

SCHEMA DI PROGETTO

Denominazione progetto	<p>ARCHEOLOGIA SPERIMENTALE</p> <p><u>Vita e guerra in epoca napoleonica</u></p> <p>Con il contributo dell'Associazione storica "Le toilleries du Po"</p>
Referente progetto	I DOCENTI del DIPARTIMENTO di LETTERE
Classe o classi coinvolte	TUTTE LE CLASSI SECONDE DELLA SCUOLA
Disciplina o discipline coinvolte	ITALIANO - STORIA- FRANCESE- MUSICA- ED. FISICA
Priorità cui si riferisce	<ul style="list-style-type: none"> • Socializzare ed imparare ad un tempo • Conoscere, entrando attivamente nel "gioco dei Ruoli"
Traguardo di risultato	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentare la propria autonomia operativa • Migliorare la socializzazione • Approfondire /consolidare/valorizzare conoscenze interculturali, storiche e linguistiche, anche sapendosi mettersi in "gioco"
Obiettivo di processo	<ul style="list-style-type: none"> • Migliorare , cantando e parlando, la lingua francese • Approfondire, giocando, le conoscenze storiche del tempo • Imparare a sincronizzarsi ritmicamente con il gruppo , ubbidendo agli ordini, dunque aumentando l'attenzione. • Familiarità diretta con le fonti storiche (materiali, scritte, orali, ecc...)
Altre priorità	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenire sulle individuali potenzialità di ogni alunno grazie a mansioni ed incarichi operativi diversi • Recupero di fondamentali attività fisiche di base (ritmo, sincronismo, lateralizzazione...) • Sviluppare l'autostima, la motivazione e l' interesse all'apprendimento utilizzando metodologie e strategie ludiche /diverse.
Situazione su cui interviene	<ul style="list-style-type: none"> • difficoltà relazionali ed integrative • isolamento sociale • stranieri dai Paesi francofoni

	<ul style="list-style-type: none"> • Disturbi dell'attenzione e del coordinamento psico-motorio • Alunni con scarso interesse scolastico • Disagio • Problematiche varie del gruppo/classe
Attività previste	<ul style="list-style-type: none"> • CONOSCENZA DIRETTA DI FONTI STORICHE • ESERCITAZIONI PRATICHE ALL'APERTO (CORTILE O PARCO) CON ESPERTI • INCONTRO INTERATTIVO IN CLASSE CON L'ESPERTO • INTERPRETAZIONE LUDICA DI RUOLI STORICAMENTE ATTENDIBILI (SOLDATO,TAMBURINO,VIVANDIERA,PORTA-BANDIERA, ECC...)
Risorse finanziarie necessarie	<ul style="list-style-type: none"> • Incontro di 2 ore per ogni classe seconda + 2 ore di esercitazioni in cortile a pagamento da parte delle famiglie eventualmente 4 ore di visita interattiva al Parco Ferrari completamente gratuita, se il Comune organizza un evento storico in costume con l'associazione suddetta durante l'anno scolastico.
Risorse umane	<ul style="list-style-type: none"> • DOCENTE DI CLASSE • ESPERTI DELL'ASSOCIAZIONE STORICA " Le Toilleries du Po"
Altre risorse necessarie	nessuna
Indicatori utilizzati	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomia operativa di ogni alunno • Autostima • Rispetto di sé, degli altri, delle regole • Responsabilità personale • Collaborazione e cooperazione • Abilità linguistiche • Interesse e partecipazione attiva • conoscenze
Stati di avanzamento	<ul style="list-style-type: none"> • Monitoraggio dei progressi degli alunni in itinere • Prova finale oggettiva sulle conoscenze acquisite • Osservazioni sistematiche delle relazioni in progress
Valori/ situazione di sintesi	Miglioramento complessivo nelle aree linguistico - motorie/ritmiche e nel comportamento sociale