare sono illustrati nell'allegato "GUIDA OPS 2018" disponibile nel sito. Gli alunni coinvolti devono essere organizzati in modo funzionale ed avere a disposizione computer o tablet per giocare. Infatti è peculiare della metodologia proposta poter utilizzare qualunque sussidio utile e qualunque strumento di calcolo, compresi fonti on line e programmi ideati ad hoc. Il referente conoscerà gli esiti delle gare e stilerà una graduatoria interna secondo dei criteri stabiliti dal gruppo di progetto per decretare gli alunni dell'istituto che passeranno alla fase regionale. In particolare, oltre alle gare in calendario, per la selezione delle squadre della scuola primaria, verrà richiesto di affrontare una gara individuale elaborata dal gruppo di progetto. La fase regionale viene affrontata possibilmente presso una delle scuole della regione che partecipano, accorpando le squadre. L'anno scorso la Carducci è stata individuata come Scuola Polo Regionale per l'Umbria. La fase nazionale si svolge a Cesena, dove confluiscono le prime squadre e i singoli alunni primi classificati di ogni regione e altri alunni/squadre "ripescate" in base al punteggio ottenuto nella gara regionale. OPPORTUNITA' ULTERIORE In aggiunta a queste prove, il regolamento prevede una ulteriore modalità di partecipazione e competizione orientata al coding. Tale modalità consiste nell'ideazione e implementazione di un programma, a partire da indicazioni formulate e diffuse dal Comitato Organizzatore. La partecipazione in questo caso è unicamente a squadre. La consegna avviene online, seguendo le indicazioni che saranno successivamente riportate sul sito delle OPS. Ciò si valuterà nel prosieguo, poiché al momento non si hanno le necessarie informazioni.
Rete di progetto	Rapporti con l'USR, mediante il referente regionale. Rapporti con le scuole dell'Umbria partecipanti alla fase regionale. Rapporti con il CTS Nazionale delle Olimpiadi PS.

Titolo	**LA DIVERSITA' NELLA GENETICA**
Ambito	Potenziamento scientifico; cittadinanza
Finalità	Dall'osservazione delle domande e delle curiosità dei bambini, naturali in una scuola che ha una forte connotazione multietnica, circa i temi della genetica, di cui sentono evidentemente discutere in vari ambiti sociali, e che loro esprimono come curiosità verso le differenze fisiche (colore della pelle, etc.) tra persone di etnie diverse, è nata l' opportunità di un approfondimento sui temi, molto generali, della genetica umana. Condividendo con le famiglie il proposito educativo, si è venuti a conoscenza dell'opportunità offerta dal padre di una alunna, che è un medico genetista ed insegna Genetica all'Università di Perugia, di sviluppare un percorso educativo che ha l'obiettivo di spiegare in termini

