

AREA SPERIMENTAZIONE DIDATTICA

★ DAL PENSIERO ALLA REALTÀ (SCUOLA SECONDARIA): percorso sulla progettazione tridimensionale e la stampa 3D.

OBIETTIVI FORMATIVI E COMPETENZE ATTESE: il percorso si propone di fornire una visione più ampia sul mondo del lavoro (area tecnico-scientifica) per orientare gli studenti ad una scelta consapevole relativamente alla scuola superiore oltre a sviluppare competenze logiche e creative, capacità di collaborazione e pensiero critico e la competenza fondamentale "imparare ad imparare".

★ DISTURBI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO:

INIZIATIVE DI INDIVIDUAZIONE PRECOCE E DI INTERVENTO LETTO-SCRITTURA E ABILITÀ DI BASE (SCUOLE PRIMARIE E SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO)

Il progetto cittadino è rivolto alle classi prime e seconde delle scuole primarie e alle classi prime della scuola secondaria di primo grado. E' finalizzato a monitorare i processi di acquisizione del codice scritto. Prevede diverse attività: azioni di informazione e formazione interna rivolta ai docenti per indicazioni metodologiche sull'insegnamento della letto-scrittura; screening per il monitoraggio dei processi di acquisizione della letto-scrittura anche al fine di una individuazione precoce di possibili disturbi specifici di apprendimento; analisi dei dati e consulenza dei referenti dell'Istituto Comprensivo per il monitoraggio e di una logopedista.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Fornire agli insegnanti un quadro teorico di riferimento che permetta l'attivazione di una didattica facilitante l'apprendimento della letto-scrittura attraverso il rispetto delle diverse fasi di acquisizione e dei processi individuali;
- attivare dei processi di innovazione nelle metodologie didattiche;
- individuare precocemente la presenza di sintomi o condizioni che segnalano le difficoltà;
- attivare nelle scuole percorsi che contengano le difficoltà specifiche e limitino le negative concomitanze psicologiche; permettere che le richieste di visita fatte dalle famiglie su invio della scuola siano più selezionate e condivise;
- monitorare l'andamento dell'acquisizione delle abilità di lettoscrittura nelle classi del primo ciclo della città di Modena.

★ PROGETTI PN

Con i fondi PN sono stati attivati interventi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze digitali, linguistiche e STEM degli studenti. I vari interventi verranno realizzati attraverso l'attivazione dei seguenti progetti:

➤ ORIENTIAMO AL FUTURO (scuola secondaria)

Nell'ambito dei finanziamenti del Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027, la scuola Lanfranco propone per l'anno scolastico 2025/26 il progetto ORIENTIAMO IL FUTURO.

Le strategie di intervento che il progetto intende realizzare sono mirate a valorizzare le potenzialità ed i talenti degli studenti per migliorare la loro autostima e il successo formativo.

- L'obiettivo è quello di favorire lo sviluppo delle cosiddette 4 C:
- - Critical thinking (pensiero critico)
- - Communication (comunicazione)
- - Collaboration (collaborazione)
- - Creativity (creatività).

A tal fine sono stati previsti moduli formativi che hanno l'obiettivo di fornire alle studentesse e agli studenti opportunità di apprendimento innovative e stimolanti su diverse tematiche, a rafforzamento del curriculum scolastico per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso un processo logico-creativo.

L'Istituto ha scelto di proporre le seguenti attività:

PERCORSO
IL MIO FUTURO CONTA: GIOCHI MATEMATICI Il progetto è rivolto agli studenti che amano le sfide e la matematica. Gli alunni si prepareranno per svolgere sia gare individuali di matematica che di squadra, imparando a sviluppare in modo divertente le abilità logico-matematiche, attraverso lo sviluppo di capacità di ascolto, confronto, collaborazione e suddivisione dei compiti. Si ricorda che la partecipazione agli allenamenti è obbligatoria per essere ammessi nella squadra ma sarà compito dei docenti allenatori scegliere i componenti delle squadre.

TEATRO IN INGLESE: DRAMA CLUB

L'attività prevede il coinvolgimento degli studenti e delle studentesse delle **classi seconda e terza** su due livelli paralleli: performativo e linguistico.

