



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE SOVERATO 1°  
SCUOLA INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA 1° GRADO**

Via Olimpia , 14 - 88068 - Soverato - (CZ) - Tel. 0967/21161

Codice Meccanografico: CZIC869004 – C.F. 84000710792

@ mail: [CZIC869004@istruzione.it](mailto:CZIC869004@istruzione.it) – PEC: [-CZIC869004pec@istruzione.it](mailto:-CZIC869004pec@istruzione.it) – sito web : [www.icsoveratoprimo.gov.it](http://www.icsoveratoprimo.gov.it)

## MODULI

<b>Pronti...Via!</b> (Educazione motoria, sport, gioco didattico)		
Le tappe formative prevedono esercizi e giochi per il raggiungimento di obiettivi di: autostima, autonomia, orientamento, relazione		
<b>Obiettivi</b>		<b>Modalità didattiche</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Educare ad un corretto e sano sviluppo psicofisico.</li> <li>Favorire l'acquisizione dell'autonomia, dell'autostima, della capacità di collaborazione.</li> <li>Favorire la consapevolezza della propria corporeità, la coordinazione motoria, lo sviluppo dell'equilibrio psicofisico.</li> <li>Sviluppare la capacità di affrontare le difficoltà e la consapevolezza delle proprie possibilità.</li> <li>Determinare un corretto approccio alla competizione.</li> <li>Soddisfare le esigenze di gioco e di movimento in un clima collaborativo e cooperativo.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentazione dell'esercizio-gioco</li> <li>Descrizione dello svolgimento</li> <li>Condivisione delle regole</li> <li>Dimostrazione dell'esercizio-gioco</li> <li>Esecuzione</li> </ul>
<b>Esercizi-gioco</b>		
Autostima	Esecuzione di giochi finalizzati alla conoscenza di sé attraverso gli schemi motori di base del camminare, correre, saltare, lanciare/afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi	Palla avvelenata, Abbatti birilli, Giochi a staffetta, Corri e lancia, Rubapalla.
Autonomia	Esecuzione di giochi pre-sportivi semplificati	Palla rilanciata (con alcune variazioni delle regole della pallamano), Gioco dei dieci passaggi, Gioco libero.
Orientamento	Esecuzione di giochi per l'organizzazione spazio-temporale	Rubabandiera, Palla nome, I 10 fratelli, La campana
Relazione	Esecuzione di giochi di abilità espressiva e linguaggio non verbale. Gioco collaborativo	Il gioco delle code (tattica di difesa e di attacco), Patata bollente (gioco ad eliminazione), Vuota campo (gioco di squadra), Gioco del mimo (gioco di finzione e identificazione).
<b>Sede di svolgimento</b>		
Campo sportivo "Nunzio Marino" Soverato		
<b>Destinatari</b>		
20 alunni classi 4 <sup>a</sup> e 10 alunni classi 5 <sup>a</sup> scuola primaria Laura Vicuña Soverato		

## **Giocovolley** (Educazione motoria, sport, gioco didattico)

Il progetto “Minivolley” ha come finalità la diffusione della pallavolo nella scuola primaria esaltando gli aspetti formativi del gioco, proponendolo come strumento didattico in grado di contribuire ad un equilibrato sviluppo della personalità del bambino

<b>Obiettivi</b>	<b>Modalità didattiche</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Acquisire e consolidare gli schemi motori di base statici e dinamici</li><li>• Arricchire la capacità di comunicare attraverso il linguaggio del corpo, ampliando la propria espressività</li><li>• Acquisire/migliorare la percezione, la conoscenza del corpo</li><li>• Migliorare la coordinazione oculo-manuale e segmentaria</li><li>• Sviluppare la coordinazione spazio-temporale</li><li>• Sapersi relazionare</li><li>• Saper utilizzare piccoli attrezzi</li><li>• Saper progettare esperienze comuni</li><li>• Saper aiutare e farsi aiutare</li><li>• Rispettare le regole, i compagni di squadra, gli avversari</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentazione dell’esercizio-gioco</li><li>• Descrizione dello svolgimento</li><li>• Condivisione delle regole</li><li>• Dimostrazione dell’esercizio-gioco</li><li>• Esecuzione</li></ul>
<b>Attività</b>	
Attività per lo sviluppo degli schemi motori di base	Saltare, correre, lanciare, colpire
Gioco senza rete	Andata e ritorno, Grande schiacciata, Palleggio incrociato, Batti e prendi
Gioco con rete	2x2 la palla è mia, Salta alle stelle, Zona proibita, Palla rilanciata con rimbalzo, Torneo di Giocovolley
<b>Sede di svolgimento</b>	
Campo sportivo di Soverato Superiore	
<b>Destinatari</b>	
20 alunni classi 4 <sup>^</sup> e 10 alunni classi 5 <sup>^</sup> scuola primaria Soverato Superiore e San Domenico Savio (Soverato)	