	semplici le basi biologiche delle differenze tra individui di etnie diverse, ma anche tra individui della stessa etnia. Si utilizzeranno microscopi che consentiranno agli alunni di osservare il patrimonio genetico (i cromosomi, con vetrini forniti dall'esperto), si spiegherà la differenza genetica tra uomini e donne, e quindi come variando il nostro DNA possano variare le caratteristiche somatiche. Un elemento che verrà introdotto, a margine dell'obiettivo educativo, è anche far comprendere come alcune malattie umane, rare, siano dovute a variazioni del nostro DNA e come tanti ricercatori in tutto il mondo abbiano già trovato o stiano cercando delle cure efficaci. Esiste, e di questo si parlerà agli alunni, la giornata mondiale delle "Malattie Rare" o Rare Disease Day, un evento ormai di risonanza mondiale, con 94 paesi coinvolti in tutto il mondo (http://www.rarediseaseday.org/country/it/italy) che si celebrerà il prossimo 28 Febbraio e che vuole proprio sensibilizzare l'opinione pubblica su questo argomento. Grazie alla collaborazione di una mamma di un alunno, proprietaria di un negozio denominato "Città del Sole", sarà possibile regalare agli alunni un salvadanaio che i bambini potranno riportare a scuola proprio nella giornata del 28 Febbraio, momento in cui verrà effettuata una raccolta fondi a favore della ONLUS "Associazione Malattie Rare Mauro Baschirotto". OBIETTIVI • Comprendere che le differenze fisiche tra persone sono dovute a differenze nel propria DNA. • Riconoscere un cromosoma al microscopio. • Costruire in gruppo un modello di doppia elica del DNA. • Partecipare in modo costruttivo alla vita del gruppo e dare il proprio contributo nel raggiungimento di uno scopo.
Destinatari	- Tutte le classi quarte dell' Istituto Comprensivo ICPg4; - Classi terze della scuola secondaria di I grado dell'Istituto Comprensivo ICPg4
Azioni	Coerentemente con le esperienze d'apprendimento individuate all'interno delle varie classi, il percorso didattico offrirà momenti di riflessione, occasioni di gioco, realizzazione di esperienze pratiche e laboratoriali, attraverso le quali gli alunni potranno vivere il piacere della scoperta e della ricerca. Il progetto si realizzerà dal mese di novembre 2017 al mese di aprile 2018 Sono previsti alcuni incontri con il dottor Prontera sia per la presentazione dell'associazione che per la proiezione di slide esplicative sulle leggi della genetica . Tali proposte verranno calibrate a secondo delle classi coinvolte. CONTENUTI Primo approccio alla cellula e al nucleo. Leggi sull'ereditarietà. Ricetta per formare l'uomo: i cromosomi e il DNA. Diversità e genetica.
Soggetti coinvolti	Il dottor Paolo Prontera, specialista in genetica medica, Responsabile Regionale della società di Genetica Umana (SIGU) - Titolari del negozio "Città del sole " di Perugia, che contribuiranno con la donazione di salvadanai per la raccolta di eventuali fondi da devolvere all'associazione "Malattie Rare Mauro Baschirotto" fondata dai Professori Giuseppe ed Anna Baschirotto - insegnanti delle classi coinvolte.

L'ICPg4, nato come istituto comprensivo solo nel 2016, ha assunto nel proprio PTOF il valore dell'educazione alla sostenibilità come asse culturale, in virtù di una tradizione di ricerca e di sperimentazione sui valori dell'educazione ambientale e sullo sviluppo sostenibile, avviata sin dai primi anni 2000 da entrambi gli istituti ora facenti parte del Comprensivo.
Ci siamo ritrovati nelle considerazioni di **Joan D. Francesch** quando afferma che "*Non c'è riforma, o presunta tale, della scuola che non sia accompagnata da una estenuante serie di tabelle che definiscono quante ore complessivamente si debba stare a scuola, quante ore riservare ad ogni singola materia, quali obiettivi raggiungere, quali indicatori utilizzare, quali programmi attuare, quali valutazioni effettuare. Un apparato corposo che il senso comune di chi opera nella scuola si è abituato a considerare "normale" o, comunque, inevitabile. Ma che molti insegnanti, forse la gran parte, sente come un fardello contro il quale attua strategie, più o meno consapevoli, di elusione."*
Riteniamo che il ribaltamento di questa situazione di disagio professionale e culturale possa superarsi attraverso una nuova visione del vivere sociale, sia in termini di rapporti interpersonali all'interno di comunità istituzionali che in termini di approccio educativo.
Partendo del rapporto inscindibile tra tempo e educazione, tanto nella riflessione che nella concretezza della vita, Joan Domènech Francesch, nel libro *Elogio dell'educazione lenta* (La Scuola, 192) intendiamo formulare una proposta da sperimentare nel corso degli anni (perché occorre tempo anche per imparare a disimparare) che ponga il principio di *decelerazione* in campo educativo, capace di realizzare una scuola rispettosa dei ritmi di apprendimento di ciascun alunno. Francesch cita nel suo libro, «*il ritmo veloce, gli obiettivi a breve termine, la pressione sui risultarti*» danno luogo a «*situazioni insostenibili, perdita di creatività e stress in alunni e docenti, risultati modesti a medio e lungo termine*». Noi concordiamo con tale valutazione.
I valori che l'educazione allo sviluppo sostenibile deve promuovere, comprendono:

- • Il rispetto per la **dignità** e i **diritti umani** di tutte le persone del mondo e l'impegno ad una **giustizia sociale ed economica** per tutti;
- • Il rispetto dei diritti umani delle **generazioni future** e l'impegno alla responsabilità intergenerazionale;
- • Il rispetto e la cura per la grande **comunità vivente** in tutte le sue diversità che coinvolge la protezione e il risanamento degli ecosistemi terrestri;
- • Il rispetto per le **diversità culturali** e il rispetto a costruire localmente e globalmente una cultura di tolleranza, di non violenza e di **pace**.

