



ISTITUTO COMPrensIVO PERUGIA 13

Sede Legale: Via Garigliano, 9 – 06134
Ponte Valleceppi (PG)



Cod. Mecc. PGIC854007 – Cod. Fisc. 94152350545 Tel. 075 6920177 – Fax 075 5928004 – Sito Web: www.icperugia13.gov.it

CIRCOLARE N. 29

Perugia, 13/10/2017

A TUTTI i genitori degli alunni
Scuola Primaria
Scuola Secondaria di primo grado
Istituto Comprensivo Perugia 13

Oggetto: Iscrizione degli alunni ai moduli Progetto L.I.K.E. 10.1.A-FSEPON-UM-2017-14 per l'anno scolastico 2017/2018.

Si comunica che l'Istituto Comprensivo Perugia 13, in seguito all'ottenimento di fondi PON, organizzerà nel corso dell'anno scolastico 2017/2018 una serie di **laboratori pomeridiani gratuiti** rivolti agli alunni della **Scuola Primaria** e della **Scuola Secondaria di primo grado**. Ciascun modulo accoglierà fino a un massimo di **20 alunni** e in caso di esubero di iscrizioni si terrà conto dei criteri ad esclusione già deliberati dal Consiglio di Istituto. I laboratori si svolgeranno **dalle ore 15.30 alle ore 18.30** presso la **Scuola Secondaria di primo grado di Ponte Valleceppi** e sarà possibile usufruire, su richiesta, del trasporto gratuito. Le adesioni ai laboratori dovranno essere consegnate presso gli Uffici di segreteria entro **sabato 21 ottobre 2017**.

I laboratori proposti saranno i seguenti:

- **FormARTI**, potenziamento delle competenze di base in materie artistiche rivolto alla **SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO** (30 ore).

Parte delle ore (10 circa) si spenderanno in visite alle due istituzioni museali, Museo civico di Palazzo della Penna e Fuseum, preferibilmente neifine settimana. Per svolgere queste visite agli studenti, accompagnati da esperto e tutor vengono forniti strumenti multimediali e di ripresa fotografica e video (smartphone, tablet, telecamere), utili ad un approccio interattivo all'esperienza museale e fini alla documentazione della stessa. Nelle restanti ore, svolte a scuola in quelli che chiameremo "pomeriggi a regola d'arte" saranno loro a scegliere in quale tecnica dell'arte contemporanea vista e appresa durante le visite (tecnica pittorica futurista, installazione, collage, prodotto audio/video, foto) esprimersi, nell'obiettivo di rappresentare sé stessi e l'ambiente che li circonda, a scuola e non solo.

- *Fun Living Being*, potenziamento delle competenze di base in materie scientifiche artistiche rivolto alla **SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO** (30 ore).

Verranno affrontati in termini scientifici gli argomenti “esseri viventi” (cellula, classificazioni, piante e animali) con particolare attenzione all’uomo” e al “corpo umano”, in modo dinamico e tramite attività di learning-by-doing. Si partirà dallo studio della cellula e della classificazione nei regni animale e vegetale, per giungere allo studio del corpo umano, evidenziando le uguaglianze nella diversità. Attività laboratoriali, esperimenti, learning by doing, giochi e proiezioni accompagneranno i ragazzi nell'acquisizione delle conoscenze. Si potrà contare sulla collaborazione del POST, Officina di Scienza e Tecnica di Perugia, e sul suo team di esperti qualificati. A fine modulo sarà ideato un prodotto (multimediale e/o artistico) che esprima il concetto dell'uguaglianza degli esseri umani e dell'importanza della vita.

- *99 Red Balloons*, modulo di arte, scrittura creativa, teatro e cinematografia rivolto alla **SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO** (30 ore).

Il percorso sarà centrato sulla cinematografia in continuità con il laboratorio cinematografico realizzato nell'anno precedente.

Un elemento innovativo sarà il fumetto. I fumetti e le vignette possono essere creati con qualsiasi mezzo, tecnica e stile, con disegni in bianco e nero e a colori. Una volta appresa la tecnica si procederà con la creazione di una sceneggiatura, dei relativi personaggi, dello story board. Da ultimo la gestione del 'lettering' negli appositi balloons, sia a livello contenutistico (apprendimento del linguaggio del fumetto) che formale (tecnica di arrangiamento grafico). Contenuti multimediali inoltre illustreranno ai ragazzi come le moderne tecniche di animazione computerizzata (2D, 3D e motion capture) abbiano completamente rivoluzionato il modo di produrre fumetti e cartoni. Si sperimenterà così come creare delle sequenze in movimento sia tramite la tecnica del passo uno (tramite stop motion) che tramite cartoon.