Attraverso esercizi e attività propedeutiche di avviamento al teatro, i ragazzi e le ragazze avranno la possibilità di mettersi alla prova, prendendo coscienza di sé attraverso l'immedesimarsi in personalità e atteggiamenti diversi dai propri. Impareranno ad utilizzare nuovi mezzi ed espressioni comunicative per relazionarsi con gli altri, esplorando il futuro attraverso il teatro. A tutto ciò si aggiunge l'utilizzo della lingua inglese.

STRUMENTI DI APPRENDIMENTO PER IL FUTURO

Il modulo è pensato per **studenti delle classi prime e seconde** con fragilità negli apprendimenti e in particolare agli studenti con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA-DES). Attraverso tecniche e strategie pratiche si presenteranno strumenti ed applicazioni da subito spendibili nello studio e nel lavoro in classe ed a casa, in un clima di collaborazione e creatività con l'obiettivo ultimo di aumentare l'autonomia, l'autostima e la percezione della scuola come ambiente sereno di crescita, di valorizzazione dei talenti di ognuno al fine di compiere scelte consapevoli per il proprio futuro nelle scuole del secondo ciclo.

MUSICA E PAROLE

Rivolto agli alunni delle **classi seconde e terze** della scuola secondaria dell'istituto, finalizzato a favorire la partecipazione di tutti gli studenti interessati ad ampliare le loro conoscenze e competenze in ambito musicale in vista della scelta della scuola secondaria di secondo grado (liceo musicale/coreutico). Le lezioni pomeridiane saranno incentrate sull'acquisizione di strumenti tecnici ed espressivi relativi al canto individuale e corale con lettura, comprensione e approfondimento del testo.

➤ ACCENDI LA VOGLIA DI IMPARARE (Scuola primaria e secondaria)

Il progetto mira al potenziamento delle competenze di base e trasversali, al potenziamento della socialità e dell'inclusione nell'ottica di un rafforzamento dell'autostima e alla riduzione della dispersione scolastica attraverso attività disciplinari, laboratoriali e complementari, innovative e inclusive, specifiche di una didattica di tipo esperienziale, in orario extracurricolare. Le attività previste saranno volte principalmente ad agevolare l'approccio alle diverse discipline per lo sviluppo della competenza di "imparare ad imparare".

SCHEMA RIEPILOGATIVO MODULI ATTIVATI:

- 1 ALFABETIZZAZIONE SS1° (ITALIANO SENZA FRONTIERE 1)SS1°
- 2 ALFABETIZZAZIONE SS1° (ITALIANO SENZA FRONTIERE 2)SS1°
- 3 ALFABETIZZAZIONE SP (ITALIANO SENZA FRONTIERE - START) SP
- 4 ALFABETIZZAZIONE SP (ITALIANO SENZA FRONTIERE - SPRINT)SP
- 5 COMPETENZE DI BASE + COMPETENZE DI CITTADINANZA ITALIANO SS1° ("SUPER IT1")
- 6 COMPETENZE DI BASE + COMPETENZE DI CITTADINANZA ITALIANO SS1°("SUPER IT2")
- 7 DRAMA CLUB 1 SP (BUON PASTORE)
- 8 DRAMA CLUB 2 SP (PISANO)
- 9 COMPETENZE DI BASE MATEMATICA + STEM SS1° (STEM DATA SCIENCE 1)
- 10 COMPETENZE DI BASE MATEMATICA + STEM SS1° (STEM DATA SCIENCE 2)
- 11 TUM CLAP VOICE! Laboratorio di musica intuitiva (DSA) SS1°
- 12 STEM MAKING IN EDUCATION SP
- 13 MUSICARTANDO Laboratorio di musica, arte e narrazione SP
- 14 YOGA A SCUOLA:BENESSERE E CONSAPEVOLEZZA SS1°
- 15 GIOCHI DAL MONDO SS1°

★ SCUOLA PRIMARIA

DRAMA CLUB

Progetto di teatro in lingua inglese che si compone di due moduli rivolti agli alunni delle scuole primarie Pisano e Buon Pastore.

