



## **Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca**

I.C. Italo Calvino  
Via Frigia, 4 - 20126 Milano  
tel. 02.88448717 fax 02.88448722  
e-mail [miic81900c@istruzione.it](mailto:miic81900c@istruzione.it)  
e-mail PEC [miic81900c@pec.istruzione.it](mailto:miic81900c@pec.istruzione.it)  
sito: [www.icsitalocalvino.gov.it](http://www.icsitalocalvino.gov.it)  
c.f. 80127890152

### **PROGETTO PON – COMPETENZE DI BASE “Giocando s’impara”**

#### **Moduli 1 e 2 - LINGUA MADRE SCUOLA PRIMARIA – NEL PAESE DELLA GRAMMATICA**

(30 ore per n. 20 alunni, da svolgersi in orario mattutino durante il periodo di chiusura della scuola, un modulo nell'a.s. 2017-18 e l'altro, identico, nell'a.s. 2018-19)

- **Modulo 1: Data inizio 27.08.2018 – data fine 07.09.2018**
- **Modulo 2: Data inizio 24.06.2019 – data fine 05.07.2019**

Il modulo viene strutturato in attività finalizzate a rafforzare il riconoscimento e l'uso di regole grammaticali e in attività finalizzate alla comprensione e produzione di testi anche utilizzando le nuove tecnologie.

#### **OBIETTIVI FORMATIVI**

- affrontare positivamente con i compagni l'esperienza di queste attività, mettendosi in gioco, collaborando e apportando il proprio contributo al gruppo;
- rispettare le opinioni di tutti e trovare un punto di incontro per produrre in coppia o in gruppo il lavoro richiesto;
- imparare a riflettere sui propri apprendimenti e soprattutto sulle proprie difficoltà con lo scopo di affrontarle e ridurle.

#### **OBIETTIVI DIDATTICI**

- comprendere e produrre testi orali e scritti legati alle esperienze personali;
- leggere e comprendere forme testuali di vario tipo;
- produrre forme diverse di sintesi;

- utilizzare strumenti di consultazione per trovare risposta ai propri dubbi linguistici;
- riconoscere e saper utilizzare correttamente le principali convenzioni ortografiche;
- rielaborare e produrre contenuti adatti alla comunicazione creativa ed in grado di evidenziare la capacità narrativa.

## CONTENUTI

- *La città delle difficoltà*: partendo dalla riflessione personale, passando poi dal brainstorming, si arriva a prendere atto delle principali difficoltà ortografiche - quali l'utilizzo dell'H, i raddoppiamenti, l'accento, l'apostrofo, le parole capricciose – e grammaticali. Tutte queste difficoltà divengono elementi di una città distrutta e da ricostruire tutti insieme per realizzare con le nuove tecnologie il plastico virtuale della città delle difficoltà ortografiche.
- *Saltellando tra gli errori*: i bambini sono essi stessi le pedine di un *gioco dell'oca a grandezza naturale* e si muovono risolvendo quesiti di ortografia e grammatica fino al traguardo finale, per il quale tutti avranno contribuito. La costruzione del plastico del gioco dell'oca è attività manipolativa che può stimolare i più inclini alla distrazione e in particolare gli allievi con difficoltà comportamentali i quali hanno bisogno di muoversi continuamente.
- *Avventure nel Paese della grammatica*: avendo imparato ad affrontare le difficoltà ortografiche e grammaticali, gli alunni usano il mezzo linguistico per brevi racconti, anche fantasiosi, collegati all'esperienza svolta e per rendere fruibile da tutti gli studenti dell'istituto i materiali prodotti (gioco dell'oca, giochi sul tablet racconti ecc.), registrano dei video per documentare, anche con didascalie, il loro lavoro e i loro progressi.
- Le *diverse tipologie di testo* che potrebbero essere scelte spontaneamente da coppie o piccoli gruppi di alunni (racconto, fiaba, testo descrittivo, testo regolativo ecc.) impongono loro di utilizzare, con la guida dell'insegnante, la modalità di scrittura più consona per raggiungere lo scopo prefissato. I video dei materiali prodotti possono poi essere pubblicati sul sito della scuola.

