



Opportunità educative e percorsi didattici curriculari

Come è noto, a causa dell'emergenza sanitaria, molti dei progetti dell'ampliamento dell'offerta formativa relativi all'anno scolastico 2019/2020, non sono stati portati a termine o avviati. Per il nuovo anno scolastico 2020/2021 si attiveranno i percorsi formativi elencati di seguito. Si fa presente che tutta l'attività didattica verrà svolta in ottemperanza alle normative vigenti relative all'emergenza Covid-19. Le azioni scolastiche, le metodologie e gli strumenti e le modalità di lavoro inseriti nei singoli progetti potrebbero subire modifiche e rimodulazioni qualora, a causa della situazione epidemiologica, ce ne fosse la necessità.

I percorsi integrativi di approfondimento e di ampliamento delle esperienze curriculari di base, da realizzarsi anche tramite progetti integrati tra scuola primaria e secondaria di I grado e tramite il raccordo con le risorse del territorio, sono relativi alle seguenti aree di attività formative:

AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA IN ORARIO CURRICULARE SCUOLA DELL'INFANZIA

	PROGETTO "ACCOGLIENZA"
FINALITÀ	L'inserimento del bambino è un momento fondamentale che deve essere vissuto con serenità anche dalla famiglia [] a questo scopo la scuola deve accogliere e inserire i bambini gradualmente, affinché il loro ingresso avvenga in modo tranquillo.
OBIETTIVI	Il bambino dovrà Conoscere: il personale docente e non, gli spazi, i materiali la routine della scuola. Essere capaci di: accettare gradualmente il distacco dalle figure di riferimento esplorare spontaneamente spazi e materiali scolastici usare in maniera appropriata i materiali a disposizione orientarsi negli ambienti interni ed esterni stabilire relazioni positive con adulti e bambini scoprire e condividere semplici regole di comportamento sviluppare il senso di appartenenza accogliere la diversità Sviluppare le qualità personali: avere un atteggiamento di partecipazione essere curioso nei vari contesti esperienziali

ATTIVITÀ	 Giochi liberi e guidati nel piccolo/grande gruppo per favorire la conoscenza reciproca e consolidare i legami; Allestimento di angoli (attività mimico gestuali, manipolazione, letture, attività psico-motorie, attività di disegno libero e guidato); Canti, balli, filastrocche; Ascolto e drammatizzazione di semplici racconti; Verbalizzazione delle esperienze dei bambini; Attività di routine. 	
DESTINATARI	Alunni della Scuola dell'Infanzia	
TEMPI DI REALIZZAZIONE	Settembre/Ottobre	
ORGANIZZAZIONE	Le insegnanti si riservano di adattare il suddetto progetto seguendo le norme e le direttive anti-Covid.	

	PROGETTI DI ALFABETIZZAZIONE D'INGLESE "HAPPY ENGLISH"
FINALITÀ	In conformità con quanto stabilito dalle Indicazioni Nazionali ministeriali, è di fondamentale importanza favorire un approccio alla lingua straniera già durante il primo percorso scolastico, quello nella scuola dell'infanzia. È dunque compito della scuola dell'infanzia porre le basi per un interesse alla lingua straniera e suscitare nel bambino curiosità verso l'apprendimento di un nuovo codice linguistico, che verrà poi approfondito negli anni successivi della scuola primaria. Le attività didattiche, volte a favorire questo primo approccio con l'inglese, saranno strutturate sulla base delle effettive capacità cognitive e sugli interessi dei bambini e, pertanto, adattate in itinere. Ogni bambino prenderà confidenza con la nuova lingua seguendo un processo naturale e induttivo: si servirà di stimoli uditivi e visivi adeguati al suo sviluppo cognitivo e che fanno riferimento esclusivamente alla dimensione orale della lingua. L'insegnante coinvolgerà i bambini utilizzando un linguaggio iconico e musicale e proporrà, inoltre, delle attività motorie utili al bambino per fare esperienza concreta di un lessico nuovo. Attraverso tali attività motorie il bambino potrà approcciarsi alla lingua inglese in un contesto dinamico e stimolante, ma potrà anche riconoscere il proprio corpo come strumento di conoscenza del mondo, di sperimentazione di emozioni e di espressione del sé. Parallelamente alle attività finora esposte, saranno proposte anche delle attività creative che vedranno i bambini impegnati nella realizzazione di lavoretti, manufatti, cartelloni con l'utilizzo di materiali sempre diversi, al fine di promuovere un apprendimento attivo in un contesto ludico e di stimolare la fantasia e la creatività.
OBIETTIVI	Imparare divertendosi Stimolare le abilità linguistiche e l'autostima del bambino
4	

	Acquisire nuove abilità attraverso il coinvolgimento e la motivazione,
	invogliando il bambino a conoscere il mondo
	Promuovere la curiosità verso una lingua straniera
	Avvicinarsi ad un nuovo codice linguistico;
	stimolare interesse e curiosità verso l'apprendimento di una lingua
	straniera;
	 migliorare le capacità di ascolto, di attenzione, di comprensione e di memorizzazione;
	• lavorare sulla sensibilità musicale attraverso l'imitazione e riproduzione di canti e suoni appartenenti ad un nuovo sistema fonetico;
	valorizzare e promuovere la diversità linguistica e culturale;
	 utilizzare il proprio corpo come strumento di conoscenza di sé e della realtà circostante;
	 promuovere la socializzazione e il rispetto nei confronti dei compagni;
	sostenere l'uguaglianza di tutti i bambini, evitando il prevalere di alcuni
	sugli altri;
	favorire l'attivazione di strategie di collaborazione e aiuto tra i
	compagni, imparando ad operare insieme per il raggiungimento di un obiettivo comune.
	Obiettivi linguistici
	Competenze lessicali:
	Acquisire i primi elementi lessicali del nuovo codice linguistico;
	sperimentare e combinare elementi in lingua inglese per formulare
	brevi frasi ed espressioni di routine;
	imparare e saper utilizzare vocaboli legati alla realtà quotidiana del
	bambino. Competenze fonetiche:
	Acquisire una capacità progressiva di riproduzione dei suoni della lingua
	inglese;
	saper riprodurre intonazione e ritmo di brani musicali e filastrocche
	inglesi.
	Competenze comunicative:
	Saper utilizzare le strutture linguistiche e il lessico appreso, in modo
	appropriato e in un contesto adeguato;saper rispondere adeguatamente a semplici domande;
	 saper rispondere adeguatamente a semplici domande, saper esprimere i principali stati d'animo o le esigenze basilari.
	Attività ludiche
A TTI: 47 }	Conversazioni guidate con l'aiuto di immagini
ATTIVITÀ	Schede operative
	Ascolto e memorizzazione di canti, filastrocche e visione di materiale
	multimediale
DESTINATARI	Alunni della Scuola dell'Infanzia (anni 3, 4, 5)
TEMPI	Intero anno scolastico (un'ora la settimana in orario curriculare)
DI REALIZZAZIONE	Novembre/Maggio
	I.

PROGETTO "BIMBI E INSEGNANTI in campo...competenti si diventa"



Il progetto si propone come valida risorsa formativa tesa a costruire, nei bambini dai 3 i 5 anni, un bagaglio motorio ampio, composto da conoscenze e abilità che diventano competenze spendibili nella vita sociale e per tutto l'arco della vita. L'approccio didattico per competenze [...] richiede che FINALITÀ l'alunno sia protagonista e costruttore del suo sapere attraverso il procedere per compiti significativi, problemi da risolvere, strategie e scelte da motivare. Nel contempo, richiede ai docenti di essere, a loro volta, ricercatori e sperimentatori di proposte e pratiche didattiche. Sviluppo degli schemi motori di base **OBIETTIVI** Guida ai corretti stili di vita (alimentazione, educazione alla salute) Rispetto delle regole Attività motoria settimanale ATTIVITÀ Alunni della Scuola dell'Infanzia (alunni 3,4,5 anni) **DESTINATARI** Intero anno scolastico (n.1 seduta di attività motoria a settimana per ogni **TEMPI** classe) **DI REALIZZAZIONE**



ORGANIZZAZIONE

COVID-19.

PROGETTO LETTURA

"LETTURA PER TUTTI"

FINALITÀ

Il presente progetto ha come finalità quella di promuovere il "piacere di leggere". Favorire un precoce approccio degli alunni ai libri e alla lettura, crea un terreno fertile per la graduale acquisizione di competenze e prerequisiti allo sviluppo del linguaggio, all'apprendimento della letto-scrittura e alla capacità di comprensione di un testo. Lettori si diventa attraverso un percorso che ha inizio precocemente, quindi la Scuola dell'Infanzia ha un ruolo centrale nello stimolare curiosità ed interesse per il libro attraverso occasioni ed esperienze piacevoli di lettura e narrazione. Una particolare attenzione sarà posta alla realizzazione di un contesto realmente inclusivo che tenga conto delle specifiche necessità delle fasce di alunni più fragili: alunni con disabilità,

Il seguente progetto potrà essere realizzato solo al termine dell'emergenza

OBIETTIVI	che anche questi bambini possano pienamente godere del diritto alla lettura, occorre che siano resi disponibili quanti più libri accessibili possibili (libri tattili, libri con simboli in uso alla CAA, libri digitali e audiolibri, silent book). Tali libri, progettati per rispondere ad esigenze specifiche ma capaci di soddisfare anche i lettori privi di particolari difficoltà, potranno essere realizzati dai vari gruppi sezione durante i momenti di attività laboratoriale ed esposti nelle aree lettura dei due plessi di scuola dell'infanzia, quale documentazione dell'esperienza realizzata e patrimonio messo a disposizione di tutti i bambini. Abituare precocemente il bambino all'uso del libro; Fare esperienza di letture inclusive e condivise; Potenziare la capacità di ascolto e comprensione di un testo scritto o di un racconto; Arricchire le competenze linguistiche, espressive, relazionali, logiche; Sviluppare e ampliare, attraverso i libri, capacità e conoscenze di vario genere; Sviluppare la capacità di rielaborare un testo o un racconto verbalmente, con attività motorie, grafico- pittoriche o di drammatizzazione; Sviluppare e potenziare le capacità di ricostruire storie rispettandone l'ordine cronologico; Promuovere la lettura per tutti, mediante l'utilizzo di testi accessibili o con adattamenti e facilitazioni; Sviluppare progettualità e creatività nella realizzazione di un elaborato da donare ai compagni;
ATTIVITÀ	Al momento della lettura o del racconto da parte dell'insegnante, seguiranno percorsi di animazione e di rielaborazione attraverso attività motorie (percorsi motori), grafico-pittoriche (elaborati grafici, cartelloni, murales, ecc.), di verbalizzazione (conversazione guidata, ricostruzione in ordine cronologico con l'aiuto di immagini) e drammatizzazione. Successivamente sarà attivata una fase laboratoriale durante la quale i bambini avranno l'opportunità di realizzare una versione accessibile del testo letto, scegliendo il più adeguato sulla base della fascia d'età e delle necessità dell'utenza.
ALUNNI	Tutti gli alunni della Scuola dell'Infanzia
DESTINATARI	
DESTINATARI	
TEMPI	Da Novembre a Maggio