Attraverso esercizi e attività introduttive al teatro, i bambini e le bambine avranno l'opportunità di mettersi in gioco, esplorando se stessi attraverso l'interpretazione di personaggi e atteggiamenti diversi dai propri. Il percorso aiuterà gli alunni a sviluppare una maggiore consapevolezza del proprio carattere e a riflettere sul proprio ruolo nel gruppo e nella società, accompagnandoli in un cammino di crescita personale e collettiva. Tutto questo avverrà in lingua inglese: gli studenti saranno perciò stimolati a utilizzare la lingua in modo attivo, potenziando le abilità orali e interattive, e acquisendo maggiore fiducia nell'esprimersi in un contesto straniero.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Potenziare le abilità orali e interattive in lingua inglese, stimolando gli alunni a utilizzare la lingua in modo attivo

- Aumentare la fiducia e la scioltezza nell'esprimersi e interagire in un contesto comunicativo straniero.
- Migliorare la capacità di relazionarsi e interagire positivamente con gli altri attraverso l'apprendimento di nuove modalità espressive e comunicative teatrali.

ITALIANO SENZA FRONTIERE - START e SPRINT

Il progetto, si compone di due moduli:

- START rivolto agli alunni delle classi 1^a e 2^a
- SPRINT rivolto agli alunni delle classi 3^a - 4^a - 5^a

con la finalità di supportare gli alunni e le alunne della scuola primaria che si trovano a un livello base e pre- intermedio (A1/A2) di conoscenza della lingua italiana.

L'obiettivo principale è quello di aiutarli a potenziare le competenze linguistiche per favorire non solo il successo scolastico, l'inclusione sociale e relazionale e aiutarli a diventare cittadini consapevoli e attivi. Attraverso un approccio ludico, pratico e comunicativo, gli studenti saranno coinvolti in attività concrete e motivanti che permettano loro di acquisire gradualmente il lessico e le strutture grammaticali essenziali per comunicare nella vita quotidiana e destreggiarsi nel contesto scolastico. Il percorso sarà articolato in nuclei tematici con l'uso di materiali visivi, giochi linguistici, brevi dialoghi, video e strumenti digitali. La metodologia sarà inclusiva e calibrata sui bisogni specifici degli studenti, con particolare attenzione alla valorizzazione delle competenze pregresse e alla promozione della fiducia in sé stessi.

OBIETTIVI FORMATIVI

- acquisire gradualmente il lessico e le strutture grammaticali essenziali della lingua
- Potenziare la fiducia in sé stessi e la motivazione nell'uso della lingua
- comunicare efficacemente nelle situazioni della vita quotidiana e destreggiarsi nel contesto scolastico

MAKING IN EDUCATION

Il laboratorio di Making e AI ha come scopo quello di avvicinare in modo attivo e proattivo gli alunni alla tecnologia, integrando quest'ultima con l'aspetto manuale del saper fare, saper costruire. Non una fruizione passiva ma comprensione del funzionamento e programmazione delle macchine che si utilizzeranno. Si punta a sviluppare pensiero computazionale, creatività e collaborazione; creare un ambiente dinamico che unisca elementi analogici e digitali attraverso una board game, console/pc, realtà aumentata, intelligenza artificiale; sviluppare esperienze di gioco con finalità educative e comprendere le dinamiche del gioco stesso, sia individuale che collettivo, avendo sempre come punto di riferimento finalità educative e formative.

