

Descrizione del progetto/ premessa

Un punto di forza del nostro PTOF (coerentemente con il PDM e quindi con il RAV) è quello di implementare la presenza di laboratori permanenti all'interno dell'ambiente scuola, in quanto una scuola che si apre e che co-progetta con il proprio territorio, è una scuola che permette un più libero e proficuo scambio di competenze, professionalità e idee. Una scuola "mentalmente...aperta" forma studenti motivati, ne sollecita la creatività e, con approcci didattici e metodi educativi innovativi (problem-solving, cooperative learning...), facilita l'incontro tra il curricolo formale e il curricolo non formale e informale, in nome di un processo di apprendimento inclusivo e fortemente motivante, con particolare attenzione e riguardo per i soggetti più a rischio di esclusione sociale, economica o culturale.

Di qui l'istituzione del laboratorio "Mettiamoci le mani", rivolto ad un gruppo di alunni con bisogni educativi speciali di classe prima, seconda e terza Secondaria di primo grado, guidati da docenti e volontari, esperti del territorio.

La Scuola oggi, infatti, è indubbiamente un sistema "aperto" che deve non solo tener conto del territorio in cui vive e della cultura che lo anima, ma deve farsi essa stessa volano di cultura, deve promuovere lo sviluppo della comunità cittadina, deve accogliere le risorse esterne per arricchire la propria offerta formativa.

Altra priorità del nostro PTOF è considerare l'ambiente di apprendimento non uno spazio chiuso e fisicamente circoscrivibile all'aula, ma un laboratorio del sapere agito, aperto alla creatività e al digitale. Allora occorre guardare alle nuove tecnologie come ambienti virtuali nei quali è possibile coniugare la tradizione locale con l'innovazione e dove i ragazzi possano porre in atto esperienze di apprendimento efficaci, comunicabili e trasferibili.

Curricolo

Cuore del nostro PTOF è senza dubbio il Curricolo verticale per competenze dove le competenze specifiche rimandano alle otto competenze chiave europee di riferimento, altrimenti dette "metacompetenze", perché "sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione". Tale scelta conferisce un carattere unitario all'insegnamento/apprendimento, dal momento che tutte le discipline concorrono alla costruzione del curricolo; il sapere diventa agito e sollecita la capacità degli alunni di mobilitare conoscenze, abilità, capacità personali, sociali e metodologiche per risolvere problemi in contesti

significativi. Pertanto presuppone una didattica flessibile e integrata, di cui questo laboratorio è una esplicita rappresentazione.

Difatti, gli alunni saranno individuati dal Consiglio di Classe sulla base di criteri condivisi collegialmente:

- Svantaggio socio-culturale;
- Demotivazione allo studio;
- Tempi ristretti di attenzione e concentrazione;
- Difficoltà di apprendimento.

LABORATORIO PERMANENTE	
Denominazione	“Mettiamoci le mani”
Prodotti	Manufatti di falegnameria e tappezzeria.
Competenze chiave/competenze culturali	
<p>Il laboratorio si propone di sviluppare, nei ragazzi delle classi della Scuola Secondaria di primo grado, la competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per approcciarsi alle nuove e vecchie modalità di produzione dei manufatti in modo consapevole e critico, nonché recuperare o potenziare l’acquisizione di regole di convivenza civile, il senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.</p> <p>In un mondo in rapida trasformazione, gli allievi devono essere in grado di distinguere il vecchio sistema di produzione artigianale e il nuovo industriale, quindi i docenti e gli esperti devono fornire un bagaglio di abilità che consenta loro di operare in modo interdisciplinare, flessibile e perspicace.</p>	
IMPARARE AD IMPARARE	Evidenze osservabili
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l’informazione. • Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. • Organizzare il proprio apprendimento anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> • Pone domande pertinenti. • Reperisce e organizza informazioni da varie fonti. • Autovaluta il processo di apprendimento.
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare da fonti diverse (scritte, Internet...), informazioni utili per i propri scopi. • Confrontare e selezionare informazioni provenienti da fonti diverse e da diverse aree disciplinari alla propria esperienza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie e strumenti di ricerca e di organizzazione dell’informazione.
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Evidenze osservabili

