

PROGETTI MIGLIORATIVI DELL'OFFERTA FORMATIVA

anno scolastico 2023/2024

CIRCOSCRIZIONE CONSOLARE: CHARLEROI

Scuola: Sezione Italiana "Leonardo da Vinci" della di Scuola Internazionale di SHAPE

SCHEDA DEL PROGETTO N°2

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO

AMBARABA' MONDO
...Indov?na Indov?nello...

APPROVATO CON DELIBERA DEL COLLEGIO DEI DOCENTI

N 10 del 13 dicembre 2023

**RICHIESTA DI FINANZIAMENTO PER IL PROGETTO DI MIGLIORAMENTO
DELL'OFFERTA FORMATIVA DENOMINATO:**

**AMBARABA' MONDO
...Indov?na Indov?nello...**

AREE TEMATICHE DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO (*)

	Contenimento della dispersione scolastica
	Orientamento in uscita
X	Curricoli scolastici bilingui e/o altre iniziative di integrazione nel contesto scolastico locale
X	Innalzamento del successo scolastico e attivazione di percorsi differenziati per particolari disagi e/o bisogni degli alunni, anche non italofofoni
	Corsi di recupero didattico per gli alunni con giudizio sospeso e/o di potenziamento curriculare
	Inserimento e integrazione degli alunni con disabilità
X	Ampliamento dell'offerta formativa per approfondimenti tematici sulle discipline di studio
X	Collaborazioni plurime con altre istituzioni italiane o straniere (anche attraverso reti di scuole)

(*) CONTRASSEGNARE CON UNA 'X' LE AREE INTERESSATE.

Destinatari del progetto

Scuola/e	SEZIONE ITALIANA Leonardo da Vinci della Scuola Internazionale di SHAPE – Mons – Base NATO
Classe/i a cui è rivolto	PLURICLASSE 1 / 5
Numero alunni coinvolti	10
Giorno/i della settimana	MARTEDI', precisamente: - Gennaio 2024 :16/23/30 - Marzo 2024: 5/12/19/26
Orario (dalle... alle...)*	15,30 alle 17,30 (2 ore per incontro)

DESCRIZIONE ANALITICA DEL PROGETTO

evidenziando: coerenza con il PTOF, obiettivi, metodologia, strumenti, verifica e valutazione, tempi, giorni e orario di svolgimento.

L'idea del **Progetto nasce dal concorso "Ambaraba' Ricicloclo"**, dedicato ai temi dell'educazione ambientale e del riciclo. La sfida della scuola e l'educazione alle giovani generazioni, per far comprendere come tutto ciò che utilizziamo, può avere una seconda vita, in questo caso si parla degli imballaggi in acciaio. La sfida proposta quest'anno è molto divertente ed educativa, creare indovinelli

ispirati agli imballaggi d'acciaio e al loro ciclo di vita.

Il progetto educativo Ambarabà Ricicloclo' invita a scoprire e riscoprire anno dopo anno "giocattoli poetici", per dirla con Gianni Rodari, giochi di parole talvolta poco praticati (ma immediatamente contagiosi) con i quali sfidarsi e sfidare le altre scuole primarie, che parteciperanno, a raccontare il riciclo degli imballaggi in acciaio: tappi, fusti, bombolette e scatolette... Oggetti d'uso quotidiano che, una volta assolta la loro funzione di contenitori, se correttamente raccolti e avviati al riciclo, possono trovare nuova vita in modo sorprendente, come il senso e le parole in una filastrocca.

Il progetto prevede la sfida di classi di scuole primarie sia italiane che estere. Il recente decreto del Ministero dell'Istruzione parla di educazione ambientale, nell'ambito di ampliamento dell'educazione civica, facendola entrare ufficialmente a far parte dell'offerta formativa. Un aspetto, questo, che rafforza la valenza culturale dell'insegnamento dell'educazione civica nel senso più esteso e attuale del termine: le buone pratiche, il senso civico, sono aspetti che contribuiscono, oggi più che mai, a costruire la cultura di un popolo. Già da alcuni anni è stata estesa alle scuole primarie italiane all'estero, statali, paritarie e alle sezioni italiane di pari grado presso le scuole straniere internazionali e europee l'iniziativa ministeriale Ambarabà RICICLOclo', che quest'anno propone ai bambini una entusiasmante sfida dal titolo: INDOVINA INDOVINELLO? ENIGMI ARGUTI SUL RICICLO DELL'ACCIAIO. L'obiettivo? Inventare indovinelli che abbiano come protagonisti gli imballaggi d'acciaio e l'importanza del loro riciclo.