OBIETTIVI FORMATIVI

- approfondire il legame tra scienza e digitale, coniugando la digitalizzazione scolastica con la disciplinarietà scientifica
- Promuovere la creatività e la collaborazione attraverso la realizzazione di un ambiente dinamico che unisce elementi analogici e digitali
- utilizzare la tecnologia in modo proattivo, sviluppando il pensiero computazionale e la capacità di programmare e comprendere il funzionamento delle macchine utilizzate

MUSICARTANDO

Il laboratorio, previsto per settembre 2026, è rivolto agli alunni delle classi seconde e terze della scuola primaria, e in particolare agli alunni stranieri e con difficoltà linguistiche. Punta sulle possibilità che la musica, l'arte, il movimento e la narrazione offrono di creare un clima che faciliti le relazioni, abituando al contatto ed alla comunicazione con gli altri, all'inserimento nel gruppo e al confronto non competitivo. Le attività proposte prevedono l'uso del corpo e delle abilità espressive personali. La produzione musicale, artistica e corporea, sia collettiva che individuale, favorisce la conoscenza di sé attraverso la valorizzazione delle proprie capacità espressive. La creazione di un clima cooperativo e di ascolto non giudicante permette agli alunni e alunne di sentirsi accolti e apprezzati, incentivando la possibilità di esprimersi, sentendosi valorizzati e potenziando così la propria autostima e le capacità linguistiche.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Creare un clima di accoglienza e cooperazione che faciliti l'instaurarsi di relazioni positive
- Promuovere la conoscenza di sé e l'autostima attraverso la produzione creativa, sia individuale che collettiva
- stimolare gli alunni a inventare strategie creative per esprimere emozioni, idee e bisogni

★ SCUOLA SECONDARIA

TUM CLAP VOICE!

Laboratorio di musica intuitiva, rivolto a tutti gli alunni della scuola secondaria di I° grado, e in particolare a coloro che presentano criticità rientranti nei disturbi specifici dell'apprendimento e BES. Il progetto punta sulle possibilità che la musica offre di creare un linguaggio non verbale che facilita le relazioni, abituando al contatto ed alla comunicazione con gli altri, all'inserimento nel gruppo, all'assunzione di ruoli individuali e organizzativi, al

confronto non competitivo. Le attività proposte prevedono l'uso prevalente di voce e body percussion. La produzione musicale attraverso il corpo e la voce, rispetto all'uso di strumenti tradizionali, favorisce un apprendimento più profondo e consapevole dei parametri fondamentali della musica, come ritmo e melodia. Il corpo, inteso come strumento, permette un'esperienza diretta e incarnata del ritmo, attraverso schemi motori e coordinazioni che rendono il tempo musicale tangibile e vissuto. Allo stesso modo, cantare una melodia non significa solo eseguirla, ma percepirla interiormente, sentirne le variazioni, le tensioni e le distensioni, in un processo che coinvolge l'ascolto, la memoria uditiva e l'espressione personale.

OBIETTIVI FORMATIVI

- favorire l'inserimento nel gruppo e l'assunzione di ruoli in un contesto di confronto non competitivo
- incoraggiare l'espressione personale e la percezione interiore della musica
- Percepire e utilizzare il corpo come strumento musicale, sviluppando la coordinazione motoria e la consapevolezza cinestetica

ITALIANO SENZA FRONTIERE 1 e 2

Il modulo è pensato per supportare studenti della scuola secondaria di primo grado (di prima, seconda e terza) che si trovano a un livello base e pre- intermedio (A1/A2) di conoscenza della lingua italiana. L'obiettivo principale è quello di aiutarli a potenziare le competenze linguistiche per favorire non solo il successo scolastico, l'inclusione sociale e relazionale e aiutarli a diventare cittadini consapevoli e attivi. Attraverso un approccio ludico, pratico e comunicativo, gli studenti saranno coinvolti in attività concrete e motivanti che permettano loro di acquisire gradualmente il lessico e le strutture grammaticali essenziali per comunicare nella vita quotidiana e destreggiarsi nel contesto scolastico. Il percorso sarà articolato in nuclei tematici con l'uso di materiali visivi, giochi linguistici, brevi dialoghi, video e strumenti digitali. La metodologia sarà inclusiva e calibrata sui bisogni specifici degli studenti, con particolare attenzione alla valorizzazione delle competenze pregresse e alla promozione della fiducia in sé stessi.