- *Non solo play*, modulo di educazione motoria, sport, gioco didattico rivolto alla **SCUOLA PRIMARIA** (30 ore).

Attività motoria volta all'educazione al rispetto dell'altro attraverso la conoscenza degli sport da combattimento. Dalle filosofie orientali ai moderni stili olimpionici, gli sport da combattimento sono sempre stati mezzo di crescita e di formazione per i giovani delle civiltà di cui sono espressione grazie alla loro forte valenza educativa: richiedono disciplina ordinata e motivazione, permettono di gestire la propria emotività e le relazioni interpersonali, di allenare le abilità sensoriali, percettive e coordinative. Questo in tutti, ma soprattutto nei giovani, permette di conoscere sé stessi a fondo, di sviluppare equilibrio, autocritica e relazione con l'altro e con il

proprio ambiente. Nel modulo si affronteranno temi quali: conoscenza del proprio corpo e del suo funzionamento, corretta alimentazione, educazione al movimento, fiducia verso il prossimo, capacità di controllo, abilità motorie, spirito di squadra. I moduli saranno seguiti da esperti qualificati in alimentazione e sport e tutte le lezioni saranno improntate con la metodologia del gioco e del learning by doing. Per completare la didattica e per coltivare spirito d'unione si preparerà un piccolo saggio da esibire al termine di tutte le attività.

- *Shall we dance?* Modulo di educazione motoria, sport, gioco didattico rivolto alla **SCUOLA PRIMARIA** (30 ore).

“Danzare è come parlare in silenzio. È dire molte cose, senza dire una parola.” (Y. Buenaventura) Nell’ottica di fornire agli studenti strumenti ulteriori per trovare la propria dimensione ed esprimere sé stessi scegliamo di accompagnarli ad assistere ad uno spettacolo di teatro danza e di insegnare loro semplici coreografie su basi musicali di tendenza contemporanea, in cui possano riconoscersi, imparare divertendosi. Per agevolare loro il compito di imparare una coreografia gli viene fornito un obiettivo: nell’ambito della giornata conclusiva di tutti i moduli avrà luogo un piccolo saggio.

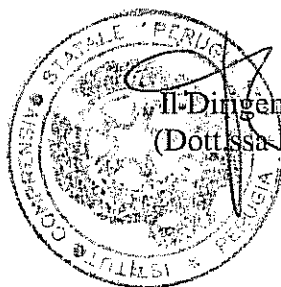
- *Good WEB*, Innovazione didattica e digitale rivolto alle **FAMIGLIE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO** (30 ore).

Laboratorio incentrato sulla corretta fruizione dello strumento web da parte dei minori, che darà luogo ad un prodotto finale; le famiglie vengono divise in piccoli gruppi e lavorano nella seconda parte del laboratorio sulla creazione di una campagna chiamata “Good on Web”, la più incisiva fra le quali, votata durante la giornata finale, avrà in premio un tablet di ultima generazione (per i gruppi che non hanno vinto sono previsti altri premi, quali una connessione wi fi portatile). Si approfondiranno temi quali la conoscenza dei social, il loro utilizzo/diffusione nelle vite dei più giovani (specialmente attraverso lo strumento dello smartphone) e sulle buone pratiche da tenere per evitare situazioni di violenza psicologica e discriminazione. I social trattati saranno quelli più popolari fra i giovani sia dal punto di vista del loro utilizzo quale mezzo di informazione - facebook, instagram, twitter, youtube- che da quello quale mezzo finalizzato ad incontri e conoscenze, ormai in voga fra gli adolescenti di tutto il mondo (tinder, tumblr, happn, grinder, meetic, myspace..) Attraverso l’illustrazione della campagna “No Hate Speech”, della quale parlerà un esperto rappresentante dell’ente autore della promozione della suddetta campagna, il Forum Regionale dei Giovani Umbri, verranno illustrate tutte le azioni che la Comunità Europea propone e realizza, con particolare attenzione a quelle adottate dal nostro paese, al fine di arginare la crescita del fenomeno della violenza nel web. Per consentire la serena partecipazione delle famiglie a questo specifico modulo loro indirizzato il monte orario si

situerà preferenzialmente nel fine settimana e, se infrasettimanalmente, in un orario compatibile con le esigenze lavorative, comprendendo anche uno spuntino dalle 20 in poi.

