

I.C. "R. F. EVOLA" - BALESTRATE
Prot. 0007023 del 24/05/2024
I-1 (Uscita)



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

ISTITUTO COMPRENSIVO AD INDIRIZZO MUSICALE "R. F. EVOLA"

VIA G. BOMMARITO, 16 – 90041 BALESTRATE
Tel. 091/8980071 – Fax 091/8980082 PAIC83700C@istruzione.it
C.F.: 80027700824 – Cod. ministeriale PAIC83700C

AVVISO - 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025

Prog. Sottosezione: ES04.6.A4.A - Codice CUP: C64D24000770007

Circolare n. 332

Balestrate 24/05/2024

**Ai Genitori degli alunni
della Scuola Primaria e Secondaria
dell'I.C. "Rettore Filippo Evola"
Balestrate e Trappeto**

**Ai Docenti
della Scuola Primaria e Secondaria
dell'I.C. "Rettore Filippo Evola"
Balestrate e Trappeto**

E p.c. al DSGA

Amministrazione trasparente

Sito web

Loro sedi

Oggetto: Piano Scuola Estate a. s. 2023-2024 e 2024/2025 – progetto "Un viaggio virtuale alla scoperta della cultura siciliana: laboratori inclusivi per studenti di tutte le abilità"

Si comunica che è stato approvato il progetto Piano per il potenziamento delle competenze, per l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni, per gli anni scolastici 2023/2024 e 2024/2025 (c.d. "Piano Estate").

La nostra scuola ha avuto approvato il progetto "Un viaggio virtuale alla scoperta della cultura siciliana: laboratori inclusivi per studenti di tutte le abilità".

Attraverso questo progetto, gli studenti avrebbero l'opportunità di approfondire la conoscenza del proprio sé attraverso lo sport; della propria regione, imparando a valorizzare e preservare il



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

ISTITUTO COMPRENSIVO AD INDIRIZZO MUSICALE "R. F. EVOLA"

VIA G. BOMMARITO, 16 – 90041 BALESTRATE

Tel. 091/8980071 – Fax 091/8980082 PAIC83700C@istruzione.it

C.F.:80027700824 – Cod. ministeriale PAIC83700C

patrimonio siciliano; a scoprire l'arte ceramista; alla conoscenza della cultura romana in Sicilia con visita di ROMA.

Il risultato finale sarà condiviso con la comunità scolastica e con il pubblico più ampio, specialmente con alunni e docenti di ROMA, contribuendo così a promuovere la conoscenza e l'apprezzamento della Sicilia.

I moduli proposti sono:

1. Matematica, scienze e tecnologie: "Scacchi per bambini un'avventura di strategia e mente":

Il nostro obiettivo è quello di introdurre i bambini di età compresa tra 9 e 13 anni al meraviglioso mondo degli scacchi, insegnando loro le regole di base e le strategie per migliorare le loro abilità nel gioco.

Il progetto si svolgerà per un totale di 30 ore, distribuite su 10 sessioni da 3 ore ciascuna.

Le sessioni si svolgeranno in modo interattivo e coinvolgente, utilizzando giochi, esercizi pratici e competizioni tra i partecipanti. I bambini verranno divisi in gruppi in base al loro livello di esperienza, in modo da garantire un apprendimento personalizzato e stimolante.

Contenuti:

- Introduzione alle regole del gioco degli scacchi
- Movimenti dei pezzi e loro valore strategico
- Concetti di apertura, mediogioco e finale
- Strategie di attacco e difesa
- Risoluzione di problemi tattici e endgame
- Partite pratiche e tornei tra i partecipanti

Alla fine del progetto, ci aspettiamo che i partecipanti acquisiscano una buona comprensione del gioco degli scacchi e siano in grado di applicare strategie e tattiche per migliorare le proprie prestazioni. Inoltre, speriamo che sviluppino un amore per questo antico e affascinante gioco che li accompagnerà per tutta la vita.

Alla fine del progetto, verrà organizzato un torneo interno per mettere alla prova le abilità acquisite dai bambini.

