



SEZIONE 1 DESCRITTIVA

1.1 DENOMINAZIONE PROGETTO

Indicare Codice e denominazione del progetto.

Cod. A 00 "Progetto

IL PESO DELLE PAROLE

La parola nel fumetto,
quando e perché la parola é Legge,
la parola diventa un comando dato al computer da eseguire, i
l valore della parola pubblicata,
il significato del tono della voce: sussurrata e urlata.

1.1 RESPONSABILE DEL PROGETTO

Zigliani Loretta

1.2 MOTIVAZIONE (indicare i bisogni evidenziati, i problemi da risolvere in relazione al contesto)

Il progetto si realizza mediante l'attivazione di incontri con esperti, uscite didattiche e laboratori con l'uso di linguaggi diversi.

Il percorso operativo offre agli alunni l'opportunità di valorizzare e sviluppare le loro capacità espressive e comunicative, ma anche a fornire nuovi strumenti di analisi e decodificazione dei vari linguaggi, necessari per la comprensione della realtà che li circonda.

1.4 OBIETTIVI

1. Coinvolgere le famiglie nel mondo della scuola.
2. Programmare attività interdisciplinari che rispondano alle effettive esigenze degli alunni, utilizzando le risorse del territorio
3. Favorire la cittadinanza consapevole e attiva tra studenti
4. Insegnare ai bambini l'utilizzo elementare del programma Scratch
5. Sviluppare capacità linguistiche, espressive e relazionali
6. Conoscere le potenzialità del linguaggio visivo

7. Riconoscere il valore delle parole a seconda del loro utilizzo
8. Utilizzare il giusto linguaggio per i diversi scopi comunicativi
9. Creare materiali originali, utilizzando tecniche e linguaggi diversi
10. Scoprire le risorse del territorio

Attività:

- Spettacolo teatrale “Sussurri” presso L’auditorium Bettinzoli

Dal libretto: “Questa storia si svolge in Germania negli anni ‘30. Marie è una bambina come tante altre. Sarah è la sua migliore amica. Abitano una accanto all’altra. Marie ha anche una sorella maggiore, Kristine, e un papà che è il migliore amico del papà di Sarah. Kristine si occupa di Marie e le fa da mamma. Lei sente che sta arrivando qualcosa di terribile, di crudele. Ascolta la radio; ha paura, vorrebbe scappare. Ma deve badare a Marie. Marie intanto continua a giocare con Sarah, ignara di tutto. Finché un giorno le cose cominciano a cambiare. La maestra dice a Sarah di andarsi a sedere all’ultimo banco; poi, le vieta persino di venire a scuola. Marie è triste. Le manca la sua amica. Kristine è sempre più preoccupata. Parla sempre sottovoce. L’unica cosa che urla continuamente è la radio, che Kristine accende sempre più spesso, e ne esce una voce cattiva, prepotente, feroce. Marie comincia a non poterne più. E’ stanca di giocare da sola. Di dover parlare sempre sottovoce. Vorrebbe gridare al mondo che lei e Sarah saranno amiche per sempre, ma ciò non è possibile. Una notte, Sarah e la sua famiglia vanno via per sempre. Sottovoce. E partendo, lasciano a Marie e a Kristine ciò che hanno di più importante: la sorellina di Sarah... La loro amicizia è quello che gli uomini della radio non potranno mai distruggere”.

- Laboratorio informatico (4 ore per classe con esperto): attività di coding con il programma Scratch.

- La Costituzione italiana (2 ore con esperto): l'importanza per uno Stato di avere un codice legislativo.

Contenuti: cenni storici, significato del termine “Stato” e “Nazione”, i Diritti e i Doveri di un cittadino.

- Laboratorio grafico-pittorico sul fumetto (4 ore per classe con esperto).

Contenuti: cenni storici (dai poeti futuristi al fumetto), attività pratiche (dall'autoritratto al fumetto, le parole nei balloons)

- Gita al Museo della Carta e alla Valle delle Cartiere di Toscolano Maderno (intera giornata scolastica).

Partecipazione al laboratorio didattico “Carta e inchiostro come nasce un libro”: come gli antichi tipografi, uso dei caratteri mobili e del torchio per scrivere e illustrare un libro.