Titolo	**I RITMI DELL'APPRENDIMENTO PER UNA CONSAPEVOLE EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA**
Ambito	Educazione ambientale e sviluppo sostenibile
Finalità	<u>Finalità</u> - Formare nei giovani la consapevolezza che vivere in modo sostenibile significa partecipare alla vita socio-economica del proprio territorio nella visione di sfondo legata alle competenze di cittadinanza globale; - Promuovere negli adulti la consapevolezza che il benessere della comunità umana è inscindibile dalla sostenibilità ecosistemica ed ambientale; - Attivare processi virtuosi di cambiamento complessivo dei comportamenti e degli stili di vita. Un nuovo approccio all'ambiente fondato sulla sfera valoriale prima che su quella cognitiva. - Favorire l'acquisizione di competenze di cittadinanza globale, oggi messe in rilievo dalla globalizzazione mondiale che obbliga la formazione di cittadini e lavoratori in grado di gestire con flessibilità mentale i cambiamenti costanti che avvengono in tutti i settori socio-economici e culturali. Obiettivi • Educare alla sostenibilità come mission della scuola affinché essa possa essere: • più orientata al futuro (attenzione ai possibili e probabili scenari

	diversi); • critica nei confronti di una società governata prevalentemente dal mercato e dai consumi; • più sensibile rispetto alle diverse realtà che impegnano e sfidano le persone nei diversi Paesi del mondo (sensibilità al contesto); • considerare plurimi "sistemi" quando affronta la complessità; • più orientata alla comunità ed alla solidarietà (in contrapposizione all'individualismo); • più attenta ai comportamenti che ai prodotti materiali; • più capace di creare le condizioni favorevoli per l'apprendimento nella società (life long learning); • più aperta a nuove forme di pensiero e di azione; • legata all'equità sociale economica ed ambientale a livello locale, regionale, globale.
Destinatari	Classi Primaria: IV c, V a, b, e d
Azioni	**Fasi di lavoro per il soggiorno a Pantarei "Vivere in modo sostenibile"** 1. incontro del team docente con gli operatori della struttura per definire i filoni sui quali si vuole far riflettere gli alunni, attraverso esperienze concrete 2. definizione del progetto operativo con definizione dei costi e delle attività 3. raccolta fondi per sostenere il soggiorno per i 100 studenti coinvolti 4. organizzazione del calendario per i due soggiorni utili a soddisfare le esigenze dei 4 gruppi classe 5. partecipazione ai soggiorni 6. definizione di modelli replicabili di agire sostenibile 7. coinvolgimento delle famiglie e delle autorità in un evento pubblico **Filoni di attività** **1. Attività musicale** a. La musica della natura e nella natura: - attività di ascolto lento - il silenzio come aspetto della musicalità - composizione orchestrale e canora riproducendo suoni e rumori naturali - i suoni naturali e gli strumenti musicali: la complicità tra uomo e natura **2. Analisi delle acque** a. Il canneto come fitodepuratore: - Osservazione diretta del canneto, laboratorio: sezione della pianta, analisi della pianta - Lab. Creativo misura delle acque con strumenti naturali e chimici - Ruolo ecologico del canneto: l'uomo imita la natura **3. Narrazioni** a. Evocando un altro mondo in cui vivere: - Miti, leggende, storie umane - Sognando un mondo diverso, poesie bioregionali e canovacci di drammatizzazione - Arte, colori, i segni della natura come opere d'arte - La filosofia nella natura **4. Manipolazioni con materiali naturali** a. La città che vorremmo: - libere costruzioni con materiali naturali, argilla, legno, … - l'immaginario e la realtà - la bioedilizia per un vivere sostenibile - Elaborati artistici con colori naturali fai da te e da colori industriali non inquinanti e rispettosi della natura **5. Energia e sani stili di vita**

