

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2015/16
SINTESI PROGETTO/ATTIVITA'

Sezione 1 - Descrittiva

1.1 Denominazione progetto

<i>Indicare Codice e denominazione del progetto</i>
Scuola Aperta

1.2 Responsabile progetto

<i>Indicare Il responsabile del progetto</i>
Chiodo Maria Orsola

1.3 Obiettivi

<i>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.</i>
Il progetto si articola in una serie di attività finalizzate ai seguenti obiettivi: 1) Ludoteca- - sviluppare autonomia organizzativa; - partecipare attivamente alla vita della comunità scolastica apportando contributi personali; - sviluppare competenze espressive e percorsi di autorealizzazione personale, di gruppo e civili; 2) Yoga della risata- - favorire la conquista del senso di benessere a scuola; - migliorare le relazioni interpersonali, di classe e sociali; - favorire tra gli studenti in ingresso la fiducia e l'affidamento, il riconoscimento e il bisogno reciproco; 3) Giornate della creatività: - sviluppare autonomia organizzativa; - sviluppare la creatività degli studenti; Gli indicatori per misurare il raggiungimento degli obiettivi suesposti sono: - il dimezzamento degli episodi problematici a scuola - miglioramento del rispetto delle regole, del senso di responsabilità e della legalità 4) Cura delle eccellenze: articolato nei seguenti moduli: a) Matematica avanzata – finalizzato all'acquisizione di competenze esperte b) Fisica per le eccellenze- attraverso metodologie didattiche innovative per la misurazione di grandezze fisiche "in ogni luogo" c) Scienza avanzata- in collaborazione con le Università calabresi per attività di ricerca all'interno dei laboratori d) Filosofia ed etica della scienza e della tecnica- per comprendere, attraverso l'analisi del metodo induttivo e deduttivo in che modo la scienza è in grado di rispondere alle domande sul mondo e) robotica- per accrescere i livelli di apprendimento attraverso il learner-centered, il problem solving, la creatività e il lavoro di squadra. Destinatari: - alunni IIS Costanzo classi I-V per i numeri 1-2-3 - alunni secondo biennio e quinto anno per i moduli per le eccellenze Metodologie: le metodologie saranno esclusivamente laboratoriali, centrate sulle competenze, coinvolgenti e motivanti quali il cooperative learning, tutoring, learning by doing.

1.4 Durata

<i>Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.</i>
Il progetto si svolgerà durante tutto il corso dell'anno scolastico in orario extracurricolari con il seguente monte-ore: Ludoteca: 100 ore (da gennaio 2016) Yoga della risata : 30 ore Giornate della creatività: 10 ore Corsi per cura delle eccellenze: 15 ore a corso

1.5 - Risorse umane

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

Per la realizzazione delle attività progettuali è previsto il ricorso a figure esterne per le seguenti competenze:

- Tutor ludoteca con esperienza in progetti di inclusione sociale
- Esperto Yoga della risata con laurea in psicologia

Per le giornate della creatività si ricorrerà al personale interno con compiti organizzativi e di coordinamento.

Per la cura delle eccellenze si utilizzerà il personale interno in possesso delle competenze specifiche .

IL RESPONSABILE
DEL PROGETTO
Maria Orsola Chiodo

