

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di FIANO ROMANO - ANNO SCOLASTICO
2017/2018**

SCHEDA DI IDENTIFICAZIONE PROGETTO P.T.O.F.

Titolo del progetto	MULTIMEDIA EDUCATION (Legato anche al Concorso Disney Muoviamoci Ragazzi)
Progetto leader di riferimento	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Legalità/Patrimonio culturale • Orienteering/Ecosistemi ⇒ Identità musicale
Tipo di attività educativo-didattica proposta	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Progetto curricolare (le attività dei docenti delle classi aderenti saranno svolte in orario di servizio) ⇒ Progetto extracurricolare (per le attività relative al coordinamento e produzione multimediale) ⇒ Visita di istruzione • Campo scuola Altro _____
Destinatari	<ul style="list-style-type: none"> • Classi : IV – V Scuola Primaria – Read! Inventa un Racconto • Classi: III - : Scuola Secondaria di Primo Grado- Ciak! Ditecelo con un video • Classi: III - : Scuola Secondaria di Primo Grado (sezione musicale) Play! Scrivete una canzone
Ambiti trasversali	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Inclusione ed Intercultura ⇒ Cittadinanza • Continuità e Orientamento ⇒ Espressività e comunicazione ⇒ Socio-affettiva relazionale • Sport e movimento ⇒ Successo formativo ⇒ Territorio e ambiente (naturale e socio-culturale)
Analisi della situazione iniziale e dei bisogni	Dall'analisi della situazione iniziale e dei bisogni educativo didattici, emerge la necessità di educare gli alunni all'uso consapevole e costruttivo dei media (PC, Cellulare, ecc.). In particolare saranno utilizzati i media per
Obiettivi del progetto	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Promuovere e divulgare il concetto dell' HEALTHY LIVING</u> • Sensibilizzare i ragazzi sul tema delle Corrette Abitudini. • Sviluppare attraverso lo sport e i suoi valori semplici, sani e immediati, sviluppare importanti attitudini sociali,

	<p>imparare a gestire le emozioni, divertirsi e migliorare il proprio fisico,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere sé stessi e le loro abilità. • Utilizzare i media (foto, audio, video, canzoni, musica, ecc) per descrivere le corrette abitudini. • Saper scegliere il Media più adatto a comunicare il messaggio delle “Corrette Abitudini” • Sviluppare la fantasia e la creatività di ognuno
<p>Relazione con i seguenti obiettivi del RAV</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Migliorare i risultati scolastici delle classi ponte ⇒ Migliorare i risultati scolastici degli alunni BES ⇒ Migliorare il livello di benessere a scuola degli alunni attraverso il rispetto delle regole.
<p>Docente referente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cefalo Stefania Insegnante Cefalo Stefania, docente certificata Microsoft per i linguaggi multimediali • Titoli Posseduti: <ul style="list-style-type: none"> • Master di 1° Livello in “Multimedia Education” conseguito presso l’Università “La Sapienza” di Roma 3” • Certificazione in Microsoft Office Specialist • Iscritta all’albo Microsoft in qualità di Master Instructor • Esperienza in qualità di docente, Educational Media, presso la Siemens Informatica dal 1999 al 2006 • Esperienza di docente formatrice presso gli Istituti Comprensivi dal 2006 al 2017 nell’ambito dei linguaggi multimediali e didattica innovativa • Certificazione di Qualità Europea per il programma Codeweek.eu, nell’ambito dello sviluppo del pensiero Computazionale • Certificazione di Qualità Europea per la gestione di progetti e Twinning , nell’ambito della didattica innovativa e digitale • Certificazione della partecipazione ai corsi per il Team Digitale nell’ambito del PNSD • Patente Europea del Computer • Coordinatrice di progetti che hanno partecipato a Concorsi Nazionale con successo e primazione
<p>Risorse professionali interne coinvolte (*)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saranno coinvolti tutti i docenti delle classi delle scuole partecipanti per lo sviluppo dei contenuti e legate alle “Corrette Abitudini” • Docente referente per lo Sport , al fine di organizzare la giornata sportiva “Muoviamoci Ragazzi Day”