	a. Biomasse e energie alternative nell'uso quotidiano: - Pratiche di vita comunitaria nel rispetto del consumo energetico - Acqua, un bene limitato che va usato con molto attenzione - Prodotti per l'igiene con estratti di origine vegetale b. Educazione alimentare: - Laboratori di cucina con prodotti a Km 0: dall'orto alla tavola - Riconoscimento delle piante spontanee - preparazione di tisane e di pesti da spalmare sul pane Al termine delle attività sarà cura del team docente realizzare una documentazione, sotto forma di modelli replicabili, con foto gallery delle attività, indicazioni e suggerimenti per una eventuale riproposizione da diffondere a livello territoriale e presso eventi pubblici.
Soggetti coinvolti	**Regione dell'Umbria – Ass.to alla Formazione e Ass.to alle Foreste ed Agricoltura** - ARPA Umbria - Comune di Passignano

Titolo	**ELOGIO DELLA LENTEZZA**
Ambito	Sostenibilità e Resilienza
Destinatari	Genitori, Docenti e Alunni dell'Istituto - territorio
Azioni	Il 20 gennaio ci sarà un'intera giornata dedicata ai genitori, alunni e docenti per riflettere su tematiche di primaria importanza. Si partirà al mattino con una Tavola rotonda organizzata insieme al gruppo di Perugia di "Amica Sofia" dal titolo: "**Elogio della lentezza al tempo dei clic...",** che vedrà i seguenti interventi: - La velocità nei processi di produzione e nella società tecnologica, Dott. Segatori (cornice sociale e antropologica sui cambiamenti nel mondo del lavoro e le sue conseguenze sul piano dell'identità, con riferimento poi al mondo della scuola e al rapporto scuola/famiglia). - Impatto della velocità dei processi di apprendimento: il punto di vista delle neuroscienze, Dott. Brustenghi. - Alla ricerca di una nuova identità della scuola, Dirigente scolastico Napodano. - La lettura critica della realtà secondo i criteri e le categorie del ragionamento filosofico, Dott. Iritano. - Le parole modellano il pensiero e le parole e il pensiero plasmano la visione del mondo – Come e perché sta cambiando il linguaggio, Dott. Massimo Arcangeli. Nel pomeriggio invece ci saranno testimonianze di persone che hanno fatto della lentezza e della sostenibilità la loro scelta di vita. In alcune aule della scuola ci saranno degli esperti che faranno dei laboratori con gli alunni sulla lettura, sulla poesia, sulla musica, sul teatro e sull'arte. Ci saranno anche bancarelle e piccole mostre con i lavori degli alunni dell'I.C.4PG. La giornata si concluderà con l'intervento del Dott. Aladino Tognon dal titolo: "L'elogio alla lentezza: una sfida rivoluzionaria e controcorrente. Buoni consigli per genitori e docenti".
Soggetti coinvolti	Ass. Amica Sofia

Titolo	**FUTURO NEL VERDE – "La Pescaia: i colori delle Stagioni"**
Ambito	Partecipazione e Ambiente
Finalità	Costruire una rete territoriale per rivitalizzare l'area del Parco della Pescaia.

Destinatari	Tutti gli alunni dell'Icpg 4
Soggetti coinvolti	Comune di Perugia, Ass. ADA

PROGETTI FINANZIATI

Quest'ambito riguarda attività di ricerca e innovazione negli ambiti ritenuti prioritari dall'Istituzione. L'attività ha previsto, là dove possibile per disponibilità dei docenti, la creazione di gruppi di interesse specifici.
Nello specifico sono stati attivati dei gruppi di lavoro sui bandi PON presentati e in fase di elaborazione secondo interessi specifici e là dove possibile in collaborazione tra scuola dell'infanzia, scuola secondaria di I° grado e primaria.
Chi lavora "per progetti" adotta una strategia dell'integrazione. Presupposti fondamentali per lo sviluppo di processi innovativi di ricerca e progettazione sono:
- l' interdisciplinarietà e la complementarietà delle competenze
- l' assunzione della logica di squadra che comporta una forte responsabilizzazione e integrazione sugli obiettivi.

