

ISTITUTO COMPRESIVO MASSA 6	SCHEDA DI PROGETTO	Pag. 1 di 2
-----------------------------------	--------------------	-------------

SCUOLA

PRIMARIA CASTAGNOLA DI SOTTO

ANNO SCOLASTICO

2021-2022

SCHEMA PROGETTI - PTOF

DENOMINAZIONE PROGETTO:										
Cl@sse 4^a.0										
RESPONSABILE PROGETTO (il responsabile deve essere unico e interno all'istituto)										
Docente: IENTILE SIMONA										
ALTRI SOGGETTI COINVOLTI										
DOCENTI INTERNI		TUTTI GLI INSEGNANTI DELLA CLASSE 4 ^A								
DOCENTI ESTERNI		/								
DESTINATARI (specificare le classi o i gruppi coinvolti e il totale degli alunni)										
ALUNNI DELLA CLASSE 4 ^A										
OBIETTIVI (verificabili) DA RAGGIUNGERE										
<ul style="list-style-type: none"> • Favorire il processo d'apprendimento • Ottimizzare la qualità dell'insegnamento • Approfondire gli argomenti studiati sfruttando tutte le potenzialità del collegamento ad INTERNET • Rendere più interessanti gli argomenti proposti con l'impiego di immagini e video • Arricchire le potenzialità individuali avvalendosi delle nuove strumentazioni multimediali ed interattive • Facilitare l'apprendimento degli alunni con Disturbi specifici dell'Apprendimento mediante l'utilizzo di software specifici • Incoraggiare le diverse abilità utilizzando la digital board anche durante le lezioni di lingua straniera, musica e arte • Favorire e sostenere il raggiungimento degli obiettivi didattici per gli alunni stranieri 										
AZIONI CHE SI INTENDONO SVOLGERE (indicare con precisione)										
ATTIVITÀ 1 -Utilizzo dei libri digitali dei testi in uso										
ATTIVITÀ 2 -Utilizzo delle funzioni e delle strumentazioni hardware e software dedicate agli alunni con BES										
ATTIVITÀ 3 -Utilizzo e manipolazione di testi, filmati, immagini, presentazioni online e offline										
ATTIVITÀ 4 -Utilizzo di piattaforme e-learning										
ATTIVITÀ 5 - Attività di ricerca individuale e di gruppo per creare contenuti didattici multimediali										
METODOLOGIE UTILIZZATE										
<p>Il valore aggiunto è nella dinamicità della digital board che offre oltretutto capacità motivazionali e di cooperazione nell'insegnamento-apprendimento. Questa metodologia di lavoro prevede, da parte del docente, una sua personale rivisitazione della maniera di trasmettere i saperi, nuove competenze e soprattutto un approccio dinamico in un rapporto di scambio reciproco con i discenti. L'obiettivo è quello di portare i docenti ad appropriarsi di competenze di base e di approfondire le proprie abilità nella costruzione e gestione dell'attività di classe e della propria disciplina. Le attività sono trasversali a tutte le discipline.</p>										
ARCO TEMPORALE DI ATTUAZIONE										
ATTIVITA'	mese	mese	mese	mese	mese	mese	mese	mese	mese	mese
ATTIVITA' 1	NOV	DIC	GEN	FEB	MAR	APR	MAG	GIU		

ATTIVITA' 2	NOV	DIC	GEN	FEB	MAR	APR	MAG	GIU		
ATTIVITA' 3	NOV	DIC	GEN	FEB	MAR	APR	MAG	GIU		
ATTIVITA' 4	NOV	DIC	GEN	FEB	MAR	APR	MAG	GIU		
ATTIVITA' 5	NOV	DIC	GEN	FEB	MAR	APR	MAG	GIU		

RISORSE - PREVENTIVO DI SPESA

Personale della scuola coinvolto nel progetto.

Attività aggiuntive di non insegnamento

Insegnanti coinvolti: (specificare nome e cognome e n. ore per singolo insegnante)

1.	n.ore		4.		n.ore	
2.	n.ore		5.		n.ore	
3.	n.ore		6.		n.ore	

n. totale di ore di non insegnamento previste

Personale della scuola coinvolto nel progetto.

Attività di insegnamento aggiuntiva all'orario d'obbligo

Insegnanti coinvolti: (specificare nome e cognome e n. ore per singolo insegnante)

1.	n.ore		4.		n.ore	
2.	n.ore		5.		n.ore	
3.	n.ore		6.		n.ore	

n. totale di ore di insegnamento previste

Spese di acquisto/utilizzo dispositivi elettronici, altro ... (trasmettere / consegnare in Segreteria il relativo preventivo di spesa)

ACQUISTO DI UNA DIGITAL BOARD

DATA

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

Ientile Simona

Responsabile di Progetto si impegna a:

1. Compilare regolarmente il registro di riferimento, che verrà validato in sede di verifica intermedia e allegato alla relazione finale
2. Sottoporre il progetto a validazione intermedia
3. Somministrare un questionario di gradimento ed elaborare un grafico di sintesi, al termine delle attività
4. Sottoporre il progetto a validazione finale