Risorse professionali esterne/territorio coinvolte	<ul style="list-style-type: none"> • Mondo Digitale, per una uscita didattica legata al progetto progetto. • Studio Fotografico del Territorio • Agenzie Arte/Spettacolo del Territorio • Le scuole che si classificheranno vincitrici del percorso delle “Corrette Abitudini” avranno l’opportunità di vivere una giornata di sport a scuola, l’iniziativa “Muoviamoci Ragazzi Day” con l’intervento degli Ambassador, degli educatori delle Federazioni, di allenatori e di nutrizionisti che coinvolgeranno i ragazzi in attività motorie, educative e nella prova dello sport.
Finanziamenti richiesti per spese e acquisti (allegare scheda finanziaria)	<p>⇒ Interni</p> <ul style="list-style-type: none"> • esterni
Tempi/cronoprogramma	<ul style="list-style-type: none"> • Il progetto si svolgerà dal mese di Gennaio 2018 al mese di Marzo 2018 <p>Entro Dicembre verranno :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Formati i gruppi di lavoro Tema Docenti e Alunni partecipanti , e definiti i contenuti da realizzare come prodotto finale. La scelta della tipologia di elaborato è a discrezione delle classi e dei loro insegnanti. ○ Tra le opzioni suggerite: <ul style="list-style-type: none"> • video: i ragazzi potrebbero descrivere quali sono e cosa significano per loro le corrette abitudini. • audio: descrizione delle corrette abitudini attraverso il testo di una canzone. • racconto: le corrette abitudini potrebbero diventare protagonisti di uno storytelling <p>I formati ammessi sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video: .avi, .mov, .mp4 • Audio: .mp3 • Presentazioni: .ppt e .pdf • Racconti e testi: .doc e .pdf • Foto: .jpeg e .png <ul style="list-style-type: none"> ○ Gennaio 2018 – Febbraio 2018 : Realizzazione Attività <p>IL TIMING</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ • Chiusura iscrizioni cocorso: 15 dicembre 2017 ○ • Invio degli elaborati alla segreteria: entro il 2 marzo 2018 ○ • Selezione dei migliori 16 elaborati - entro il 6 aprile 2018 ○ • “Muoviamoci Ragazzi Day”: fine aprile – fine maggio 2018
<ul style="list-style-type: none"> • Risorse della scuola utilizzate 	<ul style="list-style-type: none"> • Per la realizzazione del progetto verranno utilizzati spazi scolastici disponibili (ad esempio sezioni,

	<p>palestra, corridoio, giardino...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inoltre e' previsto l'uso di materiale di facile consumo come fogli A4 e colori, un lettore CD • Laboratorio Informatico Mobile per la primaria • Aula Informatica per la scuola secondaria di primo grado • Macchina Fotografica, Cellulare • LIM
<p>Monitoraggio e verifica</p> <p>a. VALUTAZIONE DEL PROGETTO (indicatori misurabili: frequenza, gradimento, conoscenze apprese,...)</p> <p>Allegare scheda di gradimento compilato da famiglie/alunni</p>	<p>Monitoraggio Progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Registro delle Attività e delle presenze - Questionario Iniziale alunni, docenti, insegnanti - Osservazione sull'interesse e la partecipazione al progetto. - Questionario finale <p>Modalita' di Verifica:</p> <p>Verifica degli obiettivi tramite la realizzazione del prodotto finale previsto per ogni gruppo classe partecipante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Read! Inventa un Racconto : Classi : IV – V Scuola Primaria – • Ciak! Ditecelo con un video: Classi: III - : Scuola Secondaria di Primo Grado- • Play! Scrivete una canzone:Classi: III - : Scuola Secondaria di Primo Grado – Sezione Musicale
<p>b. MODALITA' DI DOCUMENTAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Slide ⇒ power point ⇒ Raccolta report cartaceo (obbligatorio- pubblicabili sul sito) ⇒ Prodotto Multimediale per la partecipazione al concorso ⇒ Attestato Finale di partecipazione

(*) Fornire in dettaglio l'ipotesi di spesa (ore aggiuntive di docenza/non docenza, costo previsto, fonte finanziaria)

Data, Fiano Romano 30.11.2017

Firma docente referente
