



n. modulo 23D
 Titolo: **SCHEDA PRELIMINARE**
PRESENTAZIONE PROGETTO POF
 (Codice: SPP PP revisione/edizione: A/1)

Organismo accreditato da ACCREDITA

 UNI EN ISO 9001:2008
 SGO Certificato n. 1340
 N.
 A.S. 2016/2017

ISTITUTO COMPRESIVO
 TERME VIGLIATORE (ME)
 26 SET. 2016
 PROT. N. 8932/A36
 CAT..... CL..... FASC.....

PIANO OFFERTA FORMATIVA

Sezione Descrittiva

Denominazione Progetto **PROGETTO CURRICULARE ED EXTRACURRICULARE**

FLIPPED CLASSROOM : ESPLORIAMO NUOVI MODI DI IMPARARE

Indicare Codice e denominazione del progetto

(.....) **FLIPPED CLASSROOM : ESPLORIAMO NUOVI MODI DI IMPARARE**

Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

PROF.SSA CLELIA GAETANA LISI

Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate, illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

DESTINATARI Alunni delle classi **III A e III B** - Scuola Secondaria di primo grado "Galilei" di Terme Vigliatore

FINALITA' Passare dalla didattica trasmissiva a quella collaborativa, trasformando l'aula in ambiente di partecipazione attiva all'apprendimento e i ragazzi in protagonisti operativi dell'azione didattica e della proposta educativa, capaci di gestire in modo autonomo la propria preparazione. Ribaltare il sistema di apprendimento tradizionale, a favore di una ricerca sperimentale diretta, di una didattica laboratoriale supportata dalle potenzialità positive offerte da internet e dalle tecnologie. Rendere il tempo scuola più produttivo e funzionale alle esigenze attuali di studio e comunicazione dei saperi.

OBIETTIVI *Utilizzare il tempo scuola per il perfezionamento delle competenze
 *Didattica laboratoriale: socializzante, personalizzata, collaborativa e di condivisione
 *Gestione autonoma della lezione
 *Controllo sul proprio apprendimento
 *Produzione testi cartacei e/o digitali
 *Attività diversificate (potenziate o semplificate) comunque adatte alla specifica tipologia di apprendimento
 *Esporre, esprimersi, comunicare sperimentando nuove tecniche e nuovi codici.
 *Leggere e interpretare in modo critico e attivo i linguaggi multimediali.
 *Motivare allo studio e favorire l'insegnamento individualizzato (anche in ottemperanza della legge n.170 del 2010)
 *Facilitare il recupero all'apprendimento individuale e l'autovalutazione.
 *Organizzare informazioni e conoscenze
 *Utilizzare conoscenze e abilità relative al linguaggio visivo
 *Ascoltare e comprendere testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media
 *Comprendere e apprendere i linguaggi specifici

*Selezionare, leggere, classificare materiali *Decodificare, sintetizzare testi
*Comunicare in modo efficace, argomentare, problematizzare *Formulare e verificare ipotesi *Pianificare, progettare * Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione *Valutare il lavoro dei compagni.

METODOLOGIE Bring Your Own Device, Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Spaced learning (apprendimento intervallato), Internet, WhatsApp, Didattica laboratoriale, Forum di discussione.

Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un ambito separatamente da quelle da svolgere in un altro.

TEMPI ATTUAZIONE PROGETTO: FASE CURRICULARE il progetto si svilupperà per tutto l'anno

FASE EXTRACURRICULARE 10 ore.

SETTING D'AULA: si abbandonerà la didattica trasmissiva, si creeranno delle isole di apprendimento, i gruppi di lavoro saranno costituiti da un numero massimo di tre/quattro alunni. Si applicherà il modello "BRING YOUR OWN DEVICE"

ATTIVAZIONE DEI VARI STEPS: FASE CURRICULARE *Scelta degli argomenti, selezione dei materiali cartacei e on-line da parte del docente e condivisione con gli alunni dentro e fuori dall'aula *Lavoro preparatorio in classe coordinato dall'insegnante *Lavoro a casa: ricerca e sviluppo dei contenuti e loro approfondimento critico confronto tra fonti *Relazione sul procedere dei lavoro *Prodotti (powerpoint, video, testi cartacei, testo e immagini) *Confronto di esperienze tra pari *Trasmissione dei saperi ai compagni. *Valutazione *Documentazione lavori (video, foto) *Possibile pubblicazione on-line lavori migliori. Nella **FASE EXTRACURRICULARE** si verificherà e valuterà, in itinere, attraverso la relazione dei singoli gruppi, il procedere delle sperimentazioni ed ove occorra si provvederà agli opportuni aggiustamenti.

Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominati che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

Il ruolo rilevante sarà solo quello della docente referente Prof.ssa Clelia Lisi - a supporto l'Animatore digitale Prof. Gangemi - 1 Personale ATA

Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare.

Locali scolastici, aule scolastiche, computers, LIM

Acquisti: pennette n°44

Terma Vigliatore 26/09/2016

Il Responsabile del Progetto

Prof.ssa Clelia Gaetana Lisi

