

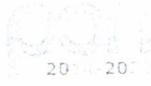


### Dettagli modulo

Titolo modulo	LOGICHIAMO-PROGETTO SCACCHI
Descrizione modulo	<p>Attività che prevede l'utilizzo del gioco degli scacchi come strumento pedagogico, utile al miglioramento delle capacità di apprendimento degli alunni e formativo della loro personalità: sono numerose le ricerche in ambito internazionale che testimoniano l'efficacia, della pratica scacchistica in ambito scolastico. Gli obiettivi educativi e formativi che ci proponiamo di perseguire sono inoltre il saper entrare in rapporto con gli altri, rispettare regole e correttezza, sviluppare l'esercizio della pazienza, stimolare la fiducia in sé stessi, l'autocontrollo, le capacità decisionali, il senso di responsabilità e creatività ed immaginazione.</p> <p>Queste caratteristiche contribuiscono a rendere il gioco degli scacchi un'attività sportiva in cui i piccoli giocatori possono esprimere la propria personalità all'interno di una cornice con regole e limiti ben definite; inoltre, per il sua dimensione socializzante, il gioco degli scacchi stimola l'integrazione sociale. Tenendo conto di questi aspetti del funzionamento mentale, il progetto educativo che proponiamo, punta a concretizzare, per mezzo degli scacchi, un percorso di crescita, cognitivo e relazionale, per trasformare l'esperienza in un'occasione educativa condivisa per lo sviluppo e la socializzazione del bambino. Il gioco degli scacchi può anche essere pensato come uno strumento per la riabilitazione dei bambini con difficoltà d'apprendimento poiché, come e più di altri giochi, costituisce una buona occasione per l'esercizio di funzioni esecutive (Miletto, Pompa, Fucci, e Morrone, 2005). Richiede, infatti, il saper mantenere un'attenzione sostenuta e selettiva nel tempo, concentrandosi e cercando di inibire altri stimoli, che non sono solo azioni, ma anche percezioni, emozioni, e pensieri. Mette in azione la memoria di lavoro, perché bisogna sempre stabilire che cosa ritenere, in una mediazione tra quello che accade fuori e quello che succede dentro: è una sorta di "coscienza" operante.</p>



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per lo Sviluppo Economico  
Direzioni Generali per lo Sviluppo Economico e per la  
Sicurezza, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'attuazione del Programma Operativo Nazionale

Scuola RUBIERA (REIC83600R)

#### Descrizione modulo

### LABORATORIO CREATIVO ED ARTIGIANALE

Questo progetto si inserisce nell'ottica dei 'Laboratori del fare' e nasce per colmare il vuoto dei pomeriggi-dove i giovani si 'lasciano vivere' e riempirlo di senso e significati, attraverso proposte di attività utili per sé e per gli altri. Viene quindi proposto un percorso sulla manutenzione, personalizzazione, recupero e riparazione delle biciclette, presso il centro giovani del comune; questo si presenta come un luogo attrezzato, dove si lavora per ottenere un prodotto. L'esperienza educativa si esplica anche attraverso un'esperienza di espressione di sé attraverso la messa in gioco, l'acquisizione di competenze e lo sviluppo di saperi utili e spendibili nella quotidianità.

Gli studenti potranno così sperimentare modalità di lavoro alternative a quelle legate alle materie curricolari, pur arrivando a sviluppare le stesse competenze ed abilità, attraverso lo studio dei componenti e del funzionamento della bicicletta, lo studio dei rapporti, del cambio, gli ingranaggi, la personalizzazione del telaio, la trasmissione della catena, il movimento delle ruote legato allo studio della circonferenza, la frequenza, la pressione per le gomme e la velocità. Durante questa attività extracurricolare i ragazzi impareranno dunque l'arte della manutenzione della bicicletta e il lavorare insieme facendo qualcosa di utile per la comunità.

Crediamo che il 'fare', il 'fare insieme' e 'fare qualcosa di utile per qualcuno' sia un elemento di emancipazione e di crescita personale.

Abilità e competenze operative così come lo sviluppo di competenze relazionali e di percezione di sé, si possono raggiungere attraverso l'esercizio e la messa in gioco di abilità in situazioni di operatività reale. E' infatti generalmente riconosciuto che in chi fa l'esperienza di assolvere compiti aumenta non solo la consapevolezza delle proprie competenze e delle proprie possibilità ma anche la disponibilità ad approfondire nuove conoscenze e utilizzare nuove e diverse strategie per interagire nel sociale e tutto ciò concorre, in ultima analisi, a sviluppare sicurezza e autostima e quindi incidere sui fattori di rischio rispetto a fenomeni devianti.