LABORATORIO PERMANENTE	
<ul style="list-style-type: none"> Assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo. 	<ul style="list-style-type: none"> In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. Argomenta intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini.
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti. Individuare i propri punti di forza e di debolezza; le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti in determinate situazioni e valutarne l'efficacia. Confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando il punto di vista altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> Significato di "gruppo" e di "comunità". Significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità, di identità, di libertà.
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	Evidenze osservabili
<ul style="list-style-type: none"> Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, rendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; dotare strategie di problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. Coordina l'attività personale e/o di un gruppo. Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, giustificando le scelte e valutando gli esiti. Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo Progettare ed eseguire semplici manufatti in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti e degli esperti. Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili 	<ul style="list-style-type: none"> Fasi del problem solving Le fasi di una procedura Strumenti di progettazione Strumenti per la decisione: tabella pro-contro... Modalità di decisione riflessiva
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	Evidenze osservabili

LABORATORIO PERMANENTE	
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti. • Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi. • Utilizzare il lessico specifico del settore. • Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative. • Ascolta e comprende testi di vario tipo. • Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni. • Scrive correttamente testi di tipo diverso, adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.
Abilità	Conoscenze
<p><u>Ascolto e parlato</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare testi prodotti da altri, individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista. • Esprimere la propria opinione con dati pertinenti e motivazioni valide. <p><u>Lettura</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi per realizzare scopi pratici. <p><u>Scrittura</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture grammaticali della lingua italiana. • Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. • Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale. • Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione.
COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZE BASE DI SCIENZE E TECNOLOGIA	Evidenze osservabili
<p><u>Matematica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali <p><u>Tecnologia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegandole fasi del processo; • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. 	<p><u>Matematica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. <p><u>Tecnologia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali. • Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
Abilità	Conoscenze

LABORATORIO PERMANENTE	
<p><u>Matematica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Eeguire le quattro operazioni, quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali strumenti di calcolo. Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti. <p><u>Tecnologia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Vedere, osservare e sperimentare Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. Smontare e rimontare semplici oggetti 	<p><u>Matematica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Sistemi di numerazione Operazioni e proprietà Frazioni Misure di grandezza; perimetro e area delle figure piane e volume dei solidi <p><u>Tecnologia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni Modalità di manipolazione dei diversi materiali Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune Terminologia specifica
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE	Evidenze osservabili
<ul style="list-style-type: none"> Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica). 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare, rielaborare, creare immagini e/o oggetti utilizzando operativamente gli elementi, i codici, le funzioni, le tecniche specifiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Tecniche di produzione grafica e plastica.
Utenti destinatari	Alunni Scuola Secondaria di primo grado
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> Saper ricavare informazioni da fonti di diverso tipo. Conoscere gli elementi di base del calcolo matematico. Conoscere le principali figure piane e le relative misure di grandezza.
Tempi e fasi di applicazione	Intero anno scolastico nelle ore curriculari ed eventuali ore pomeridiane, previa autorizzazione del progetto "Area a rischio"
Esperienze attivate	Progetto "Da scuola a bottega."
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> Presentazione dell'argomento e del metodo da applicare Esemplificazione del procedimento di lavoro Brainstorming Metodologie dell'apprendimento cooperativo
Risorse umane Interne/ esterne	Docenti delle materie afferenti Esperti di tappezzeria e falegnameria
Strumenti	LIM; internet; fotocopiatrice. Strumenti tecnici.

LABORATORIO PERMANENTE

Valutazione

La valutazione sarà espressa attraverso livelli di padronanza e rubriche di valutazione, tenendo conto del processo, del prodotto, della riflessione-ricostruzione-autovalutazione messa in atto.

Ciclicamente verrà effettuato un monitoraggio per verificare l'efficacia e gli esiti del percorso svolto. Attraverso l'utilizzo di questionari appositamente predisposti sarà verificato il grado di partecipazione e di impegno degli studenti coinvolti, il numero delle assenze, l'acquisizione di atteggiamenti positivi verso l'impegno scolastico.

Inoltre, il Consiglio di Classe valuterà la ricaduta nel curricolo dell'attività svolta.