

Con le attività di italiano L2 l'I.C. si prefigge di costituire non soltanto un luogo per il raggiungimento dei livelli minimi dell'obbligo scolastico previsto per legge, bensì una comunità educante per gli alunni stranieri e per le loro famiglie, polo di aggregazione per il confronto, integrazione e partecipazione responsabile alla vita della comunità scolastica e civile sul territorio. Gli obiettivi dell'intervento sono i seguenti: insegnare agli alunni stranieri l'italiano a livello A1-A2 per i NAI; raggiungere un livello di fluency per gli studenti nati in Italia da genitori con cittadinanza non italiana, consolidando la loro conoscenza della lingua italiana; creare un ambiente scolastico pluriculturale e plurilingue, nel quale sentirsi accolti; interagire con personale scolastico formato sull'istruzione ed educazione di alunni provenienti da altre culture; valorizzare il loro sforzo di integrazione con la produzione di lavori multimediali per agevolare l'accoglienza delle loro famiglie e dei futuri studenti stranieri. Alcune delle attività previste in orario extrascolastico includono: a) "IL GIOCO DEL TEATRO" quale modalità più adatta per imparare una lingua di quella di giocare con il teatro? Con questo laboratorio è possibile, attraverso i dialoghi tra i personaggi, conoscere le parole nuove e, esprimendo le emozioni che le storie sanno stimolare, fissare nella memoria frasi, modi di dire e le diverse sfumature presenti in ogni lingua, con le quali poi potersi relazionare con gli altri acquisendo maggior competenza. Un laboratorio teatrale ha anche come finalità il rafforzamento dell'autostima, fattore che permette di sentirsi a proprio agio in situazioni nuove, come quella di trovarsi in luoghi dove la lingua parlata è diversa da quella parlata in famiglia b) "CAPIRE PER SCEGLIERE" - Per gli alunni uscenti dalla Primaria e dalla Secondaria di Primo Grado: laboratori di potenziamento linguistico (per l'ampliamento lessicale e per potenziare la comprensione testuale) al fine di supportare gli stessi nel momento di passaggio alla scuola di grado superiore e consentirne livelli adeguati di inclusione e di benessere scolastico. I laboratori avranno come obiettivo quello di ridurre il rischio di dispersione scolastica e di bocciature. Un progetto accattivante e motivante per implementare attività pomeridiane in lingua italiana con alunni di origine migratoria, a rischio di dispersione scolastica.

Il modulo "Scienze in gioco: esploro e scopro" propone un percorso laboratoriale coinvolgente e inclusivo finalizzato ad avvicinare gli alunni al metodo scientifico attraverso attività pratiche, giochi, esperimenti e osservazioni guidate. Gli alunni saranno protagonisti di esperienze di scoperta che li porteranno a formulare ipotesi, osservare fenomeni, raccogliere dati e condividere risultati. Le attività favoriranno l'apprendimento cooperativo, il problem solving e la partecipazione attiva, valorizzando curiosità e creatività. Il percorso si svilupperà attraverso esperienze legate ai quattro elementi fondamentali della realtà naturale: acqua, aria, terra ed energia, con collegamenti all'educazione ambientale e alla sostenibilità. **OBIETTIVI FORMATIVI** • Stimolare curiosità e interesse verso i fenomeni scientifici. • Sviluppare capacità di osservazione, esplorazione e sperimentazione. • Conoscere e applicare le fasi del metodo scientifico. • Potenziare le competenze logiche e di problem solving. • Favorire il lavoro cooperativo e il confronto tra pari. • Promuovere atteggiamenti di rispetto verso l'ambiente. • Rafforzare competenze comunicative attraverso la descrizione di esperienze e risultati. **COMPETENZE ATTESE** Gli alunni saranno in grado di: • osservare fenomeni naturali e formulare semplici ipotesi; • utilizzare strumenti e materiali in modo corretto e sicuro; • registrare dati ed esperienze mediante tabelle, disegni e schede; • comprendere relazioni causa-effetto; • collaborare in piccoli gruppi durante attività laboratoriali; • riflettere sull'importanza della tutela ambientale. **ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO (30 ORE)** Unità 1 – Piccoli scienziati in azione (4 ore): • Che cos'è la scienza • Il metodo scientifico • Osservazione e formulazione di ipotesi • Strumenti dello scienziato Unità 2 – Giochiamo con l'acqua (6 ore) • Stati dell'acqua • Galleggiamento • Solubilità • Il ciclo dell'acqua Unità 3 – Alla scoperta dell'aria (5 ore) • Proprietà dell'aria • Pressione e movimento dell'aria • Il vento Unità 4 – Terra, piante e viventi (6 ore) • Il suolo e i suoi componenti • Le piante e la germinazione • Ecosistemi e catene alimentari Unità 5 – Energia e trasformazioni (5 ore) • Fonti di energia • Calore, luce e movimento • Energie rinnovabili Unità 6 – Mostra finale: la scienza in gioco (4 ore): Rielaborazione delle esperienze; Comunicazione scientifica **MATERIALI E STRUMENTI** • Materiale di facile consumo • Bottiglie, bicchieri, palloncini • Semi, terriccio, contenitori • Cartoncini e colori • LIM e strumenti digitali • Kit scientifici semplificati • Materiali di recupero **VERIFICA E VALUTAZIONE** La valutazione avverrà attraverso: • osservazione sistematica; • partecipazione e coinvolgimento; • schede operative; • prodotti realizzati; • capacità collaborative; • autovalutazione degli alunni. **RISULTATI ATTESI** Il modulo favorirà: • maggiore motivazione verso le discipline STEM; • sviluppo del pensiero scientifico; • incremento delle competenze sociali e collaborative; • acquisizione di comportamenti responsabili verso l'ambiente; • miglioramento dell'autonomia e della capacità di problem solving.