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI



2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Valorizzazione  
Strutturale e per la Ricerca  
Direzionale Generale per l'Innovazione e la Ricerca  
Accademica, con la gestione dei fondi strutturali per  
l'Università e per l'innovazione digitale

Scuola RUBIERA (REIC83600R)

Descrizione modulo

RECUPERO MATEMATICA

Attività finalizzata al recupero disciplinare, anche in virtù della lettura dei dati Invalsi 2016. Tale necessità inoltre, si rende ancora più urgente visti anche i risultati delle prove d'ingresso di matematica per classi parallele. La riflessione del corpo docente va verso un insegnamento della matematica che parte da un approccio di "costruzione" e di scoperta. Si tratta in particolare di ripetere ed approfondire le unità didattiche essenziali che caratterizzano la Matematica. L'iniziativa è rivolta ad un'utenza che vive con difficoltà i temi essenziali della disciplina. L'attività si svolge proponendo esercitazioni teoriche e pratiche che rafforzino le competenze di base. Le modalità didattiche contemplano il cooperative learning, l'interazione creativa con la scrittura, il confronto per piccoli gruppi e forme di didattica personalizzate. Si vuole presentare la matematica sotto forma di scoperta e non solo di mera applicazione di regole. Sarà fatto uso di materiali per la costruzione di artefatti e di software specifici di simulazioni e dinamici.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per lo Sviluppo Economico  
Direzioni Regionali e per il Territorio di Rubiera di Reggio  
Emilia, con la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale

Scuola RUBIERA (REIC83600R)

#### Descrizione modulo

### ARTIGIANATO DIGITALE

Questo percorso vuole potenziare un progetto già in essere che vede collaborare il Comune e l'Istituto comprensivo di Rubiera: "Logichiamo Rubiera: la logica non si crea, ma si sviluppa",  
Si vogliono proporre durante i sabati pomeriggio, presso il centro giovani, attività rivolte agli alunni dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di primo grado. Presso il nostro paese non è presente nessuna scuola superiore, ma vogliamo comunque cercare di tenere ancorati i nostri ragazzi e di proporre loro offerte che li vedano partecipi a momenti ludici/didattici, sia come fruitori, sia come "tutor".  
Pensiamo ad attività di Coderdojo (palestra di informatica, per creare interessi verso altri ambiti di sviluppo della logica e permettere a ragazzi e ragazze di imparare a programmare); gli strumenti di programmazione utilizzati sono aperti e gratuiti.  
L'ambiente di sviluppo d'elezione è "Scratch" ([scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)), creato da un'iniziativa del MIT di Boston, con l'obiettivo dichiarato di avvicinare alla programmazione i più giovani e in generale le persone meno alfabetizzate in senso informatico.  
Non mancheranno proposte di tinkering che coniughino manualità, fantasia, creatività e programmazione, passando per la creazione di app (con App inventor, per esempio) e percorsi di videomaking. Per gli alunni più grandi si propongono, inoltre, attività di programmazione con Arduino, grazie a queste piattaforme sono diventati accessibili – con minimi investimenti – progetti di automazione e controllo del mondo fisico, dalla semplice lettura di sensori e accensione di led, fino ad arrivare alla costruzione di robot e droni volanti.  
Un ulteriore filone da esplorare sarà quello della modellazione e stampa 3D.  
Tutti questi percorsi sono già in essere e sono presenti anche tutti i materiali e le strumentazioni necessarie.  
Non si intende organizzare aule di informatica, ma spiegare la programmazione giocando, facendo divertire i partecipanti e facendo vedere loro quali regole si seguono per programmare una cosa semplice, come un gioco. la cornice didattica è quella del learning by doing, della scoperta e del Project Based Learning.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per lo Sviluppo Economico  
Dipartimento per lo Sviluppo Economico e Sociale  
Dipartimento per lo Sviluppo Economico e Sociale  
Dipartimento per lo Sviluppo Economico e Sociale

2014-2020

MIUR

Scuola RUBIERA (REIC83600R)

Descrizione modulo

MUSICA STRUMENTALE

L'attività prevede la creazione di un'orchestra della scuola e andrebbe ad inserirsi in maniera coerente nel percorso educativo degli studenti, formandoli alla pratica strumentale attiva. L'approccio con lo strumento sarebbe immediato e realizzato con la modalità della musica d'insieme. Gli studenti apprendono le nozioni relative agli strumenti contemporaneamente alle conoscenze basilari della musica.

Nella metodologia contemporanea di didattica musicale la distinzione netta tra apprendimento della teoria, della grafia, del solfeggio, del canto e della tecnica strumentale è superata, a vantaggio di una crescita delle abilità musicali complessive in chiave esperienziale. Un percorso di avvio alla pratica strumentale che si rivolge a studenti della scuola dell'obbligo deve offrire a tutti coloro che lo desiderino la possibilità di partecipare all'esperienza direttamente e senza mediazioni.

La scelta di facilitare la partecipazione ha anche l'obiettivo di rendere il corso musicale non parallelo, ma integrato nella progettualità complessiva riferita all'educazione musicale, svolgendo anche una funzione sociale e di integrazione. Obiettivi generali del progetto sono riassumibili nell'apprendere in modo sistematico uno strumento musicale, crescendo nello sviluppo delle competenze musicali individuali e soprattutto di gruppo, e nell'accrescere l'autonomia e il senso di efficacia, sviluppando confidenza in se stessi e nelle proprie capacità di fare, nel rispetto dell'altro.