	PROGETTO SCUOLA SICURA "Affy fiutapericoli"
FINALITÀ	Fronteggiare eventuali situazioni di emergenza e pericolo; come coinvolgere i bambini per far sì che assumano comportamenti autonomi e controllati laddove se ne presenti la necessità. Il rischio di calamità naturali è sempre presente, pertanto il progetto è stato elaborato nella prospettiva della continuità educativa a lungo termine prendendo spunto da una storia, quella dei "topini in fuga", che può veicolare in modo giocoso nei bambini informazioni sulle modalità di svolgimento dell'evacuazione nel rispetto delle norme di sicurezza.
OBIETTIVI	 Riconoscere situazioni di pericolo e saperle fronteggiare con idonei comportamenti e procedure; Sviluppare la consapevolezza di sé e delle proprie modalità di relazione, favorire il contatto con gli altri; Conoscere e padroneggiare il proprio corpo; Condividere esperienze di gioco e assumere dinamiche di cooperazione durante le attività; Riconoscere il proprio ruolo all'interno del gruppo; Offrire un aiuto agli altri e farsi aiutare in caso di necessità; Esprimere i piccoli gesti di solidarietà e amicizia; Favorire la crescita individuale attraverso la collaborazione e il gioco; Sviluppare le competenze degli alunni per superare situazioni di disagiomalessere.
ATTIVITÀ	L'attività ha inizio con la presentazione di una sequenza di immagini inerenti la storia dei "Topini in fuga". Dopo aver osservato l'ambiente rappresentato dalle illustrazioni, si darà inizio alla lettura della storia e successivamente ai giochi motori, giochi di ritmo, giochi di postura corporea, giochi di espressione, alla rappresentazione grafico pittorica. Il gioco presentato è un gioco guidato che viene utilizzato per simulare prove di evacuazione in caso di calamità naturali, e coinvolgerà il singolo e il gruppo nella condivisione di regole dettate dall'insegnante che fungerà da regista per tutta la durata del gioco, consistente nell'imitare i topini che tentano di sfuggire al terribile gattone.
DESTINATARI	Tutti gli alunni della Scuola dell'Infanzia
TEMPI DI REALIZZAZIONE	Da Novembre a Maggio

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO



PROGETTO INVALSI "NON SOLO PROVE"	
FINALITA'	 Migliorare le capacità di attenzione e concentrazione. Fornire agli studenti strumenti cognitivi e capacità di valutazione sufficienti per essere in grado di lavorare in autonomia. Potenziare gli apprendimenti degli alunni delle classi destinatarie del progetto. Consolidare le competenze e le abilità di base. Potenziare lo sviluppo delle abilità di ascoltare, comunicare, leggere, comprendere e decodificare. Promuovere una più sentita socializzazione nella vita comunitaria scolastica. Innalzare il tasso di successo scolastico
OBIETTIVI	 Fornire agli studenti strumenti cognitivi e capacità di valutazione sufficienti per essere in grado di distinguere, tra le varie risposte fornite, quella più adeguata e probabile in piena autonomia. Potenziare lo sviluppo delle abilità di ascoltare, comunicare, leggere, comprendere e decodificare. Rafforzare le capacità logiche. Programmare in modo corretto le fasi di un lavoro.
METODOLOGIA E	Saranno somministrate prove strutturate . I quesiti presentati saranno formulati usando testi delle prove INVALSI svolte negli anni precedenti e presenti sui quaderni operativi degli alunni sul potenziamento delle competenze nelle suddette prove, sia in italiano che in matematica e inglese per le classi quinte primaria e terze secondaria esclusivamente in modalità digitale.

CTDLINAENITI	Saranno inoltre utilizzati quesiti a risposta chiusa e a risposta aperta e
STRUMENTI	schede di approfondimento per l'approccio ai concetti più complicati, attraverso la sistematica e progressiva valutazione della competenza di lettura (strumentale e inferenziale), comprensione, interpretazione, riflessione e valutazione del testo scritto e delle conoscenze e competenze grammaticali che sono alla base della padronanza linguistica. La stessa metodologia sarà applicata per le esercitazioni di matematica, che saranno volte ad approfondire le conoscenze e le abilità matematiche acquisite dagli alunni riguardo i contenuti matematici e i processi logici specifici della disciplina (oggetti matematici, proprietà, strutture), nel padroneggiare diverse forme di rappresentazione e sapere passare dall'una all'altra (verbale, scritta, simbolica, grafica). Sono previste esercitazioni di gruppo (se necessario individuali), test con autovalutazione, simulazione delle prove, lezione frontale, cooperative learning. Attraverso tali procedure si renderanno comprensibili le diverse sottocompetenze ai processi messi in atto dagli alunni nella risoluzione dei "compiti" richiesti, in modo da sviluppare tutti gli ambiti di apprendimento
	Alunni della Scuola Primaria: classi seconde n.4 - classi quinte
DESTINATARI	 n.6 Alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado: classi terze n. 5
DOCENTI COINVOLTI	docenti di classe Italiano, Matematica e Inglese
TEMPI	Intero anno scolastico
DI REALIZZAZIONE	
MODALITA'	Prove parallele I/II quadrimestre su modello Invalsi (Scuola
DI	Primaria e Secondaria)
MONITORAGGIO	
DEGLI ESITI	
	Scuola Primaria:
	Iscrizione in piattaforma
	Rilevazione dati di contesto
	Caricamento maschere
	Controllo fascicoli
	Fase organizzativa precedente alle varie somministrazioni Corregione, caricamento e invia maschare
MODALITA'	Correzione, caricamento e invio maschere.Report Restituzione Dati
ORGANIZZATIVA	- neport nestituzione Dati
	Scuola Secondaria di Primo Grado
	Iscrizione in piattaforma
	Predisposizione del Diagnostic Tool
	Rilevazione dati di contesto
1	• Predicaccizione aula informatica
	 Predisposizione aula informatica

PROGETTO

"RECUPERO E SOSTEGNO DIDATTICO"



FINALITA'

- Far acquisire abilità e competenze disciplinari attraverso diverse esperienze educative
- Far acquisire abilità e competenze disciplinari attraverso diverse esperienze educative.
- Valorizzare competenze e abilità.
- Favorire i processi di socializzazione.
- Acquisire sicurezza e potenziare l'autostima.
- Recuperare sul piano dell'apprendimento e della relazionalità.
- Differenziare l'approccio didattico per adattarlo allo stile cognitivo dell'alunno e per stimolarne l'interesse.
- Acquisire la strumentalità di base.
- Prolungare i tempi di attenzione e di concentrazione.
- Arricchire il codice verbale.
- Sviluppare le competenze logico espressive e matematiche.

OBIETTIVI

Recupero

- Svolgere attività di integrazione con bambini diversamente abili, Bes, Dsa
- Potenziare i punti di forza individuali, per riequilibrare la sfera emotiva e la personalità
- Usare strategie compensative di apprendimento
- Acquisire un metodo di studio più appropriato
- Stimolare la motivazione ad apprendere
- Educare al cooperative learning, potenziando le abilità sociali e relazionali con i pari.

Consolidamento

- Promuovere negli alunni la conoscenza di sé e delle proprie capacità attitudinali.
- Apprezzare gli itinerari formativi anche attraverso il lavoro di gruppo, instaurando rapporti anche con gli altri compagni, per una valida e produttiva collaborazione.
- Far acquisire agli alunni un'autonomia di studio crescente, con il miglioramento del metodo di studio.
- Educare gli alunni ad assumere atteggiamenti sempre più disinvolti nei riguardi delle discipline, potenziando le capacità di comprensione, di ascolto, d'osservazione, d'analisi e di sintesi.

	 Rendere gli alunni capaci di comprendere, applicare, confrontare, analizzare, classificare, tutti i contenuti proposti, sia nell'area linguistica che in quella matematica.
ATTIVITA'	Gruppi di livello e/o tutoring , interventi individualizzati al fine di rispondere ai bisogni degli alunni rispettandone gli stili cognitivi ed i tempi di apprendimento
	Piattaforma Google Suite for education
STRUMENTI	Materiale strutturato
	Schede didattiche
	Materiale non strutturato
	LIM
	Computer multimediali con collegamento Internet
	Pacchetto Microsoft Office (videoscrittura Word)
	Materiale di facile consumo(fotocopie, carta)
DESTINATARI	Tutte le classi della scuola Primaria
ТЕМРІ	Anno scolastico 2020/2021
DI REALIZZAZIONE	

PROGETTO	
"L'ITALIANO CHE INCLUDE"	
FINALITA'	 Promuovere e realizzare la centralità dell'alunno in modo che sia sempre il vero protagonista del suo apprendimento. Facilitare l'apprendimento della seconda lingua per comunicare in modo efficace in situazioni e in contesti quotidiani diversi. Favorire la socializzazione, la collaborazione, l'aiuto e il rispetto reciproco e quindi la costruzione di significativi rapporti di conoscenza e amicizia. Permettere, anche attraverso l'apprendimento della seconda lingua, il raggiungimento del successo scolastico e della realizzazione del proprio progetto di vita.
OBIETTIVI	Per il corrente anno scolastico si prevede pertanto di consolidare il processo di integrazione linguistico-culturale e di attivare tutte quelle strategie operative necessarie per la gestione delle "nuove emergenze educative" attraverso: 1. Individuazione dei "bisogni" linguistici e programmazione di interventi specifici di alfabetizzazione di l' e II livello. 2. Organizzazione di attività di Laboratorio di Italiano L2 attraverso la predisposizione di materiali didattici, gruppi di intervento, percorsi personalizzati, testi di studio. 3. Adozione di forme di "didattica cooperativa" finalizzate allo sviluppo delle competenze linguistico-comunicative e all'integrazione nel gruppo-classe. 4. Programmazione di attività e modalità di approccio metodologico diversificate in modo da consentire l'acquisizione della lingua nei vari contesti d'uso.
ATTIVITÀ	Le attività di laboratorio dovranno essere condotte tenendo presente i seguenti aspetti: - programmare le attività con i docenti di classe, per non svolgere un lavoro fine a se stesso, ma coordinato con le attività di classe e rispondente ai reali bisogni degli alunni stranieri; - il lavoro verrà svolto tenendo conto dei livelli di competenza linguistica verificati attraverso le prove d'ingresso; - saranno previsti momenti di lavoro differenziati per gruppi di livello, per non disperdere l'efficacia degli interventi didattici.
DESTINATARI	Alunni Scuola Primaria e Secondaria Stranieri
METODOLOGIA E STRUMENTI	Per stimolare la partecipazione e la motivazione degli alunni, è necessario ricorrere a varie strategie didattiche, adeguate alle diverse situazioni scolastiche: attività ludica ed operativa, azioni di tutoraggio, peer education. Tale metodologia interattiva permette di:

	- Creare un contesto significativo, autentico e motivante per gli alunni - Coinvolgere più capacità e abilità: capacità cognitive, affettive, linguistico-comunicative e sensoriali, rendendo l'apprendimento più duraturo - Sollecitare il processo d'interazione e di socializzazione.
TEMPI	Intero anno scolastico
DI REALIZZAZIONE	



PROGETTO Istruzione domiciliare "#IOSTUDIODACASA"