OBIETTIVI FORMATIVI

- acquisire gradualmente il lessico e le strutture grammaticali essenziali della lingua
- Potenziare la fiducia in sé stessi e la motivazione nell'uso della lingua
- comunicare efficacemente nelle situazioni della vita quotidiana e destreggiarsi nel contesto scolastico

STEM DATA SCIENCE 1 e 2

Il progetto, rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado, con particolare attenzione all'inclusione di alunni con DSA e BES e a rischio dispersione scolastica, prevede l'erogazione di percorsi di potenziamento delle competenze di base di matematica, con focus sull'ampliamento di tutte quelle competenze educativo-formative trasversali previste dal curriculum di Istituto. Durante il percorso, gli studenti saranno guidati in attività concrete e motivanti, pensate per farli avvicinare in modo semplice e intuitivo al mondo dei dati.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Rafforzare le competenze fondamentali della matematica utilizzando un approccio semplice e intuitivo per favorire l'apprendimento e il successo scolastico.
- Guidare gli studenti in attività concrete e motivanti per avvicinarli al mondo dei dati, sviluppando la capacità di interpretarli e utilizzarli.
- Creare un ambiente di apprendimento inclusivo e motivante.

SUPER IT 1 e 2

Il progetto, rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado, con particolare attenzione all'inclusione di alunni con DSA e BES e a rischio dispersione scolastica, precede l'erogazione di percorsi finalizzati al potenziamento delle competenze di base di Italiano e di cittadinanza, con focus sull' ampliamento di tutte quelle competenze educativo-formative trasversali previste dal curriculum di Istituto.

OBIETTIVI FORMATIVI

- potenziare le competenze di base di Italiano
- potenziare la motivazione e sviluppare maggiore capacità di attenzione e impegno
- ridurre le fragilità negli apprendimenti

YOGA A SCUOLA: BENESSERE E CONSAPEVOLEZZA

Il progetto è rivolto agli studenti e alle studentesse della scuola secondaria di primo grado e si propone di promuovere il benessere psicofisico attraverso la pratica dello yoga. L'obiettivo principale è aiutare i ragazzi e le ragazze a sviluppare consapevolezza del proprio corpo, del respiro e delle emozioni, offrendo strumenti concreti per migliorare la concentrazione, gestire lo stress e rafforzare l'autostima. Durante gli incontri, gli studenti verranno guidati in attività che includono esercizi di respirazione, posizioni base dello yoga, tecniche di rilassamento, meditazione e mindfulness. Verranno proposti anche giochi corporei ed esercizi espressivi individuali o di gruppo, accompagnati da momenti di riflessione.

OBIETTIVI FORMATIVI

- favorire un clima relazionale positivo, basato su inclusione e rispetto reciproco, attraverso pratiche non competitive.

- Potenziare la capacità di concentrazione e attenzione.
- Fornire strumenti concreti per gestire lo stress e l'ansia e sviluppare una maggiore consapevolezza del proprio corpo, del respiro e delle emozioni.

GIOCHI DAL MONDO classi 5^a scuola primaria e classi 1^a scuola secondaria

Il modulo nasce con l'intento di accompagnare gli alunni delle classi quinte della scuola primaria e anche delle classi prime della scuola secondaria in un percorso di continuità, favorendo la socializzazione, la cooperazione tra pari e la valorizzazione delle differenze culturali. Attraverso il movimento e il gioco, i bambini avranno l'opportunità di esplorare sport e attività tradizionali provenienti da tutto il mondo, sperimentando dinamiche di squadra, competizioni amichevoli e giochi coinvolgenti. Le attività si svolgeranno in un contesto inclusivo e accogliente, nella palestra e nel cortile dell'Istituto. Ogni incontro proporrà giochi provenienti da un diverso continente, offrendo ai ragazzi uno scorcio su culture lontane, con la possibilità di apprendere nuove abilità motorie e potenziare la comunicazione e le relazioni interpersonali.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Accompagnare efficacemente gli alunni delle classi quinte della primaria e prime della secondaria nel passaggio tra i due cicli scolastici
- Sviluppare la consapevolezza e l'apprezzamento delle differenze culturali attraverso l'esplorazione e la pratica di sport e giochi tradizionali provenienti da diversi continenti
- Apprendere e perfezionare nuove abilità motorie attraverso la sperimentazione di attività ludico-sportive globali