1.4.a **destinatari a cui si rivolge il progetto** (classi, sezioni, singoli alunni, personale docente, personale amministrativo e ausiliario)

I bambini e le bambine delle classi 5^A e 5^B della scuola Melzi

1.5 DURATA E ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Descrivere l’arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.

a.s.2016/2017

1.6 RISORSE UMANE

Indicare i i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

A.S. 2016- 2017	numero	Nome cognome	attività	N. ore	Costo totale (a carico delle famiglie)
Novembre 2016		Dott. Ragusa	la Costituzione	2 ore	gratuito
Dicembre 2016		Dott.ssa Sara Gusberti	laboratorio sul fumetto	4 ore per classe + 2 di programmazione	5,00 euro a bambino(tot. 195,00 Euro)
Febbraio 2017		Dott. Foti	laboratorio d'informatica: coding con Scretch	4 ore per classe + 2 ore di programmazione	gratuito
19 Gennaio 2017		Teatro Telaio	spettacolo teatrale "Sussurri"	2 ore ca.	5,00euro a bambino + biglietto metro (195,00 euro + biglietti)
3 Aprile 2017		La Melagrana, museo della Carta (Toscolano Maderno)	visita al Museo/cartiera e alla valle delle cartiere, laboratorio didattico	intera giornata scolastica	10,00 euro a bambino + costo del pullman
		Dante, Pavia, Zigliani (ins. di modulo)	Programmazione, attività didattica.		

1.7 BENI E SERVIZI

1.7.a Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione (spazi esterni, interni, attrezzature, materiale di facile consumo, altro).

Locali della scuola: aula LIM, aule delle classi quinte, laboratorio d'immagine, laboratorio d'informatica.
 Attrezzature: computer con collegamento ad Internet.
 Materiale di facile consumo: carta, cartoncini, matite, pennarelli, tempere.
 Per la documentazione: fotocamera digitale, smartphone.

1.7.b acquisti di beni e servizi (riportare l'elenco degli acquisti da effettuare)

Anno finanziario 2016-2017

Servizi Attrezzature Materiale di facile consumo	Verranno utilizzati materiali e strumenti già presenti nella scuola.	
1.7.c formazione (aggiornamento) prevista: si <input type="checkbox"/> no <input checked="" type="checkbox"/> (se si specificare tematica, fruitori, esperti, costi)		

1.8 MODALITA' DI VALUTAZIONE PREVISTE:
In Ingresso: -scheda di progetto -bisogni educativi rilevati
In uscita: -scheda di verifica del progetto
Modalità do valutazione del successo del progetto: -Assemblea docenti/genitori - Consiglio d'Interclasse
Modalità di pubblicazione -informazione ai genitori nelle assemblee di classe -affissione all'albo della scuola -Sito dell'Istituto

Delibera collegio docenti n.del

Delibera consiglio di istituto n.del

Prospetto dei Costi stimati		A cura del Responsabile Progetto n. ore
A	Docenti	
A1	Ore di insegnamento (35,00 €)	/
A2	Ore di non insegnamento (17,50 €) (<i>coordinamento, preparazione materiali, compilazione documentazione,</i>)	/
B	Personale ATA	/
B1	Ore di prestazione aggiuntive Assistenti Amministrativi (14,50 €)	Da definire (per spettacolo e gita)
B2	Ore di prestazione aggiuntive Collaboratori Scolastici (12,50 €)	/
C	Esperti Esterni	190 euro (fumetto), 190 euro+ biglietti metro (Teatro) 10 euro a bambino + costo pullman (gita alla cartiera)
C1	<input type="checkbox"/> 25,82 € - ore di docenza , prestazioni occasionali, ore di tutoraggio	/
C2	<input type="checkbox"/> 35,00 € - ore di docenza, prestazioni occasionali	/
C3	<input type="checkbox"/> 41,32 € ore di docenza, prestazioni occasionali, corsi di formazione	/
C5	<input type="checkbox"/> 51,65 € - ore di docenza docenti universitari, prestazioni occasionali	/
C6	<input type="checkbox"/> _____ € _____	

Data: Ottobre 2016	IL RESPONSABILE DEL PROGETTO Ins.Zigliani Loretta <i>Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi e per gli effetti dell'art. 3, c. 2. D. Lgs. N. 39/1993</i>
--------------------	---