Obiettivi specifici:

- godere della ricchezza espressiva e comunicativa dell'esecuzione musicale di gruppo;
- crescere nella capacità di ascolto e attenzione, e nell'affinamento dell'orecchio interno;
- accrescere il senso di partecipazione/appartenenza al gruppo;
- promuovere l'espressività valorizzando il contributo personale e creativo di ognuno;
- sviluppare abilità e competenze in merito alla pratica della musica d'insieme e nello specifico del proprio strumento;
- divertirsi facendo musica;



Descrizione modulo  
STREET ART

Da anni sono proposti, in collaborazione con la municipalità, laboratori creativi che vedono la partecipazione di artisti di levatura nazionale e che coinvolgono direttamente i ragazzi nell'elaborazione di elaborati espressivi.

L'attività basata sul lavoro di gruppo ed organizzata per squadre, si prefigge i seguenti obiettivi ed intende potenziare le seguenti abilità:

- Capacità di realizzare un complesso di elaborati che siano di arredo ai laboratori della scuola
- Potenziare la capacità di condividere conoscenze e organizzare le attività.
- Recuperare conoscenze e competenze metodologiche e strumentali di tipo creativo sia su un piano tecnico che espressivo.
- Favorire il sostegno e potenziamento della motivazione scolastica attraverso la socializzazione.
- Rendere l'arte un evento condivisibile ed espressivo che coinvolga in prima persona



Descrizione modulo

ALFABETIZZAZIONE

L'Istituto Comprensivo di Rubiera si colloca in una realtà a forte processo migratorio. Perciò si intende potenziare il progetto volto a realizzare l'integrazione degli alunni stranieri attraverso laboratori di alfabetizzazione. L'acquisizione della lingua, infatti, è lo strumento fondamentale del processo di comunicazione e di integrazione, soprattutto nel caso di alunni che si trovano a confrontarsi con una realtà scolastica per molti aspetti diversa da quella d'origine. L'inserimento di un alunno straniero in classe richiede un intervento didattico immediato di prima alfabetizzazione in lingua italiana che gli consenta di acquisire le competenze minime per comprendere e farsi capire. In seguito, dovrà imparare a gestire i diversi usi e registri nella nuova lingua: l'italiano per comunicare e l'italiano per studiare, attraverso il quale apprendere le altre discipline e riflettere sulla lingua stessa.

FINALITA' DEL PROGETTO

- Creare un clima di accoglienza per l'inserimento e l'integrazione degli studenti nel nuovo ambiente scolastico
- Promuovere e realizzare la centralità dell'alunno in modo che sia sempre il vero protagonista del processo di apprendimento
- Facilitare l'apprendimento della seconda lingua per comunicare in modo efficace in situazioni e in contesti quotidiani diversi
- Favorire la socializzazione, la collaborazione, l'aiuto e il rispetto reciproco e quindi la costruzione di significativi rapporti di conoscenza e amicizia
- Permettere, anche attraverso l'apprendimento della seconda lingua, il raggiungimento del successo scolastico e della realizzazione del proprio progetto di vita.



Descrizione modulo

TUTORING

Si tratta di un progetto di recupero, preparazione e motivazione finalizzato a sostenere con successo l'esame di Licenza media.

Il laboratorio risponde ad un obiettivo essenzialmente legato all'inclusione e con una precisa finalità di contrasto alla dispersione scolastica ed è organizzato in sinergia con l'amministrazione Comunale, sia per i soggetti coinvolti nella sua attivazione, sia per la capacità di attivarsi sul territorio in parallelo alla scuola, ad esempio nel centro giovani.

L'attività di tipo laboratoriale, basata sul cooperative learning e sull'utilizzo delle nuove tecnologie sia con le dotazioni scolastiche, sia in modalità BYOD è organizzata per gruppi di lavoro e con la parallela collaborazione di educatori e si prefigge i seguenti obiettivi:

- recupero dei contenuti essenziali delle discipline prevalenti.
- creazione di una mappa tematica o disciplinare per costruire il percorso che costituirà il colloquio orale per l'esame di Licenza media.
- sostegno e potenziamento della motivazione scolastica
- capacità di condividere le conoscenze e organizzare le attività
- recuperare conoscenze e competenze metodologiche e strumentali
- porre l'allievo al centro del processo formativo ed orientarli anche dal punto di vista personale.

Titolo modulo

RECUPERO ITALIANO

Descrizione modulo

Attività finalizzata al recupero disciplinare, anche in virtù della lettura dei dati Invalsi 2016. Si tratta in particolare di affrontare le tematiche essenziali della lingua Italiana per gli studenti di origine straniera, o per chi presenta particolari fragilità nella disciplina, andando oltre l'alfabetizzazione di base e proponendo esercitazioni pratiche e di stampo laboratoriale che rafforzino le competenze. Le modalità didattiche contemplano il cooperative learning, l'interazione creativa con la scrittura, il confronto per piccoli gruppi e forme di didattica personalizzate.