In conclusione, il nostro progetto "Scacchi per bambini: un'avventura di strategia e mente" mira a fornire ai partecipanti le competenze necessarie per diventare giocatori di scacchi competenti e appassionati, promuovendo nel contempo lo sviluppo di abilità cognitive e mentali essenziali per la crescita e il benessere dei bambini.

2. Consapevolezza ed espressione culturale: "Sicilia Occidentale: Alla scoperta di tesori naturalistici e culturali"

Il progetto consiste nell'organizzazione di una serie di itinerari naturalistici e culturali nella Sicilia Occidentale, con l'obiettivo di promuovere la bellezza e la ricchezza di questa regione e favorire lo sviluppo del turismo sostenibile.

Durante gli itinerari, i partecipanti avranno l'opportunità di visitare luoghi di interesse naturalistico, come riserve naturali, parchi nazionali, spiagge incontaminate e le secolari saline. Sarà possibile



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

ISTITUTO COMPRENSIVO AD INDIRIZZO MUSICALE "R. F. EVOLA"

VIA G. BOMMARITO, 16 – 90041 BALESTRATE

Tel. 091/8980071 – Fax 091/8980082 PAIC83700C@istruzione.it

C.F.: 80027700824 – Cod. ministeriale PAIC83700C

partecipare a escursioni a piedi, in bicicletta o con imbarcazioni, guidate da esperti locali che forniranno informazioni sulla fauna, la flora e la geologia del territorio. Oltre alla parte naturalistica, verranno organizzate visite a siti culturali e storici, come antichi templi greci, castelli medievali, città barocche e musei archeologici. I partecipanti avranno la possibilità di immergersi nella storia e nella cultura della Sicilia

Occidentale, scoprendo le tradizioni locali e assaggiando la rinomata cucina siciliana.

Il progetto prevede anche la collaborazione con le comunità locali, coinvolgendo gli abitanti del territorio nella promozione dei percorsi e nella valorizzazione delle risorse naturali e culturali della regione.

Obiettivi del progetto: Promuovere la bellezza e la ricchezza naturalistica e culturale della Sicilia Occidentale. Favorire lo sviluppo del turismo sostenibile e responsabile

Valorizzare le risorse naturali e culturali della regione. Coinvolgere le comunità locali nella promozione e valorizzazione del territorio

Con il progetto "Sicilia Occidentale: Alla scoperta di tesori naturalistici e culturali", si vuole offrire ai visitatori un'esperienza unica e autentica, che permetta loro di scoprire e apprezzare la bellezza e la ricchezza di questa splendida regione italiana.

3. N. 2 Moduli: Educazione motoria: "Avventura Sportiva Estiva":

Incoraggiare i ragazzini a sviluppare le loro abilità sportive e adottare uno stile di vita attivo attraverso una serie di attività divertenti e stimolanti.

✓ Durata: 30 ore distribuite su 9 giorni

✓ Giorno 1: 3 ore di trekking: escursione nel parco urbano per scoprire la natura circostante e sviluppare il senso dell'avventura

✓ Giorno 2: 3 ore di trekking: escursione in montagna per esplorare nuove mete e testare le abilità acquisite da effettuare nella riserva dello Zingaro e 3 ore di nuoto con focus sul miglioramento della tecnica.

✓ Giorno 3: sessione di nuoto a mare per migliorare la resistenza e la velocità

✓ Giorno 4: 3 ore di lezioni di calcio per migliorare le abilità e la strategia di gioco

✓ Giorno 5: 3 ore di nuoto:

✓ Giorno 6: 3 ore di orienteering: caccia al tesoro in natura per sviluppare le abilità di orientamento e cooperazione

✓ Giorno 7: 3 ore di calcio: torneo di calcio per mettere alla prova le abilità acquisite e la cooperazione di squadra

✓ Giorno 8: 3 ore di orienteering: perfezionamento delle abilità di orientamento in una sfida ad ostacoli

✓ Giorno 9: 3 ore di calcio. Torneo finale. Al torneo seguirà la premiazione e la festa di chiusura

Attraverso questo progetto, i ragazzini potranno divertirsi, fare nuove amicizie e imparare l'importanza dello sport e dell'attività fisica per una vita sana e equilibrata.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