## **Pinocchio, storia di un burattino (Arte, scrittura creativa, teatro)**

Il progetto intende mettere in scena la rappresentazione della fiaba musicale Pinocchio, rivista e riadattata dagli allievi

<b>Obiettivi</b>	<b>Modalità didattiche</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Offrire maggiore impulso alla possibilità di esprimersi e comunicare, affinando le capacità verbali e non verbali dell'alunno</li><li>• Facilitare la fruizione dei diversi linguaggi, sviluppare la capacità di ascolto e di comunicazione per comprendere le proprie possibilità e potenzialità espressive</li><li>• Conoscere l'apparato vocale e imparare ad utilizzare la propria voce correttamente</li><li>• Conoscere il proprio corpo e le sue potenzialità e saper manifestare, attraverso questo, i propri sentimenti e le proprie emozioni</li><li>• Conoscere e consolidare competenze musicali di base attraverso attività pratico-strumentali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratori con produzione di lavori di gruppo</li><li>• Partecipazione a manifestazioni/eventi</li></ul>
<b>Metodologia</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Learning by doing</li><li>• Cooperative learning</li></ul>	
<b>Attività</b>	
Scrittura del testo, messa in scena con accompagnamento di musiche e canti	
<b>Sede di svolgimento</b>	
Scuola Secondaria Ugo Foscolo	
<b>Destinatari</b>	
15 alunni delle classi 5 <sup>^</sup> delle scuole primarie dell'Istituto e 15 alunni delle classi 1 <sup>^</sup> e 2 <sup>^</sup> delle scuole secondarie dell'Istituto	

## **Are you ready for a video?** (Potenziamento della lingua straniera)

Il progetto intende incrementare le competenze linguistico-comunicative e didattico-metodologiche

<b>Obiettivi</b>	<b>Modalità didattiche</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Arricchimento del lessico e delle strutture e funzioni linguistiche</li><li>• Agevolare competenze di base della lingua inglese spendibili nei più svariati campi di interesse personale</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Studio assistito di gruppo</li><li>• Partecipazione a manifestazioni/eventi</li></ul>
<b>Attività</b>	
Simulazioni di situazioni reali e drammatizzazione Realizzazione di un video su attività e/o percorsi svolti che riguardano la fascia adolescenziale e la vita quotidiana	
<b>Sede di svolgimento</b>	
Scuola Secondaria Ugo Foscolo	
<b>Destinatari</b>	
30 alunni delle classi 1 <sup>^</sup> e 2 <sup>^</sup> della Scuola Secondaria Ugo Foscolo (Soverato)	

## La maschera nel tempo

Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali

Il progetto intende stimolare la lettura del territorio con occhi diversi e far conoscere l'immenso patrimonio di beni artistici, culturali e storici della Calabria

<b>Obiettivi</b>	<b>Modalità didattiche</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere le tecniche e i materiali</li><li>• Sapersi organizzare all'interno di un'attività proposta</li><li>• Saper eseguire le indicazioni manuali per eseguire un manufatto</li><li>• Saper lavorare individualmente, in coppia, in gruppo</li><li>• Saper utilizzare codici e materiali diversi per esprimersi</li><li>• Sviluppare le capacità espressive</li><li>• Potenziare l'autostima</li><li>• Promuovere l'autonomia</li><li>• Sviluppare l'autocontrollo</li><li>• Promuovere la creazione di un clima positivo di collaborazione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratori con produzione di lavori di gruppo</li><li>• Partecipazione a manifestazioni/eventi</li></ul>
<b>Attività</b>	
Presentazione e approfondimento del territorio della Magna Grecia con particolare attenzione alla maschera apotropaica calabrese e suo significato Progettazione del soggetto da realizzare Manipolazione di argilla e carta pesta per la realizzazione del soggetto scelto	
<b>Sede di svolgimento</b>	
Scuola Primaria Satriano-Laganosa	
<b>Destinatari</b>	
30 alunni delle classi 4 <sup>^</sup> e 5 <sup>^</sup> delle Scuole primarie Via Amirante, Satriano Laganosa e Satriano c.c.	