2CHOOF	"#IOSTUDIODACASA"
FINALITÀ	 Garantire il diritto allo studio Garantire il benessere globale dell'alunno Favorire la continuità del rapporto apprendimento-insegnamento Prevenire l'abbandono scolastico Soddisfare il bisogno di apprendere, conoscere e comunicare Mantenere rapporti relazionali/affettivi con la Scuola di appartenenza (insegnanti e compagni) Perseguire le finalità educative del PTOF 2020/2022
OBIETTIVI	Obiettivi Generali
DESTINATARI	Alunni per i quali si prevede una lunga degenza domiciliare a causa di gravi patologie che impediscono di iniziare o riprendere la regolare frequenza scolastica per un periodo di tempo non inferiore a 30 giorni, anche non continuativi.
TEMPI DI REALIZZAZIONE	Al bisogno e su richiesta della famiglia per un monte ore settimanale indicativamente di 4o 5 per la scuola dell'infanzia e primaria, 6 o 7 per la scuola secondaria di primo grado.
DESCRIZIONE ATTIVITA'	 Lezioni in presenza Lezioni in videoconferenza con gli insegnanti Lezioni in videoconferenza con la classe e/o con la scuola con il tutoraggio di un docente anche in forma di didattica

	cooperativa a distanza con uso di ipermedia (se il domicilio
	dell'alunno è dotato di strumentazione telematica)
	Azioni di verifica in presenza e/o in modalità telematica
	(piattaforme digitali e ambienti di apprendimento digitali.
METODOLOGIA E	Metodologie educative e didattiche:
	Gli interventi, se da una parte dovranno promuovere apprendimenti,
STRUMENTI	 dall'altra dovranno necessariamente organizzare un contesto di operatività, oltre che familiare, sereno e stimolante. Gli insegnanti coinvolti terranno conto dei seguenti aspetti: Elasticità oraria - flessibilità degli obiettivi e svolgimento di unità didattiche a breve termine Attenta valutazione, prima di qualunque tipo di intervento, dei tempi di applicazione allo studio, dei limiti fisici e psicologici dell'alunno Attivazione, quando possibile, di lavori di gruppo, anche
	 virtuali, per mantenere il collegamento con i coetanei Potenziamento delle capacità espressive anche con l'uso di diversi codici comunicativi.
	Strumenti
RISULTATI ATTESI	 Libri di testo in adozione, eventuali sussidi cartacei forniti. Si ipotizza l'utilizzo delle Tecnologie informatiche per la didattica: PC dotato di webcam e collegamenti Internet. Un'attenzione particolare andrà posta all'uso computer come strumento privilegiato di produttività, di gioco, di creatività e di comunicazione con l'esterno. Piattaforme di apprendimento E-learning Videoconferenza Forum E-mail App di messaggistica istantanea Potenziamento delle attività di arricchimento dell'offerta formativa Miglioramento del servizio scolastico a favore degli alunni con
	gravi patologie
MODALITA' DI VERIFICA	 osservazione diretta e monitoraggio in itinere verifiche scritte e orali
DEI RISULTATI	 schede e prove strutturate anche in formato elettronico.
MODALITÀ DI	FASE INIZIALE E INTERMEDIA: Annotazione su apposito registro gli
MONITORAGGIO	incontri effettuati con indicazioni della data, durata dell'incontro e
DEGLI ESITI	attività svolte.
(FASE INIZIALE,	FASE FINALE: Relazione sul percorso formativo del discente riferita
INTERMEDIA,	all'acquisizione di nuove competenze ed abilità, alla motivazione
	all'apprendimento e alla disponibilità all'incontro e all'interazione. Rendicontazione con apposito modello da inviare alla scuola Polo e
FINALE)	in copia conoscenza all'USR Sicilia entro un mese dalla conclusione
	del progetto (non oltre il 31 Agosto dell'a.s. di riferimento)
L	1.2. p. 10000 (1.2. 0.0.0 02 / 10000 doi: dio: di fine interior)

COINVOLGIMENTO REALTÀ TERRITORIALI	USR- Pediatra di libera scelta (PLS)/Medico di Medicina Generale (MMG)
MODALITÀ ORGANIZZATIVA	 organizzare un contesto di operatività, oltre che familiare, sereno e stimolante. Elasticità oraria - flessibilità degli obiettivi e svolgimento di unità didattiche a breve termine Attenta valutazione, prima di qualunque tipo di intervento, dei tempi di applicazione allo studio, dei limiti fisici e psicologici dell'alunno Attivazione, quando possibile, di lavori di gruppo, anche virtuali, per mantenere il collegamento con i coetanei Potenziamento delle capacità espressive anche con l'uso di diversi codici comunicativi.

	PROGETTO GIOCARE SPORTIVAMENTE
FINALITA'	 Alla scoperta del gioco ludico-motorio valorizzando l'esperienza del fanciullo. Potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati ad uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport. Costruire un'offerta ampia e articolata di attività motorie da realizzare in ambito scolastico coinvolgendo le sezioni della Scuola dell'Infanzia e le classi della Scuola Primaria. Promuovere il riconoscimento in ambito scolastico del valore della pratica sportiva.
OBIETTIVI	 Educare ad un corretto e sano sviluppo psico-fisico; Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando band musicali o strutture ritmiche. Utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. Favorire l'acquisizione dell'autonomia, dell'autostima, della capacità di collaborazione.

	 Favorire la consapevolezza della propria corporeità, la coordinazione motoria, lo sviluppo dell'equilibrio psico-fisico. Sviluppare la capacità di affrontare le difficoltà e la consapevolezza delle proprie possibilità. Determinare un corretto approccio alla competizione. Soddisfare le esigenze di gioco e di movimento in un clima collaborativo e cooperativo: il FAIR PLAY Conoscere il valore nutrizionale dei cibi e assumere una corretta alimentazione.
ATTIVITÀ	-Attività di gioco-sport -"Coreografie" o altre performance di ordine motorio -Progetto nazionale "Sport di Classe" 2021 (classi IV - V, con il Tutor Sportivo CONI che affiancherà l'ins. di Educazione fisica per il periodo Gennaio/Maggio)
DESTINATARI	Alunni Scuola Primaria
DOCENTI COINVOLTI	Docenti di classe e della disciplina
METODOLOGIA E STRUMENTI	 Con gli alunni delle classi di scuola Primaria saranno svolte 2 ora a settimana attività di educazione fisica, condotte dall'insegnante di educazione fisica. Inserimento del TUTOR Sportivo del CONI I percorsi di educazione fisica non prevedono una proposta centrata sulle discipline sportive, ma sul gioco, sul movimento sulla corporeità ed un primo approccio allo sport. Realizzazione di giochi di Fine corso al fine di motivare gli alunni a praticare attività motorie propedeutiche a diverse discipline sportive.
TEMPI DI REALIZZAZIONE	Primaria: intero anno scolastico (2 ore per classe a settimana)
MODALITA' DI MONITORAGGIO DEGLI ESITI	Giochi d'Estate per la Scuola Primaria
MODALITA' ORGANIZZATIVA	Gruppi classe
EVENTI CORRELATI	Settimana Europea dello SportGiornata Nazionale dello Sport



FINALITA'	 Far conoscere agli alunni delle classi quinte della Scuola Primaria i quattro strumenti dell'indirizzo musicale (chitarra, flauto, pianoforte, violino). Coinvolgere gli alunni in un apprendimento pratico della musica, contando sulla presenza dei docenti di strumento musicale con competenze musicali specifiche.
OBIETTIVI	 Offrire agli alunni la possibilità di conoscere un linguaggio universale che coinvolge la persona in modo completo e che stimola uno sviluppo armonico, migliorando attenzione, concentrazione, memoria, impegno personale, senso della responsabilità. Stimolare il piacere di fare "MUSICA PER CRESCERE" insieme per scoprire fenomeni sonori e musicali come base per l'analisi e la comprensione del linguaggio musicale; sviluppare l'aspetto uditivo, il senso ritmico, l'espressione vocale; potenziare e consolidare la pratica musicale, vocale e strumentale; migliorare il modo di ascoltare le proposte degli altri e il controllo del proprio modo di operare, anche in relazione agli altri. Fornire ai docenti della scuola primaria un supporto tecnico per la pratica strumentale.
ATTIVITÀ	Il progetto coinvolge tutte le classi V della scuola primaria durante le ore di musica con gli insegnanti curriculari della scuola primaria. E' un percorso di apprendimento pratico della musica basato sull'alfabetizzazione musicale. Le attività potrebbero essere svolte in modalità telematica qualora la situazione emergenziale lo dovesse richiedere.
DOCENTI	Docenti del corso ad indirizzo musicale
COINVOLTI	Insegnanti di musica della scuola primaria classe quinta
DESTINATARI	Alunni delle classi quinte della scuola primaria
TEMPI	Anno Scolastico 2020/2021
DI	
REALIZZAZIONE	



PROGETTO LETTURA "La bottega dei lettori"

Favorire un approccio affettivo ed emozionale, non solo

Favorire gli scambi di idee fra lettori di età e di culture

	 Suscitare amore e gusto per la lettura del libro e
	promuovere un atteggiamento positivo nei confronti della
	lettura.
FINALITÀ	 Educare all'ascolto, alla concentrazione, alla riflessione e
	alla comunicazione con gli altri.
	 Favorire l'accettazione ed il rispetto delle culture "altre",
	considerate fonte di arricchimento.

scolastico, con il libro.

Scuola dell'infanzia

diverse.

- Conoscere e riconoscere le emozioni.
- Esprimere il proprio mondo interiore utilizzando il linguaggio grafico-pittorico.
- Saper riferire un'idea o un 'opinione.
- Sviluppare le capacità di comunicazione verbale e non.
- Sviluppare le capacità di ascolto e mnemonica.
- Interiorizzare le esperienze e rielaborarle.
- Consolidare la capacità comunicativa per esprimere le proprie emozioni, il proprio pensiero, le proprie esperienze.
- Suscitare la curiosità.
- Esprimere se stessi attraverso la finzione

Scuola primaria

OBIETTIVI

- Rafforzare nei bambini la capacità di riconoscere e nominare le principali emozioni.
- Espandere il vocabolario emotivo dei bambini.
- Sviluppare abilità per saper interpretare e comprendere lo stato emotivo dell'altro.
- Vivere il libro come prezioso strumento di gioco, di ricerca, di divertimento, di approfondimento e di conoscenza.
- Ascoltare la lettura di storie.
- Comprendere ciò che si ascolta.
- Distinguere tra realtà e fantasia.
- Arricchire il lessico.
- Ricostruire con le immagini e/o verbalmente una storia rispettando la successione logico temporale.
- Leggere le immagini.
- Fare ipotesi.
- Analizzare gli elementi di una storia e le relazioni di causaeffetto

Esplorare le potenzialità di una storia attraverso la lettura espressiva e la drammatizzazione Utilizzare le parole in modo creativo. Inventare storie. Scuola secondaria di primo grado Vivere il libro come prezioso strumento di gioco, di ricerca, di divertimento, di approfondimento e di conoscenza. Facilitare nei ragazzi il riconoscimento di alcuni modi dannosi di pensare attraverso i quali le difficoltà vengono ingigantite Migliorare l'autostima nei ragazzi attraverso la riflessione sulla propria storia di vita. Acquistare consapevolezza della storia personale e della propria individualità attraverso la rivisitazione dei ricordi, della propria casa/famiglia, delle emozioni, dei pensieri legati alla propria infanzia. Ampliare il vocabolario emotivo dei ragazzi Ricostruire con le immagini e/o verbalmente una storia rispettando la successione logico temporale. Analizzare gli elementi di una storia e le relazioni di causaeffetto Esplorare le potenzialità di una storia attraverso la lettura espressiva e la drammatizzazione Utilizzare le parole in modo creativo. Inventare storie. Leggere le immagini. Analizzare gli elementi di una storia e le relazioni di causa – effetto. Esplorare le potenzialità di una storia attraverso la lettura espressiva e la drammatizzazione. Utilizzare le parole in modo creativo. Inventare storie. Saper utilizzare le diverse tecniche di lettura. Conoscere i generi letterari e riconoscerne gli elementi caratterizzanti. Saper contestualizzare l'opera e la vicenda narrata. Saper individuare gli elementi dello stile dell'autore Saper cogliere il messaggio umano e culturale del libro. Lettura e drammatizzazione di alcune favole/leggende/racconti o brani di romanzi. Creazione di disegni raffiguranti le sequenze principali della storia narrata (Primaria). Produzione delle "carte di Propp", per creare insieme delle favole. (Scuola Primaria e Classi I Scuola Secondaria di I ATTIVITÀ Grado). Circles time incentrati su argomenti emersi dalle letture di storie o su particolari tematiche individuate sulla base dei bisogni formativi emersi nelle classi. Come è fatto un libro: analisi (casa editrice, collana, autore, importanza del titolo, genere ecc.).