- *Active Citizens*, modulo di cittadinanza rivolto alla **SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO** (60 ore).

Modulo di cittadinanza che ha lo scopo di completare ed approfondire le ore dedicate all'educazione alla cittadinanza e alla costituzione (il cui insegnamento in base al D.L. n. 137 dell'1 settembre 2008, convertito nella Legge n. 169 del 30 settembre 2008, viene impartito nell'ambito dell'area storico-geografica e art. 1 comma d Legge 107 del 13 luglio 2015 in materia di Cittadinanza Attiva). I ragazzi cercheranno di comprendere appieno cosa significa essere cittadini e quali sono i diritti e i doveri che la cittadinanza garantisce, dovranno affrontare i temi legati ad una cittadinanza attiva e responsabile divertendosi: conoscenza dello stato italiano e rispetto del proprio territorio, conoscenza dell'Europa, dei diritti e dei doveri dei bambini e degli adulti, del fenomeno dell'immigrazione e dell'integrazione (prime 30 ore), e ancora il rispetto dell'ambiente, l'importanza di preservare il nostro paesaggio e i suoi beni culturali, il riciclo, l'igiene e l'importanza di essere di mettere in atto le buone pratiche del vivere comune (seconda parte del modulo). Per la prima parte si prevede di realizzare, oltre a laboratori, dibattiti e metodi di apprendimento non formale, incontri con esperti ed istituzioni, coinvolgendo nelle attività (come esempio di buona prassi) i giovani del territorio impegnati in attività di volontariato. Per rendere testimonianza del lavoro svolto si creerà durante gli incontri un prodotto multimediale. Per la seconda parte del modulo si propongono laboratori ed esperimenti per l'acquisizione della conoscenza del ciclo di vita dei rifiuti e dei cicli del nostro pianeta, anche avvalendosi della consulenza di esperti in materia: a conclusione si progetterà un'attività in cui i ragazzi si impegnino a migliorare il posto in cui vivono e studiano, e una campagna educativa web da condividere con compagni e genitori.



Il Dirigente Scolastico
(Dott.ssa Franca Rossi)

CALENDARIO DEI MODULI

Active Citizen	
Rivolto agli alunni della <u>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</u>	
Ottobre	Martedì 24
	Venerdì 27
	Lunedì 30
Novembre	Mercoledì 8
	Venerdì 10
	Mercoledì 15
	Venerdì 17
	Mercoledì 22
	Venerdì 24
	Lunedì 27
	Mercoledì 29
Dicembre	Venerdì 1
	Lunedì 4
	Mercoledì 6
	Lunedì 11
	Mercoledì 13
	Venerdì 15
	Lunedì 18
	Mercoledì 20
Saggio finale	Data da definire
Good web	
Gennaio	Mercoledì 10
	Martedì 16
	Giovedì 19
	Mercoledì 24
	Martedì 30
Febbraio	Giovedì 1
	Mercoledì 7
	Martedì 13
	Giovedì 15

99 red balloons

Rivolto agli alunni della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Gennaio	Martedì 9
	Giovedì 11
	Mercoledì 17
	Martedì 23
	Giovedì 25
	Mercoledì 31
Febbraio	Martedì 6
	Giovedì 8
	Mercoledì 14
	Martedì 20

Fun living beingRivolto agli alunni della **SCUOLA PRIMARIA e DELLA SCUOLA SECONDARIA**

Febbraio	Mercoledì 21
	Martedì 27
Marzo	Giovedì 1
	Martedì 6
	Giovedì 8
	Martedì 13
	Giovedì 15
	Martedì 20
	Giovedì 22
	Martedì 27

FormARTIRivolto agli alunni della **SCUOLA PRIMARIA e DELLA SCUOLA SECONDARIA**

Febbraio	Giovedì 22
Marzo	Domenica 4
	Domenica 11
	Domenica 18
	Domenica 25
	Mercoledì 28

Non solo play	
Rivolto agli alunni della <u>SCUOLA PRIMARIA</u>	
Ottobre	Giovedì 26
	Martedì 31
Novembre	Giovedì 9
	Giovedì 16
	Giovedì 23
Aprile	Martedì 17
	Martedì 24
Maggio	Giovedì 3
	Martedì 8

Shall we dance?	
Rivolto agli alunni della <u>SCUOLA PRIMARIA</u>	
Aprile	Martedì 3
	Giovedì 5
	Martedì 10
	Giovedì 12
	Mercoledì 18
	Lunedì 23
	Mercoledì 25
Maggio	Mercoledì 2
	Lunedì 7