

**FORMAZIONE IN SITU IC "COMPAGNI-CARDUCCI"
A.S. 2016-2017**

**PROJECT WORK FINALE
Classe 1 : lessico e rime**

TITOLO	RIMANDO...RIMANDO
TEMA DI RIFERIMENTO	Area linguistico-geografica
PAROLE CHIAVE	rime e parole degli ambienti
DESCRIZIONE PROBLEMA e ANALISI DEL CONTESTO (qual è la situazione di partenza che si vuole modificare; l'intervento è sul gruppo classe, su un gruppo o su un singolo;...)	Ampliare il lessico stimolando gli alunni a cercare parole con rime. Il primo intervento sarà fatto con il gruppo classe, poi lavoreranno a piccolo gruppi, a coppie, ed infine singolarmente.
FINALITA'	Migliorare le competenze lessicali
COMPETENZE (indicare quali delle competenze generali sono coinvolte nel Project Work)	<input type="checkbox"/> x comunicazione nella madrelingua; <input type="checkbox"/> comunicazione nelle lingue straniere; <input type="checkbox"/> competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia; <input type="checkbox"/> x competenza digitale; <input type="checkbox"/> imparare a imparare; <input type="checkbox"/> x competenze sociali e civiche; <input type="checkbox"/> x spirito di iniziativa e imprenditorialità; <input type="checkbox"/> consapevolezza ed espressione culturale.
OBIETTIVI SPECIFICI (obiettivi disciplinari)	<ul style="list-style-type: none"> - Associare le parole con suoni simili - conoscere il lessico geografico e le caratteristiche degli ambienti
DESTINATARI	<input type="checkbox"/> alunni BES <input type="checkbox"/> gruppi eterogenei <input type="checkbox"/> gruppi di livello <input checked="" type="checkbox"/> x classe <input type="checkbox"/>
SOSTENIBILITA' (quali risorse sono necessarie)	<input type="checkbox"/> x lim <input type="checkbox"/> notebook <input type="checkbox"/> x tablet <input type="checkbox"/> robot <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> microfoni e cuffie

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> materiale di riciclo <input type="checkbox"/> software da installare (quali?) <input type="checkbox"/> app da installare (quali?) <input type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> little bits <input type="checkbox"/> x google apps <input type="checkbox"/>
ALTRI COINVOLTI	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> colleghi di team <input type="checkbox"/> x colleghi della scuola <input type="checkbox"/> x esperti <input type="checkbox"/> animatore digitale <input type="checkbox"/> media educator <input type="checkbox"/> esterni <input type="checkbox"/> genitori <input type="checkbox"/>
STRUMENTI (strutturati, non strutturati, digitali, analogici,...)	Presentazione google Story Visualizer (app per tablet) app per Morfine
METODOLOGIE 1. fasi organizzative; 2. numero incontri; 3. modalità verifica.	<p>fasi organizzative 1 Presentazione. 2 Esercizi di consolidamento 3 Produzione</p> <p>numero incontri 4 (di 2 ore ciascuno)</p> <p>modalità verifica elaborazione della filastrocca con i nomi in rima.</p>
ATTIVITA' DA REALIZZARE (cosa si prevede di fare)	<ul style="list-style-type: none"> - rime nome-cognome con immagini - fumetti geografici in rima - creazione avatar
TEMPI INTERVENTO DIDATTICO (a scuola o a casa, individualmente o di gruppo, ...)	L'attività si svolgerà a scuola, ed avrà un durata di una settimana (tot. 8) Sarà organizzata col gruppo classe.
STRUMENTI PER VALUTARE (in itinere, finale)	rubrica iconica valutazione tra pari
LINK A MATERIALE ONLINE	https://docs.google.com/presentation/d/1YZbw7gKJaafcqx2aB4EYQcvMLoOL979x1Bh6KSw0vqg/edit?usp=sharing