	 Recensione di libri letti. Partecipazione alla manifestazione "Libriamoci" con varie attività e produzioni di documenti multimediali. Partecipazione a #ioleggoperché. Incontro con l'autore. Partecipazione a Il maggio dei libri Partecipazione a vari concorsi di poesia e di racconti. Partecipazione al giornale on-line L'Ettore dell'Istituto Majorana. Prestito bibliotecario dei libri della BIblioteca scolastica.
DESTINATARI	Alunni Scuola dell'Infanzia solo per alcune attività Classi III – IV – V Scuola Primaria Classi I –II –III Scuola Secondaria
TEMPI	Intero anno scolastico
METODOLOGIA E STRUMENTI MODALITA' DI VERIFICA DEI RISULTATI	 Attività laboratoriali. Cooperative Learning. Letture partecipate. Strumenti multimediali (PC, Tablet, Smartphone); libri, quaderni, materiale scolastico. Verifica dei libri letti attraverso giochi di animazione, discussioni guidate, libroforum, recensioni. Produzione di una intervista all'autore incontrato. Creazione di un cortometraggio su uno dei libri letti. Le metodologie, gli strumenti e le attività sono soggetti a modifiche e rimodulazione, a causa dell'emergenza sanitaria legata
MODALITA' DI MONITORAGGIO DEGLI ESITI	alla pandemia COVID-19. - Questionario iniziale sulle attitudini e sui gusti di lettura degli alunni. - Monitoraggio dei risultati intermedi e finali sulla validità delle proposte e sull'efficacia delle strategie adottate.
MODALITA' ORGANIZZATIVA	 Classe intera Gruppi di alunni della stessa classe Gruppi di alunni di classi diverse Gruppi di alunni di livello omogeneo Gruppi di alunni di livello eterogeneo

1 Super 1 Supe	4 shows 5 shows 5 shows 10 shows 10 shows 11 sho	12 reaches Enhanced En	PROGETTO DI EDUCAZIONE AMBIENTALE <i>E SALUTE</i> "AGENDA 2030:UN IMPEGNO PER TUTTI"
FINALI	ITÀ		 Osservare l'ambiente locale per coglierne caratteristiche ed elementi di vulnerabilità Educare alla riduzione dei rifiuti

- Favorire la presa di coscienza che la salvaguardia dell'ambiente è presupposto di benessere, salute e qualità della vita.
- Promuovere un atteggiamento di sensibilità e di rispetto nei confronti dell'ambiente (fisico, economico, sociale, artistico)
- Promuovere la responsabilità personale nella tutela dell'ambiente
- Sviluppare comportamenti ispirati ad uno stile di vita sano
- Favorire comportamenti corretti in relazione alla prevenzione e all'igiene
- Produrre cambiamenti negli atteggiamenti e nei comportamenti sia a livello individuale che collettivo
- Promuovere stili di vita positivi, prevenire le dipendenze e le patologie comportamentali ad esse correlate

AMBIENTE

- Acquisire atteggiamenti attenti all'ambiente.
- Prendere coscienza dei cambiamenti climatici come conseguenza dell'intervento dell'uomo sulla natura
- Osservare con attenzione l'ambiente circostante e riflettere sulle conseguenze delle proprie e altrui azioni per la sua salvaguardia
- Conoscere le tradizioni agroalimentari legati al territorio
- Educare alla bellezza, al rispetto e alla valorizzazione dei beni culturali in quanto patrimonio comune, identificativo di una cultura
- Impegnarsi attivamente per la tutela e la salvaguardia dell'ambiente in cui si vive;
- Riconoscere l'importanza delle fonti energetiche rinnovabili
- Riconoscere il ruolo delle differenze socio ambientali come causa degli squilibri economici.
- Acquisire l'importanza degli organismi internazionali
- Sensibilizzare le nuove generazioni in merito ai problemi di degrado ambientale (inquinamento,
- deforestazione, esaurimento energetico, rifiuti, OGM, sfruttamento dell'agricoltura ecc.)
- Promuovere la riduzione e il riciclo della plastica e dei rifiuti in genere
- Riflettere sulle problematiche legate alla tutela dell'ambiente
- Conoscere e rispettare il territorio, valorizzandone i beni ambientali, artistici e architettonici
- Educare al rispetto dell'ambiente scolastico, urbano e naturale
- Incentivare il risparmio energetico e la raccolta differenziata dei rifiuti
- Educare a comportamenti etici finalizzati allo sviluppo sostenibile

Salute

- Promuovere il rispetto delle norme igienico-sanitarie previste dalle disposizioni anti Covid stabilite dal Miur
- Adottare comportamenti sani e responsabili attraverso il movimento e le scelte alimentari corrette
- Conoscere ed evitare comportamenti, atteggiamenti e rischi che possano danneggiare la salute
- Prevenire obesità e disturbi dell'alimentazione

OBIETTIVI

- Conoscere la composizione ed il valore energetico dei principali alimenti
- Operare una corretta distribuzione dei pasti nell'arco della giornata, in relazione alla propria attività
- Prendere coscienza dell'importanza di introdurre nella dieta, per quanto possibile, alimenti più sani come quelli provenienti da colture biologiche
- Conoscere le conseguenze delle condotte alimentari devianti, i risvolti fisici e psichici della denutrizione, della malnutrizione e della ipernutrizione
- Essere consapevole del problema alimentare internazionale e delle cause storiche, geografiche e politiche della fame nel mondo, contribuendo, nei propri limiti personali, con la discussione, con opportune iniziative e con adeguati comportamenti, ad una possibile soluzione anche evitando sprechi alimentari a partire dalla propria azione individuale
- Approfondire la conoscenza e l'accettazione di sè, rafforzando l'autostima
- Interiorizzare regole di comportamento e valori sociali come: condivisione, uguaglianza, rispetto della diversità
- Avvicinarsi in modo maturo e consapevole alle problematiche relative all'affettività e alla sessualità
- Essere consapevoli delle conseguenze dell'uso e dell'abuso di alcol, fumo e droga
- Essere consapevole delle modalità relazionali da attivare con coetanei
- Riconoscere e saper affrontare i rischi derivanti dalla videodipendenza

Scuola dell'Infanzia:

- Laboratori
- Giochi didattici
- Attività grafico pittoriche e musicali
- Riutilizzo di materiale di scarto per la realizzazione di manufatti
- Sperimentazione con i semi
- Esperienze di trasformazione di prodotti vegetali
- Eventuali visite a frantoi e panifici.

Scuola Primaria:

- Interventi, in sede/o in modalità telematica, di associazioni regionali e nazionali preposti alla tutela dell'ambiente e alla difesa della salute
- Partecipazione a concorsi eventuali indetti dalle stesse
- Eventuali visite guidate in riserve e aree protette
- Interventi in presenza e/o on line di esperti esterni

Scuola Secondaria di Primo Grado:

- Lettura ed analisi di testi inerenti a temi ambientali e di educazione alla salute
- Percorsi di sensibilizzazione socio-educativi per diffondere stili di vita non solo eco-sostenibili ma anche modelli per favorire una sana alimentazione e un benessere fisico e psichico nella fase adolescenziale
- Incontri in presenza e/o on line di "Educazione all'Affettività" a cura del Consultorio familiare UCIPEM

ATTIVITA'

	 Intervento in presenza e/o on line degli operatori dell'Ufficio Sanitario di Prevenzione di Messina Intervento in presenza e/o on line degli operatori del SERT di Milazzo sulle Dipendenze e videodipendenze Intervento in presenza e/o on line degli operatori dell' A.S.P di Messina Partecipazione a concorsi e manifestazioni inerenti le tematiche ambientali e di educazione alla salute
COINVOLGIMENTO REALTÀ TERRITORIALI	 WWF U.C.I.P.E.M SERT di Milazzo Ufficio Sanitario di Prevenzione di Messina Legambiente Messina
ALUNNI DESTINATARI	Tutte le classi dei vari ordini di scuola dell'Istituto Comprensivo
TEMPI	Intero anno scolastico
METODOLOGIA E STRUMENTI	 Lezione frontale Lavoro individuale Lavoro di gruppo Lezione digitale Cooperative learning Libri di testo Fotocopie Schede predisposte Piattaforma Digitale (Educazione Digitale) Computer L.I.M- Notebook Piattaforma digitale (Educazione digitale) Piattaforma GSuite
MODALITA' DI VERIFICA DEI RISULTATI	 Produzione di eleborati di vario genere (Cartelloni- Powerpoint, Cortometraggi, Elaborati scritti) Dibattiti in classe
MODALITA' DI MONITORAGGIO DEGLI ESITI	 Accertamento delle conoscenze iniziali degli alunni sulle tematiche proposte Eventuale somministrazione questionari (anche online) Test finali (anche online)
MODALITA' ORGANIZZATIVA	 Classe intera Gruppi di alunni della stessa classe Gruppi di alunni di classi diverse Gruppi di alunni di livello omogeneo Gruppi di alunni di livello eterogeneo



"PROGETTO LEGALITÀ"

"IMPEGNO E LEGALITA"

SCUOLA DELL'INFANZIA

- Guidare, attraverso le attività di gioco, ogni bambino a rispettare le regole dopo aver sperimentato ed intuito che sono necessarie e utili per stare tutti meglio insieme
- Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione
- Educare alla corretta interpretazione del piano di evacuazione.

SCUOLA PRIMARIA

- Imparare a stabilire relazioni nelle prime formazioni sociali (a casa, a scuola, con i compagni)
- Conseguire consapevolezza delle regole e delle leggi nei diversi ambiti vita quotidiana.
- Creare atteggiamenti e comportamenti di non violenza e di rispetto delle diversità
- Favorire l'opportuna conoscenza dell'ambiente scolastico e della sua rappresentazione per imparare a muoversi in sicurezza al suo interno
- Sensibilizzare alle tematiche della prevenzione dei rischi all'interno della scuola

Partecipare alle attività in modo propositivo accettando il confronto e rispettando le opinioni altrui

• Educare alla corretta interpretazione del piano di evacuazione

SCUOLA SECONDARIA

- Sensibilizzare i ragazzi su temi che accrescano la loro coscienza civica
- Sviluppare la coscienza civile, costituzionale, democratica
- Assumere consapevolezza che la costruzione di un futuro di Pace nasce dalla
 - "conoscenza "delle cause presenti e storiche che provocano le discord e le guerre
- Acquisire il senso della gratuità, intesa come donare senza aspettarsi una ricompensa, che si radica nella solidarietà umana
- Sensibilizzare alle tematiche della prevenzione dei rischi all'interno de scuola.
- Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digita
- Sensibilizzare sulle caratteristiche del fenomeno del cyberbullismo
- Partecipare alle attività in modo propositivo accettando il confronto e rispettando le opinioni altrui
- Educare alla corretta interpretazione del piano di evacuazione

OBIETTIVI

FINALITA'

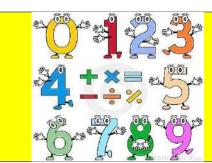
Essere sensibili all'accoglienza dell'altro

25

	 Sviluppare la capacità di ascolto delle opinioni altrui per accettare, rispettare, aiutare
	gli altri e i "diversi da sé"favorendo la maturazione dell'identità e dell'autonomia personali.
	Interiorizzare comportamenti adeguati alla situazioni di emergenza
	Controllare istinti aggressivi ed irrispettosi verso i compagni
	Sviluppare le capacità di osservazione della realtà
	 Acquisire la capacità di discutere, affrontare problemi, indicare soluzioni
	 Costruire una personalità consapevole dei diritti e dei doveri, disponibile e
	collaborativa verso il bene comune, ben integrata nella società
	 Conoscere ed applicare le basilari regole democratiche per una corrett convivenza
	civile nel rispetto delle specificità di ognuno e della legalità
	 Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media
	 Assumere atteggiamenti positivi per contrastare forme di illegalità
	 Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi concernenti il rispetto della legalità e il contrasto alle mafie.
	 Apprendere a leggere la realtà ambientale nei suoi molteplici aspetti, rifiutando quei modelli che da parte esterna si vorrebbe imporre Acquisire la capacità di comprendere e valutare i fatti storici ed i fenomeni sociali. Riflettere sulla condizione dei giovani alla ricerca di un'identità personale che consente l'inserimento nella società civile e nel mondo del lavoro
	Obiettivi Formativi
	Sviluppare nella vita di relazione comportamenti rispettosi delle persone e delle cose
IETTIVI TRASVERSALI	 Acquisire atteggiamenti di fiducia nelle proprie capacità critiche nel rispetto delle opinioni degli altri Sviluppare capacità dialettiche e di dibattito secondo forme di democrazia partecipata
	 Conoscere la Protezione Civile: definizione, attività, ruoli e compiti
	 Acquisire comportamenti corretti da tenere in caso di emergenza Distinguere i diritti fondamentali che garantiscono al ragazzo la libertà di scelta e la
	tutela dei beni comuni
	 Sviluppare il senso della Legalità con il rispetto delle leggi e l'adozione comportamenti
	conseguenti anche in caso
	di emergenza.
ATTIVITA'	Giochi con le regole all'aperto