ISTITUTO COMPRENSIVO AD INDIRIZZO MUSICALE "R. F. EVOLA"

VIA G. BOMMARITO, 16 – 90041 BALESTRATE

Tel. 091/8980071 – Fax 091/8980082 PAIC83700C@istruzione.it

C.F.:80027700824 – Cod. ministeriale PAIC83700C

4. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: "Esprimere l'unicità attraverso la ceramica":**

Il progetto prevede un ciclo di 60 ore di laboratorio artistico ceramico, condotto da esperti ceramisti, rivolto ad alunni con autismo ed i loro compagni. L'obiettivo è quello di fornire agli alunni la possibilità di esprimere la propria unicità attraverso la ceramica, utilizzando questo medium come strumento di comunicazione e espressione.

Il laboratorio prevede diverse attività, tra cui:

- Introduzione alla ceramica e alle tecniche di lavorazione dell'argilla.
- Creazione di oggetti artistici, come vasi, sculture e piatti, utilizzando diverse tecniche di modellazione e decorazione.
- Sperimentazione di diverse tecniche di colorazione e smaltatura.
- Lavoro in gruppo per favorire la collaborazione e lo scambio di idee tra gli alunni.

Durante il laboratorio, gli esperti ceramisti forniranno supporto e guida agli alunni, aiutandoli a sviluppare le proprie capacità artistiche e a creare opere che riflettano la loro personalità e creatività. Verrà inoltre promosso un clima di accoglienza e supporto emotivo, in modo da favorire il benessere emotivo degli alunni e la valorizzazione della propria identità artistica.

Al termine del ciclo di laboratorio, verrà organizzata una mostra delle opere realizzate dagli alunni, per condividere con la comunità scolastica e le famiglie il lavoro svolto e per celebrare l'espressione artistica e la creatività degli alunni con autismo

5. **Matematica, scienze e tecnologie: "Coding per la creazione di un gioco matematico interattivo e uso delle tecnologie avanzate":**

Per questo progetto, gli studenti avranno l'opportunità di utilizzare il coding per creare un gioco matematico interattivo. Il gioco potrà avere come obiettivo quello di migliorare le abilità matematiche degli utenti e rendere l'apprendimento divertente e coinvolgente.

Gli studenti dovranno utilizzare un linguaggio di programmazione come Python o JavaScript per creare il gioco, in cui gli utenti dovranno risolvere problemi matematici per avanzare nei livelli e ottenere punteggi più alti ed inoltre faranno esperienza di uso di visori virtuali, di robot, di droni per comprenderne l'applicazione.

Il progetto includerà le seguenti fasi:

- ✓ Progettazione del gioco: gli studenti dovranno stabilire le regole del gioco, la struttura dei livelli e decidere quali tipi di problemi matematici verranno proposti agli utenti.
- ✓ Sviluppo del codice: utilizzando le conoscenze acquisite durante il corso di coding, gli studenti dovranno scrivere il codice per creare il gioco, includendo funzioni per generare problemi matematici casuali, controllare le risposte degli utenti e modificare il punteggio in base alle performance.
- ✓ Testing e debugging: una volta completata la creazione del gioco, gli studenti dovranno testare il funzionamento e correggere eventuali errori o bug riscontrati.
- ✓ Presentazione: alla fine del progetto, gli studenti presenteranno il loro gioco al resto della classe, spiegando il funzionamento e le scelte progettuali effettuate.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

ISTITUTO COMPRENSIVO AD INDIRIZZO MUSICALE "R. F. EVOLA"

VIA G. BOMMARITO,16 – 90041 BALESTRATE

Tel. 091/8980071 – Fax 091/8980082 PAIC83700C@istruzione.it

C.F.:80027700824 – Cod. ministeriale PAIC83700C

Questo progetto fornirà agli studenti un'esperienza pratica e creativa nell'utilizzo del coding per scopi educativi, integrando la matematica e la tecnologia in un ambiente di apprendimento innovativo e coinvolgente.

Il reclutamento degli alunni avverrà con successivo avviso.

Il Dirigente Scolastico

Benedetto Lo Piccolo

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione digitale e norme ad esso connesse