## METODOLOGIE

Gli alunni sono coinvolti in attività di tipo laboratoriale e ludico-creativo in ambienti formali e informali, rendendosi protagonisti della costruzione del proprio apprendimento. In considerazione del fatto che i destinatari del progetto sono alunni che hanno bisogno di consolidare le competenze di base si ritiene importante e utile utilizzare la metodologia del learning by doing e limitare il ruolo dell'insegnante al coaching.

La relazione tra pari, inoltre, è un canale privilegiato per gli apprendimenti e per favorirlo si utilizzano metodologie quali il peer to peer e il peer teaching.

Per privilegiare l'outdoor training alcune attività si svolgono negli spazi esterni della scuola; l'esperienza insegna che questi ambienti sono fortemente motivanti per gli studenti.

Un approccio di tipo ludico e dinamico è senza dubbio più accattivante soprattutto per gli alunni che normalmente faticano a seguire la lezione frontale. La riflessione associata alla manipolazione, alla gestualità ed al movimento è molto utile per chi predilige, per i propri apprendimenti, il canale visivo.

L'utilizzo delle nuove tecnologie e in particolare della LIM e dei tablet con il programma "padlet" renderà piacevole svolgere esercizi interattivi mirati, sempre sotto forma di gioco. Il programma Notebook prevede poi una serie di esercizi graficamente accattivanti che coinvolgono gli alunni senza appesantirli: l'utilizzo dello schermo touch permette infatti di risparmiare tempo ed energie rispetto all'uso del classico quaderno e gli alunni, pur svolgendo esercizi complessi, non sentiranno la noia di leggere, rispondere e scrivere.

## **RISULTATI ATTESI**

Con questo modulo ci si aspetta

- di migliorare l'approccio degli alunni nei confronti della grammatica, che spesso risulta ostica e noiosa;
- di migliorare le conoscenze dei concetti chiave della lingua italiana per un uso corretto della stessa nella comunicazione orale e soprattutto scritta;
- di favorire in ogni alunno la capacità di riflessione e di trasferimento delle conoscenze in contesti diversi;
- di rendere i bambini protagonisti nello spiegare ai compagni di classe il lavoro svolto e i progetti realizzati.

## **VERIFICA**

- Iniziale: i bambini coinvolti nel modulo saranno quelli che presentano difficoltà nell'apprendimento della grammatica e nella produzione linguistica in generale e saranno segnalati dagli insegnanti di classe. Verranno sottoposti ad una verifica scritta per l'accertamento delle competenze possedute al momento di avvio del lavoro.
- In itinere, per verificare il gradimento e la partecipazione alle attività proposte.
- Finale, per constatare l'efficacia degli interventi. Le abilità nello scrivere correttamente dovranno essere misurate sottoponendo gli alunni alla medesima verifica iniziale che dovrà essere svolta senza alcun aiuto da parte dell'insegnante. Ovviamente anche i materiali prodotti costituiranno oggetto di verifica del raggiungimento degli obiettivi del modulo.

## **VALUTAZIONE**

La valutazione terrà conto della partecipazione, del gradimento delle attività da parte degli alunni e dei risultati delle verifiche finali. Gli obiettivi del modulo e i risultati che ci si attende dagli alunni saranno loro comunicati per accrescere la motivazione e far sì che, a conclusione del lavoro, essi possano autovalutare i prodotti realizzati ed i progressi compiuti grazie al proprio impegno individuale e collettivo.

Milano, 23.04.2017

*Il gruppo di Progetto*

Il Dirigente scolastico  
Dott.ssa Dorotea M. Russo  
*Documento firmato digitalmente ai  
sensi del C.A.D. e normativa connessa*