	Giochi per conoscersi
	La bandiera e l'ordine dei colori
	L'inno nazionale
	Comunicazione non ostile
	Utilizzo dei mezzi tecnologici
	Giochi multimediali
	I rischi della rete
	Incontri on line con le Istituzioni:
	Polizia, Carabinieri.
	Guardia di Finanza
	Polizia Postale.
	Giornata Internazionale per l'eliminazione della
	violenza (25 Novembre);
	Shoah (27 Gennaio)
	Foibe (10 Febbraio) Foibe (10 Febbraio)
	Giorno della legalità (21
	marzo)
	 Lettura di alcuni articoli della Costituzione italiana
	Partecipazione a Concorsi.
	• Partecipazione a Concorsi.
METODOLOGIA E STRUMENTI	Per la realizzazione del Progetto si gestiranno itinerari formativi unitari e raccordati, improntati sul lavoro interdisciplinare e multidisciplinare all'interno dei curricoli educativo-didattici. Verrà effettuata l'individuazione degli Enti Locali, delle Forze dell'Ordine e all'interno della società civile dei partners ideali per sviluppare proposte formative. Si prediligerà la realizzazione di un clima scolastico effettivamente positivo, accogliente e stimolante per coinvolgere gli alunni a far maturare in essi
	l'impegno e la responsabilità.
MODALITA'	l a verifica del lavoro sarà oggetto di valutazione
DI VERIFICA	La verifica del lavoro sarà oggetto di valutazione
DEI RISULTATI	periodica sull'attività svolta.
	Infanzia (alunni di 5 anni)
DECTINATADI	Primaria (alunni di 5 anni) Primaria (alunni di tutte le classi)
DESTINATARI	Secondaria di Primo Grado (alunni di tutte le classi)
TEMPI DI	Intero anno scolastico
REALIZZAZIONE	THE O ATTIO SCOTASCICO
	Classe intera Cruppi di aluppi della stassa classa
MODALITA'	Gruppi di alunni della stessa classeGruppi di alunni di classi diverse
ORGANIZZATIVA	Gruppi di alunni di ciassi diverse Gruppi di alunni di livello omogeneo
	Gruppi di alunni di livello eterogeneo
	Grappi di didilin di livello eterogeneo

"GARE DISCIPLINAR	
DI MATEMATICA"	



	See the Seem Server
FINALITÀ	Far nascere o consolidare interesse per la matematica.
	Elevare le competenze in ambito matematico anche nella direzione
	indicata dall'INVALSI.
	Suscitare interesse verso le attività scolastiche
	Promozione del successo formativo di ciascun alunno
	Promozione della ricerca e della sperimentazione didattica.
OBIETTIVI	Motivazione degli alunni allo studio della matematica attraverso una
OBIETITAL	didattica ludica.
	Maturazione dello spirito di competitività attraverso la corretta
	convivialità che è alla base dei giochi
	Preparazione e partecipazione alle gare locali organizzate
	dall'Università Bocconi: Giochi d'Autunno, Giochi Internazionali, Sfide
	di Fibonacci.
ATTIVITÀ	Preparazione degli alunni eventualmente qualificati che intendono
	partecipare alle finali dei giochi internazionali presso la sede della
	Bocconi a Milano.
	Analisi dei risultati (nell'ottica INVALSI e OCSE PISA).
	Premiazione degli alunni che hanno ottenuto i risultati migliori
DESTINATARI	Alunni classi quinte della Scuola Primaria
DESTINATARI	Alunni delle classi terze Scuola Secondaria di I grado
TEMPI DI	Intero anno scolastico
REALIZZAZIONE	

	PROGETTO "I NOSTRI BENI CULTURALI"
OBIETTIVI	 Conoscere il bene storico-artistico muovendo dall'osservazione diretta. Prendere coscienza delle proprie radici osservando e comprendendo lo scenario della vita quotidiana per riappropriarsi del passato storico. Amare, tutelare, custodire e conservare l'ambiente e il patrimonio artistico e monumentale. Coinvolgere enti locali e popolazione in concrete esperienze di tutela.
DESTINATARI	Tutte le classi dei vari ordini di scuola dell'Istituto Comprensivo
TEMPI DI REALIZZAZIONE	Intero anno scolastico

DESCRIZIONE ATTIVITÀ	Momenti didattici teorici (lezioni frontali, raccolta di immagini, ricerca di fonti e testimonianze) e pratici (visite guidate virtuali, mostre multimediali)
ISULTATI ATTESI	Il progetto intende educare le giovani generazioni a divenire i protagonisti di una economia basata sulla cultura d'impresa ma strettamente connessa alla fruizione e promozione del patrimonio culturale

Infanzia Sec Primaria	ondaria 1° Grado PROGETTO CONTINUITÀ
FINALITÀ	 Sviluppare le condizioni per effettuare raccordi tra i tre ordini di scuola con lo scopo di consolidare processi cognitivi e formativi organici e coerenti
OBIETTIVI	L'obiettivo del progetto continuità è quello di comunicare e realizzare un vero "ponte" di esperienze condivise e continuità formativa che accompagni l'alunno nel passaggio ai diversi ordini di scuola facenti parte l'istituto. Inoltre, si intende: • Favorire il processo di apprendimento attraverso la continuità didattica-educativa • Semplificare il passaggio scolastico degli alunni da un ordine di scuola all'altro • Favorire forme più ampie di socializzazione con docenti e coetanei
DESTINATARI	Tutte le classi ponte dei vari ordini di scuola dell'Istituto Comprensivo
TEMPI DI REALIZZAZIONE	Intero anno scolastico
ATTIVITÀ	 Incontri programmati tra Docenti dei vari ordini Momenti di scuola aperta Visita guidata dei bambini dell'infanzia alla Scuola Primaria (Conoscenza del nuovo ambiente) Visita alla scuola secondaria di primo grado da parte degli alunni di V della scuola primaria Partecipazione degli alunni ad eventi e manifestazioni dei tre ordini di scuola.
METODOLOGIA E STRUMENTI	-Interventi e strategie finalizzate a favorire la piena integrazione di ogni alunno - Predisposizione di strumenti per effettuare raccordi interdisciplinari tra i vati ordini scolastici Strumenti: Fotocopie, schede, computer, lavoro di gruppo, LIM, attrezzature ginniche

MODALITA' DI VERIFICA DEI RISULTATI	 Condivisione di attività ludico-didattiche fra gli alunni Realizzazione di prodotti cartacei e/o multimediali
COINVOLGIMENTO REALTA' TERRITORIALI	 Enti formazione obbligo scolastico Amministrazione Comunale. Istituzioni Scuole paritarie del territorio Esperti
MODALITA' ORGANIZZATIVA	 Classe intera Gruppi di alunni della stessa classe Gruppi di alunni di classi diverse Gruppi di alunni di livello omogeneo Gruppi di alunni di livello eterogeneo



PROGETTO ORIENTAMENTO



OBIETTIVI	 Conoscenza di se stessi per: Scoprire le proprie attitudini Valutare il proprio rendimento scolastico Migliorare le proprie prestazioni Controllare emozioni e sentimenti Potenziare autonomia e senso di responsabilità Conoscenza dell'obbligo scolastico e formativo Conoscenza della realtà circostante Considerazione di se stessi come parte attiva del proprio processo di crescita, in una interazione costante con l'adulto, per un futuro ruolo nella società Capacità di operare scelte, prendere decisioni a breve e lungo termine
DESTINATARI	Classi III Scuola Secondaria di I grado
DESCRIZIONE ATTIVITA'	 Letture mirate e compilazioni di questionari vari presenti in tutti i testi adottati inerenti alla conoscenza di sè e delle proprie abilità

	 Predisposizione, in base alle risultanze di una riflessione critica sull'argomento e alle richieste dei singoli alunni, di un elenco di classe recante la/e scuole orientative d'interesse Incontri informativi on line con docenti delle Scuole Secondarie di II Grado che illustreranno, a gruppi classe selezionati, i programmi, gli obiettivi, gli sbocchi professionali dell'Istituto che presentano. Visita e partecipazione asincrone a simulazioni didattiche esplicative presso Scuole Secondarie di II Grado selezionate Diffusione di materiale informativo inerente gli "Open day" organizzati dalle varie scuole Diffusione tramite sito d'Istituto e/o portale Argo e Piattaforma GSuite di materiale informativo sull'offerta formativa degli Istituti Secondari di II Grado Incontro on line con i genitori dei ragazzi delle terze classi per illustrazione delle differenti tipologie di Scuola Secondaria di II Grado, dei loro piani di studio e dei loro sbocchi professionali.
RISULTATI ATTESI	 Capacità, del protagonista discente, di scegliere un percorso formativo rispondente alle proprie attitudini in un rapporto interattivo con l'adulto e con le opportunità offerte dalla realtà circostante
TEMPI	Intero anno scolastico

	PROGETTO MONDIALITA'
FINALITÀ	 Offrire agli alunni l'opportunità di ampliare il proprio orizzonte conoscitivo e di pensiero attraverso la conoscenza di realtà che stimolano il confronto e/o l'assorbimento di nuovi valori: promuovere l'assunzione di prassi educative, consapevoli del rispetto e dell'esigenza dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, in aderenza alla convenzione internazionale (C:R:C)
OBIETTIVI	 Educare alla convivenza e alla solidarietà Riflettere sui significati della diversità Acquisire conoscenze riguardo la società multiculturale Aumentare l'interesse e la sensibilità verso gli altri

	Apprezzare le differenze culturali come ricchezza
	della propria realtà
DESTINATARI	Tutte le classi dei tre ordini di scuola
TEMPI DI	Intero anno scolastico
REALIZZAZIONE	
DESCRIZIONE ATTIVITÀ	 Attraverso le varie attività interdisciplinari, si cerca di stimolare la curiosità dei bambini per "appassionarli" ai problemi del mondo, facendoli sentire coinvolti in prima persona. Partecipazione ad iniziative delle maggiori associazioni di volontariato e al sostegno della ricerca scientifica Partecipazione al progetto: "Verso una scuola amica" promosso dal MIUR e UNICEF Italia
METODOLOGIA E STRUMENTI	 Lezione frontale e dialogata Lavoro di gruppo e individuale Ricerca Uso di guide strutturate Confronto tra scuola famiglia e territorio Libri di testo Fotocopie Schede predisposte Computer Tv Video/fotocamera Attrezzature ginniche Lettura del C.R.C. Attività interdisciplinari curricolari Impianto fonico LIM
MODALITA' DI VERIFICA DEI RISULTATI	 Discussione Produzione di testi, e lavori di vario genere Esibizioni Mostre Partecipazione ad uno specifico progetto
COINVOLGIMENTO REALTA' TERRITORIALI	-Enti: Comune, Polizia Municipale, Carabinieri, Parrocchie -Istituzioni: UNICEF, USP, MIUR, Associazioni -Esperti: Relatori alle tematiche da trattare
MODALITA' ORGANIZZATIVA	 Classe intera Gruppi di alunni della stessa classe Gruppi di alunni di classi diverse Gruppi di alunni di livello omogeneo Gruppi di alunni di livello eterogeneo