Ma che cos'è un indovinello? In primo luogo è un gioco di parole che consiste nel raccontare un oggetto/una situazione/un'azione in modo misterioso, in modo che il nostro interlocutore debba indovinarla ricorrendo al ragionamento. Possiamo trovare indovinelli scritti in rima, ma possiamo anche concentrarci sul contenuto e scegliere di scrivere i nostri enigmi in versi liberi.

L'indovinello non è un gioco recente, tutt'altro. Troviamo indovinelli già nei miti greci (Edipo e la Sfinge), nella Bibbia, nelle fiabe classiche, in cui la risoluzione di un enigma segna la svolta della storia, fino alle avventure di Harry Potter, in cui gli indovinelli sono prove con cui il giovane mago e i suoi amici devono confrontarsi più volte, per superare ostacoli o addirittura salvarsi la pelle

Da dove si parte? Da Gianni Rodari che nella sua grammatica della fantasia dedica a questo gioco di parole un intero capitolo, tracciando così il sentiero da percorrere per costruirlo.

Su cosa si baserà il progetto? Sui concetti dello straniamento, dell'associazione, della metafora.

1. STRANIAMENTO

È l'elemento più importante. Dobbiamo osservare l'oggetto che abbiamo scelto e guardarlo come se fosse la prima volta. Per allenarci a farlo possiamo osservare gli oggetti in acciaio che ci accompagnano nella vita di tutti i giorni, magari fotografarli da più angolazioni e osservare quali forme, caratteristiche, peculiarità mostrano.

2. ASSOCIAZIONE

Una volta osservato con attenzione il nostro soggetto iniziamo la nostra associazione, ovvero troviamo una somiglianza con la caratteristica che abbiamo individuato. Ad esempio le pale dell'elica ricordano dei petali, l'apertura della scatoletta assomiglia a una coperta, le punte del tappo... a una corona.

3. METAFORA

Ed eccoci qui, arrivati a creare il nostro indovinello, dando forma alla metafora finale:

un fiore in acciaio —> l'elica

il letto delle sardine —> la scatoletta

ha la corona ma è senza trono —> il tappo

quando si uniscono separano —> le forbici

funziona solo se la butti —> l'ancora

si fonde ma non si confonde —> l'acciaio quando è correttamente conferito

Il concorso e quindi alla base del progetto, e **l'obiettivo è quello di sensibilizzare** i più giovani sui temi del recupero e riciclo delle risorse.

Come noto, **l'educazione ambientale**, nel più ampio ambito dell'educazione civica, è riconosciuta come disciplina curricolare obbligatoria, costituendo parte integrante dell'offerta formativa delle Scuole italiane anche all'estero. L'iniziativa si inserisce, quindi, in un contesto di attività educative volte alla diffusione di buone pratiche come strumento di costruzione dell'identità culturale, contribuendo alla divulgazione di tematiche di portata globale.

Il progetto educativo, si basa sulla riflessione metalinguistica, sull'uso creativo della lingua italiana e sulla dimensione ludica della comunicazione verbale, infatti i partecipanti al concorso sono invitati a creare quattro indovinelli sul tema del riciclo degli imballaggi in acciaio.

METODOLOGIA

- Brain storming;
- Lezione frontale interattiva;
- Gruppi di lavoro e di ricerca;

STRUMENTI E SUSSIDI

- Schede didattiche sugli argomenti in esame;
- Libri e fumetti;
- Visione di film e video;
- Pc e LIM;
- Materiale di facile consumo riciclato

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica e la valutazione saranno effettuate in itinere e per feedback, tenendo conto della risposta che gli alunni partecipanti daranno agli stimoli proposti.

Presentazione degli elaborati al Ministero per la partecipazione al concorso.

TEMPI

Da gennaio 2024 a marzo 2024

OBIETTIVI CULTURALI

- Acquisizione nuove conoscenze nella grammatica italiana
- Consolidamento delle conoscenze acquisite

OBIETTIVI FORMATIVI

- Potenziare le capacità di comprensione della lingua italiana parlata e scritta
- Sviluppare la capacità di giocare con la lingua, scoprendo nuovi metodi come gli indovinelli attraverso le metafore
- Saper leggere e attraverso la logica comprendere gli indovinelli

Descrizione delle attività da svolgere nelle eventuali ORE DI NON INSEGNAMENTO **ORE DI NON INSEGNAMENTO**

- 1) Stesura e coordinamento del progetto;
- 2) Incontri on-line con la Dirigente Scolastica al fine della stesura;
- 3) Preparazione del materiale per i laboratori di lettura;
- 4) Preparazione materiale non strutturato per laboratorio di arte e creatività;
- 5) Realizzazione book fotografico;
- 6) Realizzazione e montaggio video