Ente finanziatore **Riferimenti**	**COMUNITA' EUROPEA** **ERASMUS + KA2** **KA2 - Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices** **KA201 - Strategic Partnerships for school education**
Titolo	**FUN&SCIENCE**
Ruolo ICPg 4	Partner
Capofila	Portogallo
Finalità	Le finalità del progetto sono quelle di sviluppare e testare un modello per l'istruzione scientifica, lavorando su tutto il livello scolastico, basato sulla valorizzazione delle tecnologie e delle esperienze di stampa 3D. La proposta del modello educativo sosterrà e migliorerà negli studenti lo sviluppo delle competenze globali di cittadinanza.
Destinatari	Il progetto nel nostro IC interesserà verticalmente tutte le classi della scuola primaria e secondaria di I° grado in un percorso esperienziale delle tematiche trattate, con attività sviluppate all'interno degli ambienti laboratoriali della scuola (aule alternative per l'apprendimento e atelier creativi), orientate allo sviluppo di progetti di gruppo realizzati con approcci non formali "hand-on".
Azioni	Il modello comprende: - attività extrascolastiche basate sulla stampa 3D per la progettazione e realizzazione di giochi (scuola primaria), per la progettazione e realizzazione di prodotti più complessi (scuola secondaria), per la scansione, la progettazione e la realizzazione di oggetti diversi legati al laboratorio scientifico secondo un progetto educativo ben definito; gli studenti coinvolti saranno quelli che frequentano le classi di insegnanti / formatori che partecipano a cerchi di studio; - una raccolta dei risultati educativi aperti per l'implementazione del modello FUN @ SCIENCE su un sito web per il download / caricamento di strumenti di formazione e didattica; la piattaforma sarà aperta gratuitamente agli insegnanti / formatori e ai genitori e agli altri soggetti del progetto, sulla base di una procedura di registrazione facile; - il rapporto sui risultati delle pratiche attuate nel progetto, in modo da moltiplicare gli effetti del progetto, con la cooperazione fondamentale degli insegnanti / formatori che partecipano alle attività del progetto.
Risultati attesi	Sulla base dei risultati della fase iniziale, la partnership creerà, verifica e convalida di un modello per l'istruzione scientifica, che lavora con i diversi gradi scolastici, basato sulla valorizzazione delle tecnologie di stampa 3D e alle esperienze non solo come tecnologia ma come strumento di apprendimento. Il modello individuato sarà descritto in un Manuale che comprende la

	Motivazione, lo scopo, il Curriculum Compendium, la descrizione dettagliata delle metodologie, i piani di studio.
Rete di progetto	UNIVERSITA' DEGLI STUDI DIPERUGIA/TUCEP/ POLONIA/CECOSLOVACCHIA/GRECIA/PORTOGALLO.

Ente finanziatore **Riferimenti**	**COMUNITA' EUROPEA** **ERASMUS + KA2** **KA2 - Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices** **KA201 - Strategic Partnerships for school education**
Titolo	**I WISH**
Ruolo ICPg 4	Fruitore
Capofila	Portogallo
Finalità	Le attività del progetto saranno sviluppate con riferimento alle scuole secondarie di I e II grado e vedranno come risultato principale la lotta contro le forme di violenza e disagio giovanile, attraverso lo sviluppo di una proposta per la creazione di un modello di educazione globale che include il dibattito e la manifestazione della loro oppressione, la ricerca di possibili soluzioni per superare attraverso workshop e scambio di esperienze tra gruppi di giovani al fine di consentire l'accreditamento e la valutazione di contenuti educativi.
Destinatari	Il progetto nel nostro IC interesserà le classi della scuola secondaria di I° grado in un percorso esperienziale delle tematiche trattate, con attività sviluppate all'interno di un laboratorio di teatro sociale orientato allo sviluppo di progetti di gruppo realizzati con approcci non formali e al potenziamento di competenze globali e life skills.
Azioni	Il modello prevede: - Raccolta e analisi delle pratiche interessanti in almeno sei Stati membri europei circa la lotta contro il bullismo, il razzismo e la dispersione scolastica. - La progettazione partecipata di laboratori didattici di TDO comprendenti lo spazio estetico, l'oppressione, c la maschera sociale, persona-personaggio-carattere e Flic-dans-la-tête - Progettazione e realizzazione di esperienze di apprendimento tra pari per i ragazzi e formatori per condividere e acquisire le competenze per l'attuazione e validazione del modello nei loro contesti scolastici. - Sperimentazione del modello in tutti i livelli di istruzione oggetto della proposta in almeno tre classi per ogni paese partecipante, sulla base di un quadro comune per lo scambio di giovani di diversi paesi.
Risultati attesi	Il progetto prevede la stesura di una possibile linea condivisa per individuare nuove modalità al fine di far emergere conflitti e oppressioni per tendere al superamento attraverso gruppi di giovani che affrontano questo percorso in un'ottica di mutuo aiuto. Al termine i risultati verranno raccolti in una buona pratica volta ad nuova modalità di azione da far recepire a livello europeo.
Rete di progetto	6 STATI MEMBRI