PROGETTO PARI OPPORTUNITÀ

FINALITÀ	 Stimolare i bambini alla riflessione sulla propria identità di genere. Stimolare i bambini a rendere comprensibili i propri desideri. Stimolare i ragazzi alla riflessione sulla tematica della discriminazione di genere, violenza e bullismo, sui comportamenti aggressivi e sulle molestie alle donne e sui soggetti deboli e sulle eventuali strategie di prevenzione e difesa. Promuovere l'educazione all'altruismo, al rispetto, al dialogo, alla comprensione, alla solidarietà, alla cooperazione, all'amicizia, all'uguaglianza, alla pace verso tutte le persone e tutte le culture. Sviluppare la consapevolezza della diversità come "valore" da vivere e da condividere. Promuovere la formazione della persona nel rispetto della propria individualità. Promuovere lo sviluppo di abilità sociali che consentano l'interazione con l'altro. Promuovere l'inclusione sociale e scolastica degli alunni. Migliorare il livello di autonomia degli alunni. Migliorare la motivazione all'apprendimento.
OBIETTIVI	 Sviluppare le abilità comunicative. Sviluppare le abilità di apprendimento della lingua italiana. Rafforzare l'autostima. Maturare la consapevolezza e il possesso individuale e collettivo di valori in relazione ai diritti di ciascuno, al rispetto della propria storia e alla costruzione di quella comune. Interiorizzare conoscenze ed esperienze che conducano al confronto e all'interazione fra diversi per una pari opportunità di tutti. Favorire il confronto della propria identità culturale con altre culture. Conoscere, rispettare e valorizzare le diversità religiose. Imparare attraverso l'ascolto e il confronto Cogliere uguaglianze e differenze nelle diverse culture in relazione ai diritti dei bambini, con particolare riferimento al diritto al gioco e all'istruzione. Contrastare pregiudizi e stereotipi legati ai ruoli maschili e femminili.
DESTINATARI	Alunni coinvolti nei tre ordini di scuola (infanzia, primaria, secondaria di primo grado)

TEMPI DI REALIZZAZIONE	Intero anno scolastico
DESCRIZIONE ATTIVITÀ	 Strategie individualizzate (alfabetizzazione alunni stranieri). Attività per gli alunni diversamente abili, che mirino all'acquisizione di capacità spendibili nel quotidiano e coinvolgimento in tutte le attività curricolari ed extracurricolari. Svolgimento di attività alternative (artistico-manipolative, informatiche), con docenti in disponibilità, per quegli alunni che non si avvalgono dell'insegnamento della religione. Partecipazione ad eventuali concorsi. Attività sulla "Giornata universale sui diritti dell'infanzia" (20 novembre); "Giornata contro la violenza sulle donne" (25 novembre); "Giornata della Memoria" (27 gennaio); "Giornata contro il razzismo" (21 marzo).
METODOLOGIA E	Dibattiti, lavori di gruppo, lettura di testi, giochi, schede, allestimento di cartelloni murali, uso del p.c., uso della L.I.M. (nel pieno rispetto delle norme anticovid).
STRUMENTI	
MODALITA' DI VERIFICA DEI RISULTATI	Monitoraggio iniziale con individuazione delle aree d'intervento, in itinere e finale.
COINVOLGIMENTO REALTA' TERRITORIALI	Enti: amministrazione comunale, servizi sociali, associazioni, centro di aggregazione giovanile; Istituzioni: scuole; Esperti: specialisti nel settore, educatori, assistenti.
MODALITA' ORGANIZZATIVA	Classe intera, gruppi di alunni della stessa classe Gruppi di alunni di classi diverse Gruppi di alunni di livello omogeneo Gruppi di alunni di livello eterogeneo. Nel pieno rispetto della distanza di sicurezza per evitare il rischio di contagio da Covid-sars2.





PROGETTO EDUCAZIONE STRADALE

"UNA STRADA SICURA: <u>la strada</u> <u>è sotto i nostri occhi, la sicurezza è</u> <u>nelle nostre teste"</u>

FINALITÀ	• Comprendere, acquisire, interiorizzare ed applicare comportamenti, atteggiamenti, norme e regole che permettano di muoversi sulla strada, in modo sicuro e corretto
OBIETTIVI	 Promuovere l'organizzazione spazio-temporale; Comprendere e rispettare le regole, le norme, anche in strada Conoscere la strada ed i suoi pericoli, per saperli evitare; Conoscere gli strumenti per la nostra sicurezza e saperli utilizzare.
CONOSCENZE	-Conoscere gli elementi costitutivi della circolazione; - Ambiente: diversità strutturali e logistiche delle strade (paese, campagna, città, autostrada,); - Utilizzatori della strada: tipi di veicoli; - Soggetti utilizzatori della strada in qualità di pedoni e ciclisti; - Conoscere i pericoli della strada e gli strumenti idonei alla nostra sicurezza di pedoni e di ciclisti; - Conoscere la segnaletica essenziale del nostro ambiente; - Conoscere gli "operatori dell'ordine pubblico" ed i numeri di emergenza e soccorso.
DESTINATARI	Tutti gli alunni dei tre ordini di scuola
TEMPI DI REALIZZAZIONE	Intero anno scolastico
ATTIVITÀ E METODOLOGIA	 L'alunno: individua, descrive e disegna segnaletica, luoghi e percorsi del vissuto dei bambini; assume comportamenti corretti e sicuri sulla strada, sia come pedone che come ciclista; riconosce ed affronta le situazioni pericolose in modo adeguato; esegue, in maniera corretta e sicura, un semplice percorso stradale, come pedone e ciclista, sia in una situazione reale che simulata.

	La formazione del progetto sarà svolta tramite lezioni sincrone e asincrone da esperti: agenti della Polizia Municipale, della Polizia di Stato, ACI Messina, docenti, effettuata anche con l'ausilio di internet, di materiali della piattaforma Edustrada PNES, l'uso della lavagna LIM ove possibile e videoproiettore per tutti i tre ordini di scuola. Scuola dell'Infanzia/Scuola Primaria I vari contenuti potranno essere proposti attraverso giochi divertenti ed esercitazioni originali, che possano coinvolgere positivamente tutti gli alunni per una interazione diretta e costruttiva. In un secondo momento, gli alunni potranno disegnare, costruire cartelloni, effettuare brevi percorsi e tragitti di luoghi a loro noti
	 (come il percorso da compiere da casa a scuola sia con lo scuolabus che con altri mezzi di trasporto o come pedoni,). Nel mese di Maggio, verrà effettuata la sintesi finale del progetto sezione Scuola Primaria: gli alunni verranno coinvolti in percorsi (sia a piedi che in bici) allestiti con oggetti da loro creati ed avvalendosi di veri strumenti predisposti sia utilizzando le proprie biciclette ed i propri strumenti di protezione: baschetto, ginocchiere, portati a scuola per l'occasione. coadiuvati dagli agenti della Polizia Municipale.
	Scuola Secondaria di Primo Grado
	Formazione piattaforma EDUSTRADA
14001171	Adesione al progetto ICARO 2021
MODALITA' DI VERIFICA DEI RISULTATI	Somministrazione di questionari di gradimento
COINVOLGIMENTO	 Agenti di Polizia Municipale Agenti di Polizia di Stato ACI Messina
REALTA' TERRITORIALI	• ACI Messina
MODALITA' ORGANIZZATIVA	Gruppi classe



PROGETTO SCUOLA SICURA



FINALITÀ

OBIETTIVI

- Educare i futuri cittadini ad un comportamento corretto e responsabile in ogni situazione
- Diffondere una corretta cultura di Protezione Civile
- Acquisire una cultura sulla sicurezza mediante nozioni di tipo informativo, preventivo ed operativo

Il nostro Istituto deve restare un luogo sicuro. Per mantenere questa condizione, i comportamenti del personale e di soggetti terzi devono uniformarsi con consapevole, costante e collaborativa puntualità alle disposizioni del presente Protocollo Covid 19.

Il problema della sicurezza, intesa come prevenzione dei pericoli e gestione dell'emergenza, è un aspetto rilevante dell'educazione scolastica. E' importante educare i bambini e renderli consapevoli delle azioni da intraprendere in caso di un'emergenza che richiede l'evacuazione. In tal modo è possibile trasformare una norma per la sicurezza in un gioco che serve a capire e a ricordare, ed è finalizzato ad educare la comunità scolastica alla cultura dell'autoprotezione e della protezione civile attraverso il conseguimento dei seguenti obiettivi:

- Comportamenti da seguire, informazioni utili per limitare il contagio da Coronavirus
- Raccomandazioni per ridurre la probabilità di contagio nell'ambiente scolastico nei confronti della malattia Covid 19
- Individuare situazioni di rischio per poi mettere in atto comportamenti preventivi
- Sviluppare la capacità di assunzione di responsabilità individuale e collettiva
- Saper esprimere le proprie emozioni e rafforzare il controllo dell'emotività nelle situazioni di pericolo (panico, ansia, paura ...)
- Sviluppare la capacità di assumere ruoli ed incarichi
- Conoscere la segnaletica della sicurezza
- Conoscere i principali rischi presenti nella scuola e a casa
- Conoscere il triangolo del fuoco (elementi che possono provocare una combustione) e le norme di comportamento in caso di incendio

	 Conoscere il terremoto e le norme di comportamento in caso di terremoto Conoscere l'elettricità e le norme di comportamento in presenza di elettricità Comprendere l'importanza del piano di evacuazione e saperlo leggere Conoscere i numeri telefonici utili in caso di pericolo e sapere a quali soccorsi si riferiscono Conoscere il comportamento da attuare previsto dal piano di evacuazione Sviluppare la capacità di individuare situazioni di rischio personale e saper mettere in atto comportamenti preventivi di tutela per se stessi
DESTINATARI	Tutte le classi dei tre ordini di scuola dell'Istituto Comprensivo
TEMPI DI REALIZZAZIONE	Dal mese di Novembre al mese di Maggio
ATTIVITA'	 Esercitazioni pratiche sulle norme di evacuazione Simulazione e conoscenza di eventi calamitosi e relativi interventi Preparazione adeguata per una rapida evacuazione in caso di pericolo Conoscenza delle norme di comportamento in caso di calamità ed emergenza Visualizzazione delle piante planimetriche Individuazione dei percorsi più sicuri per raggiungere i luoghi di raccolta Incontri con esperti
METODOLOGIA E STRUMENTI	Nel corso dell'anno scolastico, iniziando dalla scuola dell'infanzia, ciascun argomento sarà trattato in maniera trasversale, nei diversi campi di esperienza e nelle varie discipline privilegiando, specie per i più piccoli, la forma ludica. Gli insegnanti di ciascuna sezione e classe programmeranno le attività da svolgere in base alle situazioni ed alle esigenze del plesso di appartenenza.
MODALITA' DI VERIFICA DEI RISULTATI	 Schede di verifica di vario tipo; Prove simulate di evacuazione per evento sismico e/o incendio; Produzione di cartelloni
COINVOLGIMENTO REALTA' TERRITORIALI	Comune di Villafranca Tirrena Corpo dei Vigili Urbani; Rappresentanti della Protezione Civile locale e provinciale, Vigili del Fuoco



PROGETTO

"RECUPERO SOST	"RECUPERO SOSTEGNO DIDATTICO E ARRICCHIMENTO DELL'OFFERTA	
	FORMATIVA (SECONDARIA)	
FINALITA'	Far acquisire abilità e competenze disciplinari attraverso diverse esperienze educative	
OBIETTIVI	 Dedicare attenzione agli allievi in difficoltà di apprendimento affinché tutti giungano agli stessi traguardi, attraverso percorsi individualizzati Lavorare per gruppi di allievi con attività di recupero e potenziamento Svolgere attività con alunni diversamente abili 	
ATTIVITA'	Gruppi di livello e/o tutoring ed interventi individualizzati al fine di rispondere ai bisogni degli alunni rispettandone gli stili cognitivi ed i tempi di apprendimento: • incoraggiare la sperimentazione e la progettualità • vivere esperienze condivise e partecipare in una dimensione di apprendimento collaborativo • valorizzare l'integrazione degli allievi nella loro diversità culturale, sociale • migliorare la motivazione all'apprendere • potenziare l'autostima attraverso il riconoscimento di specifiche competenze personali	
METODOLOGIA	Le ore di contemporaneità dei docenti saranno impiegate per una gestione più adeguata della classe e saranno indispensabili per attivare gli interventi individualizzati, con un piccolo gruppo, rivolti agli alunni in difficoltà; l'alfabetizzazione degli alunni stranieri; l'organizzazione di attività laboratoriali e le attività progettuali necessarie all'arricchimento del percorso formative degli alunni.	
DESTINATARI	Alunni classi Prime, Seconde e Terze Scuola Secondaria di Primo Grado	
TEMPI	Ottobre – Giugno	
DI REALIZZAZIONE		









