Repubblica Italiana – Regione Siciliana
Istituto Comprensivo Carmine - Nicosia
Piazza Marconi n. 6 - 94014 NICOSIA Tel. e/o Fax 0935-638702
PEO: enic82700l@istruzione.it – PEC : enic82700l@pec.istruzione.it
C.F.: 91065940867 C.M.: ENIC82700L
Sito web: https://www.alighierinicosia.edu.it

SCHEDA DESCRIZIONE PROGETTO

1. Descrizione Progetto

SCUOLA	Istituto Comprensivo Carmine di Nicosia
CLASSE:	**Scuola Primaria Classe 2^ C T.P.** Plesso "Carmine"
AREA P.O.F.	Progetto extracurriculare in orario aggiuntivo e in flessibilità oraria
DENOMINAZIONE PROGETTO	**"VOLA SOLO CHI OSA FARLO"**
laboratori e/o attività specifica	**Progetto lettura: STORIA DI UNA GABBIANELLA E DEL GATTO CHE LE INSEGNO' A VOLARE di *Luis Sepùlveda***

2. Responsabili del Progetto

Docenti di classe:. **Nunzia Spallina, Lina Callozzo Peo, Alida Spitaleri, Felicetta Caldareri**

3. Contesto

Indicare a quali bisogni dell'utenza e del territorio risponde il progetto

- **L' inclusione e l' importanza della diversità**
- **La diversità come ricchezza**
- **Il rispetto dell'altro**
- **Il sostegno del gruppo nella realizzazione dei propri progetti (solidarietà e collaborazione)**
- **Il valore dell'amicizia**
- **Il valore della lealtà**
- **Il coraggio e la paura**
- **L'amore e la solidarietà**
- **Il problema ecologico**
- **Il comportamento degli animali**

4. Finalità e obiettivi

Descrivere le finalità del progetto e gli obiettivi misurabili, suddivisi, se previsto dal progetto, per fasce d'età.

Gli obiettivi riguardano la sfera della convivenza civile e democratica, e l'educazione psico-affettiva.
Gli obiettivi interdisciplinari sono coerenti con i diversi livelli di progettualità:

ITALIANO - Intervenire e interagire in un contesto comunicativo in maniera consapevole, rispettando le regole - Esporre, attraverso vari codici e canali, esperienze personali di vita e di ricerca - Cogliere in un testo ascoltato o letto il senso globale e gli aspetti analitici - Comprendere istruzioni per l'esecuzione di compiti e messaggi vari - Ricercare contenuti ed estrapolare informazioni utili allo scopo - Utilizzare varie tecniche di lettura - Produrre testi di vario genere utilizzando diversi strumenti e risorse - Creare storie sulla base di elementi dati - Sintetizzare il contenuto di un testo letto o ascoltato.

GEOGRAFIA - Localizzare un luogo preso in esame attraverso strumenti convenzionali - Ricercare, in siti adatti, e successivamente strutturare notizie e informazioni utili a conoscere e caratterizzare una determinata località.

SCIENZE - Conoscere cause e conseguenze dell'inquinamento dei mari e in luoghi vicini all'esperienza degli alunni - Approfondire le conoscenze del mondo animale mettendo a confronto le caratteristiche fisiche e comportamentali di uccelli e mammiferi - Conoscere le rotte di migrazione degli uccelli.

TECNOLOGIA E INFORMATICA - Acquisire una maggiore competenza nell'uso e gestione delle principali funzioni del computer: ricerca di immagini, giochi e filmati da internet, ….

ARTE E IMMAGINE - Osservare un'immagine individuando gli elementi principali -Conoscere e sperimentare forme diverse di rappresentazione grafica - realizzazione di cartelloni, lavoretti e giochi didattico-educativo con materiale casalingo e di recupero.