Ente finanziatore **Riferimenti**	**FONDAZIONE CARIPG** **Bando annuale**
Titolo	**MediaMenteTV**
Area di intervento	Competenze digitali e competenze trasversali
Finalità	MediaMente TV è un progetto mirato a realizzare un prototipo digitale al servizio della scuola, disseminabile e trasferibile alle altre realtà scolastiche del territorio. Obiettivi specifici - implementare in campo didattico un approccio alla comunicazione e alla conoscenza, mediato dall'ICT, realizzando interventi funzionali ad una organizzazione reticolare del pensiero per sviluppare non solo il pensiero induttivo e deduttivo ma anche abduttivo; - rendere la tecnologia ampiamente disponibile nella scuola e assicurare le condizioni per il suo efficace uso; - allineare le risorse tecnologiche alle metodologie di insegnamento tradizionali, con l'obiettivo di migliorare la qualità dell'insegnamento/apprendimento; - utilizzare gli spazi scolastici in orario extracurricolare per fare della scuola un luogo aperto, inclusivo e formativo, al di là dell'orario curricolare.
Destinatari	V primaria – Scuola secondaria di I grado
Azioni	Il progetto ha durata annuale; le attività saranno suddivise in bimestri di "redazione". Attività specifiche: organizzazione gruppo di lavoro docenti/esperti; pianificazione incontri; organizzazione gruppi di studenti componenti la redazione; condivisione con corpo docente del progetto e pianificazione delle attività didattiche da svolgere in orario curricolare; avvio formazione sulle TIC per la realizzazione di una webtv; realizzazione di una trasmissione online con contenuti relativi alle esperienze prodotte dal primo gruppo di redattori. Fine maggio 2018: evento di disseminazione; coinvolgimento delle autorità locali.
Risultati attesi	- sviluppo e consolidamento della competenza digitale, intesa non solo come possesso di attività procedurali di base, ma anche di padronanza di componenti più complesse, ovvero capacità di comunicazione, problem - solving e di miglioramento dell'apprendimento attraverso l'analisi dei dati e l'uso di sistemi simbolici; - ripensamento del valore delle attività in aula, nell'ottica di strutturare una formazione per competenze; - produzione di contenuti multimediali, organizzati in format giornalistici e documentaristici, pensati come strumento di partecipazione attiva tra i diversi soggetti coinvolti: scuola, famiglie, studenti, territorio.
Rete di progetto	PHILMS