SCUOLA PRIMARIA

PROGETTO DRAMMATIZZAZIONE TeatralMente a Scuola		
FINALITÀ	Offrire agli alunni occasioni pluridimensionali e pluridisciplinari, coinvolgendo la loro personalità nella sfera emozionale, affettiva, sentimentale, relazionale, cognitiva e linguistico-espressiva.	
OBIETTIVI	 Sviluppare la disponibilità a lavorare in gruppo Migliorare la conoscenza di sé e il rapporto con gli altri Rappresentare un testo letterario, attraverso l'uso del codice verbale e dei codici complementari ad esso. Sviluppare le capacità di osservazione, concentrazione, ascolto e comprensione 	
DESTINATARI	Tutti gli alunni delle classi quinte della scuola primaria	
TEMPI DI REALIZZAZIONE	Incontri settimanali dal mese di febbraio fino alla fine dell'anno scolastico	
DESCRIZIONE ATTIVITÀ	Attraverso l'attività di drammatizzazione si cerca di far scoprire il piacere di divertirsi e divertire nel fare teatro insieme, per stimolare la concentrazione e la disponibilità all'ascolto, instaurando un atteggiamento collaborativo di intesa e comunicazione libera da pregiudizi e timidezza. Il percorso prevede degli incontri secondo un calendario prestabilito. La composizione dei gruppi sarà eterogenea. Lo staff è composto da alcune docenti di classe, eventuali esperte interne con competenze musicali e scenografiche e da un collaboratore esterno, a titolo gratuito che cura la regia	
RISULTATI ATTESI	Sviluppare la creatività, la fantasia, la riflessione, l'autonomia personale e la socializzazione.	
CRITERI, MODALITÀ E STRUMENTI DI VERIFICA DEI RISULTATI	A conclusione del percorso gli alunni realizzeranno un lavoro teatrale alternando momenti di dialoghi, monologhi, coreografie con musiche e canti dal vivo, tratti da brani di vari autori (Musical).	



CERTIFICAZIONI CAMBRIDGE ENGLISH LANGUAGE ASSESSMENT



Dall'anno scolastico 2014/2015 è prevista l'introduzione delle certificazioni di lingua inglese del Cambridge English Language Assessment per gli alunni delle classi quinte della Scuola Primaria e terze della Scuola Secondaria di I grado. Il British Center offre materiali informativi e di simulazione per gli studenti e dà loro la possibilità di svolgere, presso l'Istituto Comprensivo, l'esame per conseguire la certificazione internazionale. Gli esami sono conformi al Quadro Comune di Riferimento per le Lingue e valutano la capacità dei candidati di comunicare in inglese in situazioni di vita reale.

	PROGETTO "YOUNG LEARNERS"
FINALITA'	 Potenziare lo studio della Lingua straniera, sviluppando maggiormente le competenze comunicative d'ascolto, comprensione e produzione scritta e orale Offrire la possibilità agli alunni di venire progressivamente a contatto con la lingua straniera "viva" anche attraverso l'interazione con esperti di madrelingua inglese, al fine di sviluppare al meglio l'aspetto fonologico e le abilità ricettive della L2 Favorire l'integrazione di culture attraverso il confronto di codici, usi costumi diversi Costruire un portfolio linguistico arricchito da certificazioni esterne alla scuola dell'obbligo, che dia un riconoscimento dei livelli di competenza, acquisiti secondo gli standard comuni del Framework europeo
OBIETTIVI	 Comprendere brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari Descrivere, in modo semplice, oralmente e per iscritto aspetti del proprio vissuto ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati Interagire nel gioco, comunicando in maniera comprensibile in L2 Conoscere la cultura anglosassone
ATTIVITÀ	 Uso di testi con illustrazioni Attività-gioco con l'uso di flashcards e oggetti di uso quotidiano

	 Attività interattive alla L.I.M. Story telling Attività di drammatizzazione
DESTINATARI	Alunni classi Quinte della Scuola Primaria
TEMPI DI REALIZZAZIONE	Da Febbraio a Maggio

FA	TO "FARE CON NTASIA" RIO DI CERAMICA	Ceramica
FINALITÀ	Rispettare e curare	sabilità personali e portare a termine il lavoro e gli strumenti, il materiale proprio e altrui lavoro e quello degli altri
OBIETTIVI	Comprendere e usareLeggere, comprendere	realizzare e verificare esperienze operative. linguaggi specifici e e usare la terminologia specifica necessari al lavoro da svolgere
DESTINATARI	Alunni delle classi II e III de	ella scuola secondaria di I grado (max 15 alunni)
DESCRIZIONE ATTIVITA'		di ciotole, piatti a tutto tondo e in basso rilievo olori acrilici e della tecnica del decoupage
RISULTATI ATTESI	 Capacità di lavorare i 	degli strumenti della disciplina n modo autonomo etenze e abilità espressive e comunicative
CRITERI, MODALITA' E STRUMENTI DI VERIFICA DEI RISULTATI	Osservazione dei liv verifiche in itinere.	relli di apprendimento attraverso prove pratiche e

	POTENZIAMENTO MUSICALE CORO "CANTA CON NOI"
FINALITA'	 Favorire la comunicazione e l'espressione Sviluppo della musicalità e delle competenze musicali - Favorire la relazione, il lavoro di gruppo e il rispetto dell'altro. Favorire l'aggregazione sociale e la condivisione della musica Affrontare l'emozione di esibirsi in eventi scolastici Favorire l'interesse alla musica
OBIETTIVI	Stimolare il piacere di fare musica insiemeSviluppare il senso ritmico

	Potenziare e consolidare la pratica musicale.
	Lettura degli spartiti musicali.
ATTIVITÀ	Musica d'insieme.
	Esecuzione di canti
DESTINATARI	Alunni classi Quinte della Scuola Primaria
TEMPI	Intero anno Scolastico
DI REALIZZAZIONE	

	PROGETTO PAGA IZI DI GIOGO
	RAGAZZI IN GIOCO
FINALITA'	 Acquisire e consolidare gli schemi motori di base statici e dinamici. Acquisire e migliorare la percezione e la conoscenza del corpo. Migliorare la coordinazione oculo-manuale e segmentaria. Sviluppare la coordinazione e l'equilibrio. Sviluppare l'organizzazione spazio-temporale. Partecipare alle attività di gioco e rispettandone le regole. Impiegare le potenzialità motorie in situazioni espressive e comunicative.
OBIETTIVI	 Rafforzare l'autonomia, l'autostima e l'identità personale attraverso un corretto e adeguato percorso di valorizzazione dell'immagine corporea. Rappresentare lo schema corporeo in modo completo e strutturato attraverso esperienze motorie e psicomotorie atte a valorizzare l'aspetto sperimentale e di scoperta delle proprie potenzialità e limiti. Riconoscere nella capacità di muoversi in maniera adeguata nell'ambiente e nel gioco coordinando i movimenti, che il proprio corpo è soggetto di comunicazione, relazione e accoglienza; Lavorare in gruppo in maniera attiva e propositiva attraverso attività che vedano la progettazione e la collaborazione per il raggiungimento di una meta collettiva, sapendo affrontare

	adeguatamente anche eventuali defezioni, nel rispetto delle specificità di ciascuno.
ATTIVITÀ	 Acquisire e consolidare gli schemi motori di base statici e dinamici Acquisire/migliorare la percezione, la conoscenza del corpo Migliorare la coordinazione oculo-manuale e segmentaria Sviluppare la coordinazione Sviluppare l'organizzazione spazio-temporale Saper relazionarsi/utilizzare attrezzi ginnici
DESTINATARI	Alunni della Scuola Primaria classi III
METODOLOGIA E STRUMENTI	Partecipare alle attività ludiche e motorie significa condividere esperienze di gruppo, promuovendo l'inserimento anche di soggetti di diverse abilità ed esaltando il valore della cooperazione e del lavoro di squadra condiviso. Il Gioco e lo Sport sono, infatti, mediatori e facilitatori di dinamiche relazionali e scambi interpersonali. Strumenti: Utilizzo di attrezzatura sportiva e non. Uso degli spazi interni ed esterni all'Istituto Uso degli impianti sportivi siti sul territorio.
TEMPI DI REALIZZAZIONE	Secondo Quadrimedtre

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

DI I G	A SECONDARIA RADO UPERO DI ITALIANO
FINALITA'	 Fornire agli alunni in difficoltà, strumenti operativi efficaci ai fini della lettura, comprensione ed analisi linguistica di testi orali e/o scritti Migliorare la competenza linguistica di base anche attraverso l'utilizzo di materiali e strumenti digitali
OBIETTIVI	 Saper comprendere il significato globale di un testo orale Saper leggere e comprendere un testo scritto Ricercare ed identificazione le informazioni implicite contenute in un testo

	Discussion and identificant to information; insulicity contempts in	
	Ricercare ed identificare le informazioni implicite contenute in	
	un testo	
	Riconoscere, analizzare ed utilizzare le principali categorie	
	grammaticali, funzioni sintattiche e rapporti di reggenza in un testo	
	Classi I II-III sez.A-B-C-D-E	
DESTINATARI	Gruppi alunni di classi parallele	
	N. 15 alunni per ogni gruppo	
	Ascolto e/o lettura di testi espositivi/narrativi/descrittivi/informativi	
	Attività di comprensione globale e/o analitica del testo	
DESCRIZIONE	Ricerca di informazioni esplicite e/o implicite nel testo	
ATTIVITÀ	Semplici indagini lessicali	
	Attività di analisi testuale morfo-sintattica su testi proposti	
	Esercitazioni guidate su testi strutturati Prove INVALSI	
	Attività strutturate digitalizzate	

PROGETTO RECUPERO DI MATEMATICA		
	 Attivare interventi didattici ed educativi volti al recupero degli alunni in situazioni di svantaggio 	
FINALITA'	 Far acquisire le conoscenze e le abilità necessarie per il superamento delle 	
FINALITA	Prove invalsi e per la prosecuzione degli studi	
	Limitare la dispersione scolastica	
	Recuperare e consolidare le abilità di base	
	 Conoscere in modo sostanziale procedimenti, concetti e regole 	
	 Recuperare la capacità di applicare strategie di soluzione e di individuare 	
OBIETTIVI	processi operativi	
	Recuperare la capacità di comunicare attraverso un linguaggio preciso	
	Recuperare e consolidare un metodo di lavoro più efficace	
DESTINATARI	Alunni in difficoltà delle classi I, II, III, numero non superiore a 4-5 per classe	
Le attività avranno una durata di 2 ore settimanali e saranno r		
DESCRIZIONE ATTIVITÀ	base ai bisogni di ciascun allievo. Saranno svolte esercitazioni alla lavagna	
AIIIIIA	e sul quaderno, esercizi di autocorrezione e autovalutazione, esercizi	
	finalizzati al superamento delle Prove INVALSI.	



