

Progetto n. 10.1.A1-FSEPON-LO-2017-163		Destinatari	Plessi	tempi	luogo di svolgimento	Orario
Tipologia modulo Titolo Obiettivi	Educazione motoria, sport, gioco didattico Non i soliti sport: scherma, tiro con l'arco e... Favorire la pratica di sport minori e dilettantistici lontani da agonismo troppo competitivo Migliorare le modalità relazionali Favorire la peer education Creare evento finale	20/25 alunni	5 elem 1 media	dal 25/06 al 29/06	Orrù Palestra e area esterna	Orario 8,30 - 12,30 pausa 1 ora 13,30 - 15,30
Tipologia modulo Titolo Obiettivi	Educazione motoria, sport, gioco didattico Non i soliti sport: Orienteering, Palla tamburello (Badminton) e... Educare, formare, favorire l'integrazione e la solidarietà Recuperare competenze, rimotivare e migliorare dinamiche relazionali Favorire la peer education Creare evento finale	20/25 alunni	5 elem 1 media	dal 02/07 al 06/07	Orrù Palestra e area esterna	Orario 8,30 - 12,30 pausa 1 ora 13,30 - 15,30
Tipologia modulo Titolo Obiettivi	Potenziamento della lingua straniera Corso di inglese KEY (KET) Potenziare la fluency Affinare la comprensione orale Ampliare il lessico Migliorare la pronuncia Consolidare le nozioni grammaticali Fornire un frasario utile in tipiche situazioni quotidiane	20/25 alunni	2 Fermi	dal 11/06 al 15/06	Orrù Aula 21	Orario 8,30 - 12,30 pausa 1 ora 13,30 - 15,30
Tipologia modulo Titolo Obiettivi	Innovazione didattica e digitale L'ora del codice Opportunità di iniziare a programmare attraverso problem posing e solving Aumentare livelli di competenza soprattutto per chi ottiene insuccessi in campo didattico Sperimentare in laboratorio ambienti ludici e interattivi Formulazione di ipotesi e idee progettuali	20/25 alunni	4 elem 5 elem	dal 18/06 al 22/06	Orrù Atelier Creativo	Orario 8,30 - 12,30 pausa 1 ora 13,30 - 15,30
Tipologia modulo Titolo Obiettivi	Potenziamento delle competenze di base "Fotoreporter" documentare per informare Progettazione e realizzazione di un giornalino scolastico Stimolare la creatività Recupero competenze di base e gestione testi di varia natura	20/25 alunni	2 media 1 media	dal 25/06 al 29/06	Orrù Aula info	Orario 8,30 - 12,30 pausa 1 ora 13,30 - 15,30
Tipologia modulo Titolo Obiettivi	Potenziamento delle competenze di base "Magnetomatica" La matematica per gioco Attività basata su forme di gioco intelligente come GEOMAG utilizzate per: - Produrre apprendimento - Apprendimento come "costruzione" - Superamento dell'insegnamento tradizionale	20/25 alunni	5 elem 1 media	dal 18/06 al 22/06	Orrù Aula 21	Orario 8,30 - 12,30 pausa 1 ora 13,30 - 15,30