Ente finanziatore **Riferimenti**	**PRESIDENZA CONSIGLIO DEI MINISTRI – DIPARTIMENTO PARI OPPORTUNITA'** **Bando STEM**
Titolo	**A scuola di Problemi: fare, riflettere … crescere**
Area di intervento	Competenze STEM (science – technology – engeneering – mathematics)
Finalità	Il progetto si sviluppa all'interno di due Istituti Comprensivi del territorio di Perugia, diversi per contesto territoriale e sociale, ma uniti nel perseguire obiettivi rivolti all'inclusione e all'integrazione dei giovani e delle loro famiglie nel tessuto socio/culturale della città: ICPG 12 e ICPG 4, in qualità di capofila. Il progetto si propone di attivare quattro percorsi di approfondimento basati sull'approccio del PBL (Problem/Project Based Learning) che vedono il corpo, la manipolazione di oggetti e la costruzione di prototipi come strumenti sui quali basare la riflessione di contenuto scientifico e perciò implementare le conoscenze e le capacità. Saranno quindi realizzati 4 percorsi che prevedono un approccio comune basato su 4 fasi: - assunzione del problema - pianificazione - selezione delle soluzioni - analisi degli esiti
Destinatari	Alunni/e di V primaria – Alunni/e di II, Scuola secondaria di I grado
Azioni	I temi dei percorsi, esplicitati di seguito, sono stati ideati e selezionati per creare una continuità con i percorsi di approfondimento scientifico, di didattica circense e di introduzione alle nuove tecnologie proprie dei makers già attivati durante l'anno scolastico nella scuola. 1. IL CIRCO DELLA FISICA – Attraverso giochi, che prevedano l'utilizzo di attrezzi circensi, gli alunni scopriranno in modo esperienziale, concetti fisici come l'equilibrio statico e dinamico, le rotazioni e la gravità. 2. ELETTRONICA FOR DUMMIES – Non solo circuiti elettrici di vario tipo ma anche moduli elettronici di semplice utilizzo permetteranno di avventurarsi nel mondo dell'elettricità e dell'elettronica e creare stravaganti dispositivi elettronici. 3. CODING E STORYTELLING - Una divertente introduzione al mondo del coding e della logica, un percorso che a partire dal coding unplugged porterà alla realizzazione di storie digitali. 4. SCIENZA IN PISTA - A partire dall'esperienza del piano inclinato di Galileo, si realizzerà una installazione interattiva collettiva per avvincenti gare e scoperte sul movimento dei corpi, la loro caduta e le leggi che lo descrivono.
Risultati attesi	Il progetto si propone una fase iniziale di verifica delle conoscenze attraverso compiti di realtà relativi ai contenuti che saranno poi proposti durante i laboratori per ciascun modulo. Il team di progetto avrà il compito di elaborare grafici e documenti sinottici dei dati rilevati. 1. Al termine delle attività saranno riproposte verifiche attraverso compiti di realtà che possano dimostrare l'accrescimento di competenze: a. Scientifico/tecnologiche b. Relazionali e interattive c. Trovare soluzioni ai problemi d. Pianificare azioni 2. Attraverso strumenti di monitoraggio saranno rilevati: a. Cambiamenti di atteggiamento verso l'inclusione e la valorizzazione delle persone b. La sinergia di intenti e di strategie tra docenti e esperti esterni

	c. La validazione del modello sperimentato sia in termini di coerenza concettuale che in termini di praticabilità dei percorsi
Rete di progetto	Dipartimento di Fisica dell'Università degli Studi di Perugia - Ass.ne ON – Psiquadro - Asso.ne Circoinstabile

Ente finanziatore Riferimenti	**PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE** **Bando Atelier Creativi**
Titolo	**ARTIGIANATO DIGITALE E ANALOGICO**
Area di intervento	**Competenze chiave Digitali**
Finalità	Attraverso la realizzazione dell'ambiente Atelier Creativo, la scuola potrà dotarsi di spazi innovativi e modulari dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie. In questa visione, le tecnologie hanno un ruolo abilitante ma non esclusivo: come una sorta di "tappeto digitale" in cui, però, la fantasia e il fare si incontrano, coniugando tradizione e futuro, recuperando pratiche e innovandole. Lo studio in classe si ribalta e, tramite processi metodologici innovativi (cooperative learning, social learning, learning by doing), si ottiene uno spazio in cui saperi, tecniche e tecnologie convivono, dando modo a *occhio, mano e mente* di muoversi in sintonia e libertà creativa.
Destinatari	Alunni/e di V primaria – I – II – III secondaria
Azioni	Per le ore curricolari l'*atelier* può essere pensato per realizzare progetti basati sulla didattica per competenze coinvolgendo gli alunni in attività pratiche e laboratoriali sulle quali consolidare le conoscenze teoriche. Nelle ore pomeridiane è aperto al territorio e soprattutto agli artigiani che possono organizzare corsi di base per le specifiche specialità a cui far partecipare gli alunni anche in termini di orientamento. **Angolo della progettazione robotica** - Spazio in cui costruire piccoli robot connessi a software specifici (attività connesse con la progettualità su carta degli oggetti, costruzione e assemblaggio di kit appositi, pianificazione delle azioni e utilizzo del software); Discipline connesse: geografia (percorsi topologici, orientamento); tecnologia (costruzione e uso del software); lingua (narrazioni che coinvolgono le azioni dei robot); matematica (calcolo e traiettorie) **Angolo del legno** - Attività di assemblaggio di paesaggi e costruzioni come scenografie di narrazioni ; Discipline connesse: tecnologia (conoscenze del legno e delle sue caratteristiche); musica (costruzioni di strumenti con materiali poveri); **Angolo dell'elettronica** - Attività di assemblaggio di semplici circuiti elettrici anche con uso di software dedicati; Discipline coinvolte: scienze (elettricità, onde luminose e sonore, circuiti); tecnologia (uso di software); **Angolo della pelle** - Concia e realizzazione di oggetti in pelle; Discipline coinvolte: tecnologia (conoscenza della materia prima, uso della stampante 3D, del lasercut); storia