## **Laboratorio di matematica 2.0**

Potenziamento delle competenze di base

Il progetto nasce dalla necessità di motivare e sensibilizzare gli alunni all'apprendimento della matematica incuriosendo i ragazzi coinvolti con metodi innovativi e l'uso pratico dell'ICT

<b>Obiettivi</b>	<b>Modalità didattiche</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Migliorare la didattica attraverso interventi mirati</li><li>• Acquisire la simbologia e il linguaggio matematico</li><li>• Acquisire consapevolezza nel calcolo mentale e scritto</li><li>• Utilizzare metodologie innovative per sviluppare le capacità logiche per la risoluzione dei problemi</li><li>• Coinvolgere gli studenti in più situazioni problematiche ricche sul piano matematico e motivanti prendendo spunto da domande concrete o che comunque possono apparire interessanti agli alunni</li><li>• Maturare la capacità di decidere nella scelta della strategia migliore di soluzione dei problemi</li><li>• Usare le ICT nelle attività didattiche proposte</li><li>• Rafforzare l'autostima operativa</li><li>• Promuovere l'autostima dei soggetti coinvolti</li><li>• Rispettare l'unitarietà del soggetto di apprendimento</li><li>• Promuovere il collegamento con altre discipline o con esperienze extrascolastiche e spingendo ad utilizzare vari registri comunicativi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Studio assistito di gruppo</li></ul>
<b>Attività</b>	
Creare un vero e proprio laboratorio di matematica progettando attività didattiche attorno a problemi reali che gli studenti possono trovare nella loro quotidianità, creando in tal modo coinvolgimento e motivazione. L'attività pratica laboratoriale consente di attivare l'imparare giocando, ovvero "fare" matematica attraverso esperienze ludiche	
<b>Sede di svolgimento</b>	
Scuola Primaria Laura Vicuña	
<b>Destinatari</b>	
30 alunni delle classi 2 <sup>^</sup> e 3 <sup>^</sup> della Scuola primaria Laura Vicuña	

## **Altre ore per .....**

Potenziamento delle competenze di base

Il progetto intende realizzare un percorso didattico individualizzato per quegli alunni che presentano difficoltà in italiano e matematica

<b>Obiettivi</b>	<b>Modalità didattiche</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Migliorare le capacità di attenzione e di concentrazione</li><li>• Riflettere sul proprio metodo di studio e migliorarlo</li><li>• Approfondimento delle conoscenze e potenziamento delle abilità</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Studio assistito individualizzato</li></ul>
<b>Metodologia</b>	
Lezioni frontali, lavori individuali e di gruppo, attività di riflessione relativa alle abilità da recuperare	
<b>Sede di svolgimento</b>	
Scuola Primaria San Domenico Savio	
<b>Destinatari</b>	
30 alunni delle classi 2 <sup>^</sup> e 3 <sup>^</sup> della Scuola primaria San Domenico Savio	

## **Cybersecurity**

Educazione alla legalità

Il progetto vuole promuovere una riflessione sui fenomeni sempre più dilaganti di bullismo fra le mura scolastiche e sulle questioni della sicurezza on line per facilitare l'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica garantendo un uso corretto e responsabile della rete tramite strategie finalizzate a rendere gli utenti minori di internet più sicuri e consapevoli dei rischi

<b>Obiettivi</b>	<b>Modalità didattiche</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Sensibilizzare interventi e incentivare gli studenti sulle tematiche di prevenzione e contrasto al bullismo e cyberbullismo</li><li>• Promuovere pratiche di mediazione dei conflitti sociali</li><li>• Educare alla convivenza civile e democratica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratori con produzione di lavori di gruppo</li><li>• Partecipazione a manifestazioni/eventi</li></ul>
<b>Attività</b>	
Attività di rilevazione del livello di presenza del fenomeno "bullismo" nei territori e nelle istituzioni scolastiche. Produzione di contenuti multimediali utilizzabili da tutta la comunità scolastica.	
<b>Sede di svolgimento</b>	
Scuola Secondaria Satriano-Laganosa	
<b>Destinatari</b>	
30 alunni delle classi 1 <sup>a</sup> e 2 <sup>a</sup> delle Scuole secondarie Ugo Foscolo e Satriano Laganosa	