	(storia del pellame e dei vari usi nel tempo)
Risultati attesi	Competenze sociali e civiche e spirito d'iniziativa - avvio alla capacità di pianificazione e gestione di piccoli progetti; Imparare ad imparare - azione, riflessione - condivisione di percorsi di apprendimento con il diretto coinvolgimento degli alunni; Digitali - sinergia tra il fare analogico e digitale, per accompagnare gli alunni alla gestione del mondo virtuale, senza perdere la curiosità della scoperta manipolativa.
Rete di progetto	Ass.ne On, Impresa Sociale Psiquadro, Ist. Sec. ITIS Volta, genitori, nonni esperti, operatori presenti nel territorio

Ente finanziatore **Riferimenti**	**MIUR - PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE** **Biblioteche Scolastiche Innovative**
Titolo	**BIBLIO POINT**
Area di intervento	**Pnsd: Ambito Strumenti - Azione 24**
Finalità	Gli spazi dedicati alle biblioteche di plesso saranno messi in rete tra loro e con altri soggetti del territorio, a disposizione delle scuole, delle famiglie e del territorio per offrire un ricco patrimonio di risorse, cartacee e digitali, di lettura, ma anche di ricerca e di documentazione: un luogo alternativo per vivere in maniera costruttiva e piacevole il tempo scuola e quello libero che favorirà i processi di inclusione. BiblioPoint può diventare il luogo dove coltivare competenze di "pianificazione/team working"e "imparare ad imparare" per rispondere in modo efficace e significativo alla crescita di giovani capaci di gestire la discontinuità causata dai molteplici cambiamenti dell'attuale società tramite la sinergia tra apprendimento formale, informale e non formale.
Destinatari	Alunni/e dell'ICPg4
Azioni	BiblioPoint è un centro polivalente per eventi culturali, professionali, educativi, angoli arredati con soluzioni piacevoli e ricco di risorse: - libri presenti a scuola, donati da famiglie e editori, catalogati dagli alunni con l'aiuto di bibliotecari-tutor d'aula - digitali, con postazioni fisse, device mobili (anche BYOD), proiettore, webcam, software free audio e video, con strumenti compensativi per BES usando la rete dei servizi bibliosmart (Sebina OpenLibrary) - digitali create dagli alunni nell'ambito di laboratori disciplinari sulla base di lavori di ricerca, da inserire nei siti online dell'istituto (piattaforma Wikiso.it, fiabeonline.com); - cartacee con la creazione di libri pop-up, fumetti strip e graphic novel frutto dei laboratori attivati sia in orario scolastico che extrascolastico, con docenti e con esperti di agenzie esterne ed associazioni culturali - eventi con autori grazie al supporto del partenariato - formazione per docenti sull'uso creativo dello spazio
Risultati attesi	Competenze sociali e civiche e spirito d'iniziativa - avvio

	alla capacità di pianificazione e gestione di spazi per la ricerca, creazione di libri cartacei (pop-up, scrittura creativa, digital story telling,…) e digitali (e-book, audiobook) inclusi prodotti CLIL Imparare ad imparare – sviluppo di capacità di autonomia, di cooperazione, di relazionalità Competenze linguistiche – sintesi, dibattiti argomentativi, letture animate, interviste ad autori,… Digitali - sinergia tra il fare analogico e digitale, per accompagnare gli alunni alla gestione del mondo virtuale, senza perdere la curiosità della scoperta manipolativa.
Rete di progetto	Biblioteca Comunale Villa Urbani, Coop. Servizi sociali "La Corteccia", Gruppo Editoriale " Edizioni Corsare", Centro Museale Fondazione Cassa di Risparmio di Perugia, Associazione "Lettura ad Alta Voce", Comune di Perugia