	• Tener conto dei bisogni dei discenti, riprendendo e reimpiegando strutture già note ma usate in contesti situazionali diversi al fine di coinvolgere gli alunni nell'uso della lingua come strumento vero di comunicazione
OBIETTIVI	 Cogliere gli elementi essenziali di un semplice testo Formulare semplici messaggi di uso quotidiano Applicare le più elementari strutture grammaticali studiate
DESTINATARI	15 alunni per ogni classe (classi I e II scuola secondaria di I gr.)
DESCRIZIONE ATTIVITÀ	 Lettura e comprensione di semplici testi Individuazione del significato globale di un testo e delle principali regole morfosintattiche. Argomenti relativi alle strutture grammaticali e alle tematiche usate durante l'anno affrontati con l'ausilio della L.I.M. Esercizi interattivi Test di comprensione Dialogo

PROGETTO POTENZIAMENTO LINGUA INGLESE E FRANCESE

ACQUISIZIONE DELLA CERTIFICAZIONE LINGUISTICA "DELF" ALLIANCE FRANÇAISE



Diplôme d'études en langue française

Potenziare l'uso della lingua come strumento di comunicazione

Fornire un utile supporto al processo di apprendimento per sviluppare e potenziare le abilità di ascolto e comprensione

- Sviluppo delle quattro attività
- Rielaborare le regole della lingua e utilizzarle in modo sempre più autonomo
- Saper ascoltare
- Comprendere la lingua
- Produrre correttamente in lingua

15/20 alunni provenienti dalle classi III Scuola Secondaria I Grado

- Esercizi interattivi
- Esercizi a scelta multipla.
- Esercizi a risposta aperta
- Dialogo
- Test di comprensione
- Argomenti relativi ai problemi giovanili e collegati alle tematiche trattate durante l'anno scolastico
- Capacità di ascolto e comprensione della lingua
- Capacità di conversare in lingua
- Test d'ingresso, verifiche in itinere e finali costituite da esercizi e questionari che dovranno accertare i progressi realizzati rispetto alla situazione di partenza.

CAMBRIDGE ENGLISH LANGUAGE ASSESSMENT CAMBRIDGE ENGLISH Language Assessment Authorised Centre

Dall'anno scolastico 2014/2015 è prevista l'introduzione delle certificazioni di lingua inglese del **Cambridge English Language Assessment** per gli alunni delle classi quinte della Scuola Primaria e terze della Scuola Secondaria di I grado. Il British Center offre materiali informativi e di simulazione per gli studenti e dà loro la possibilità di svolgere, presso l'Istituto Comprensivo, l'esame per conseguire la

certificazione internazionale. Gli esami sono conformi al Quadro Comune di Riferimento per le Lingue e valutano la capacità dei candidati di comunicare in inglese in situazioni di vita reale.

Hablem's Espanol? OBIETTIVI	 "YO HABLO" PROGETTO DI LINGUA SPAGNOLA Avviare l'alunno, attraverso lo strumento linguistico, alla comprensione di una cultura diversa, affinché possa fruire e confrontarsi con esperienze storico-culturali del mondo ispanico Permettere all'alunno di comunicare con una lingua diversa dalla propria, potenziando l'acquisizione di un'effettiva competenza comunicativa. 	
DESTINATARI	Alunni delle classi Prime, Seconde e Terze della Scuola Secondaria di I grado	
DESCRIZIONE ATTIVITA'	L'approccio comunicativo sarà alla base del corso, in quanto strategia essenziale ai fini di un apprendimento rapido e sistematico. L'attività ludica nell'apprendimento della seconda lingua sarà anche mezzo attraverso il quale si possono realizzare le altre serie di finalità linguistiche. L'apprendimento della lingua sarà inoltre perseguito attraverso un sistematico monitoraggio dello standard di apprendimento raggiunto dagli alunni nonché attraverso interventi di rinforzo linguistico individualizzati. Le attività di rinforzo e consolidamento linguistico saranno ulteriormente	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	-	
MEZZI E STRUMENTI		
ТЕМРІ	Fotocopie Durata complessiva n. 30h.	

PROGETTO DI A ALLO STUDIO DELLA	A LINGUA LATINA	
FINALITA'	 Acquisizione di un metodo di lavoro strutturato Capacità per i ragazzi di avvicinare e confrontare due mondi: il contemporaneo e l'antico Utilizzo più consapevole della lingua italiana Arricchimento lessicale 	
OBIETTIVI	 Consolidare la conoscenza delle principali funzioni logiche della lingua italiana. Conoscere in modo essenziale l'evoluzione fonetica e sintattica della lingua nel passaggio dal latino all' italiano. Conoscere le principali regole morfologiche e sintattiche della lingua latina. Saper riconoscere e analizzare gli elementi logici di una frase latina. Acquisire il meccanismo della versione, soprattutto dal latino. Acquisire la consapevolezza della continuità storico-linguistica-culturale che lega la civiltà latina a quella occidentale odierna. 	
DESTINATARI	Alunni delle classi terze che intendono proseguire i loro studi nei Licei (may	
DESCRIZIONE ATTIVITA'	 Analisi delle strutture grammaticali basilari della lingua italiana Individuazione e definizione delle regole Applicazione delle regole attraverso esercizi strutturati su supporto cartaceo e digitale Esercizi di traduzione dal latino e dall'italiano Esercizi di analisi delle funzioni logiche Giochi linguistici, esercizi interattivi per cogliere le somiglianze tra la lingua latina e quella italiana Lezioni interattive con l'ausilio della L.I.M. Utilizzo di siti Internet e dizionari cartacei ed online Utilizzo della piattaforma Edmodo e dei software open source 	



PROGETTO " Cittadini digitali con un clic"

CERTIFICAZIONE EIPASS JUNIOR

FINALITÀ

- Sviluppare e potenziare le competenze informatiche degli alunni
- Promuovere un uso consapevole del computer come strumento di apprendimento

e consapevole Potenziare gli strumenti didattici e laboratoriali necessari a migliorare le competenze chiave europee Creare "spazi alternativi per l'apprendimento" che coniughino l'innovazione tecnologica con la metodologia tradizionale mediante proposte laboratoriali attive e collaborative basate sul problem solving Far acquisire uno stile comunicativo efficace Favorire la partecipazione attiva degli alunni Favorire l'inclusione Sviluppare, potenziare le competenze informatiche Usare consapevolmente il computer come strumento di apprendimento Allargare l'ambiente di apprendimento, individualizzare gli interventi, sviluppare il senso di responsabilità e l'autonomia Favorire la condivisione, lo scambio di materiali tra alunni e docenti e tra alunni e alunni Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole degli strumenti multimediali Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale DESTINATARI Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe edu			
Potenziare gli strumenti didattici e laboratoriali necessari a migliorare le competenze chiave europee Creare "spazi alternativi per l'apprendimento" che coniughino l'innovazione tecnologica con la metodologia tradizionale mediante proposte laboratoriali attive e collaborative basate sul problem solving Far acquisire uno stile comunicativo efficace Favorire la partecipazione attiva degli alunni Favorire l'indusione Sviluppare, potenziare le competenze informatiche Usare consapevolmente il computer come strumento di apprendimento a Allargare l'ambiente di apprendimento, individualizzare gli interventi, sviluppare il senso di responsabilità el l'autonomia Favorire la condivisione, lo scambio di materiali tra alunni e docenti e tra alunni e alunni Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole degli strumenti multimediali Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare la maniera consapevole piattaforme digitali Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale DESTINATARI DESTINATARI DESCRIZIONE ATTIVITA' Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il avoro si svolgerà nell'alula informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe civenteri multimediali "Open Mind", potranno formulare		 Far scoprire le risorse presenti on-line per un apprendimento autonomo e consapevole 	
Creare "spazi alternativi per l'apprendimento" che coniughino l'innovazione tecnologica con la metodologia tradizionale mediante proposte laboratoriali attive e collaborative basate sul problem solving Far acquisire uno stile comunicativo efficace Favorire la partecipazione attiva degli alunni Favorire l'inclusione Sviluppare, potenziare le competenze informatiche Usare consapevolmente il computer come strumento di apprendimento Allargare l'ambiente di apprendimento, individualizzare gli interventi, sviluppare il senso di responsabilità el l'autonomia Favorire la condivisione, lo scambio di materiali tra alunni e docenti e tra alunni e alunni Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole degli strumenti multimediali Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare le reti egli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare le reti egli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare le reti egli di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo		Potenziare gli strumenti didattici e laboratoriali necessari a migliorare le	
l'innovazione tecnologica con la metodologia tradizionale mediante proposte laboratoriali attive e collaborative basate sul problem solving Far acquisire uno stile comunicativo efficace Favorire la partecipazione attiva degli alunni Favorire l'inclusione Sviluppare, potenziare le competenze informatiche Usare consapevolmente il computer come strumento di apprendimento Allargare l'ambiente di apprendimento, individualizzare gli interventi, sviluppare il senso di responsabilità e l'autonomia Favorire la condivisione, lo scambio di materiali tra alunni e docenti e tra alunni e alunni Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole degli strumenti multimediali, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti multimediali, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti cella comunicazione in rete. Utilizzare le redi e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare le redi e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare le redi e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare le redi e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare le redi e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare DESTINATARI Aluni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizza degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed art		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
proposte laboratoriali attive e collaborative basate sul problem solving Far acquisire uno stile comunicativo efficace Favorire la partecipazione attiva degli alunni Favorire l'inclusione Sviluppare, potenziare le competenze informatiche Usare consapevolmente il computer come strumento di apprendimento Allargare l'ambiente di apprendimento, individualizzare gli interventi, sviluppare il senso di responsabilità e l'autonomia Favorire la condivisione, lo scambio di materiali tra alunni e docenti e tra alunni e alunni Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole degli strumenti multimediali Utilizzare produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare la maniera consapevole piattaforme digitali Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un' "aboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie scele sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. Patimatiene di luori mult			
Far acquisire uno stile comunicativo efficace Favorire favor			
Favorire l'inclusione Sviluppare, potenziare le competenze informatiche Usare consapevolmente il computer come strumento di apprendimento allargare l'ambiente di apprendimento, individualizzare gli interventi, sviluppare il senso di responsabilità e l'autonomia Favorire la condivisione, lo scambio di materiali tra alunni e docenti e tra alunni e alunni Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole degli strumenti multimediali Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale DESTINATARI Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie ipotesi			
Sviluppare, potenziare le competenze informatiche Usare consapevolmente il computer come strumento di apprendimento Allargare l'ambiente di apprendimento, individualizzare gli interventi, sviluppare il senso di responsabilità e l'autonomia Favorire la condivisione, lo scambio di materiali tra alunni e docenti e tra alunni e alunni Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole degli strumenti multimediali Utilizzare produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti include della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale DESTINATARI Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il Javoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "Jaboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie iscelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA STRUMENTI DI VERIFICA Test interativi Test interativi Test interativi		Favorire la partecipazione attiva degli alunni	
Usare consapevolmente il computer come strumento di apprendimento. Allargare l'ambiente di apprendimento, individualizzare gli interventi, sviluppare il senso di responsabilità e l'autonomia Favorire la condivisione, lo scambio di materiali tra alunni e docenti e tra alunni e alunni Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole degli strumenti multimediali Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti idella comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale DESTINATARI Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digitali Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle		Favorire l'inclusione	
Allargare l'ambiente di apprendimento, individualizzare gli interventi, sviluppare il senso di responsabilità e l'autonomia Favorire la condivisione, lo scambio di materiali tra alunni e docenti e tra alunni e dunni Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole degli strumenti multimediali Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare in erite gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale DESTINATARI Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie isotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie isotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. Programazione di launni di live			
sviluppare il senso di responsabilità e l'autonomia • Favorire la condivisione, lo scambio di materiali tra alunni e docenti e tra alunni e alunni • Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole degli strumenti multimediali • Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. • Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare • Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali • Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale DESTINATARI Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche • Coding • Lezioni digitali • Utilizzo degli strumenti Open Mind • Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA Test interattivi Poli Varia in utitimediali Test interattivi Poli Varia in utitimediali Test interattivi Poli Varia in utitimediali in poli li lello eterogeneo		·	
OBIETTIVI - Favorire la condivisione, lo scambio di materiali tra alunni e docenti e tra alunni e alunni - Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole degli strumenti multimediali - Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare - Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali - Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale DESTINATARI Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche - Coding - Lezioni digitali - Utilizzo degli strumenti Open Mind - Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe celucativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe se educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe secundo secondo secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, dis			
tra alunni e alunni Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole degli strumenti multimediali Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale DESTINATARI Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi			
Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole degli strumenti multimediali Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale DESTINATARI Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe calustivo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe collevativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe collevativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe collevativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe collevati delle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi			
multimediali Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA STRUMENTI DI VERIFICA Testi interattivi Testi interattivi Testi interattivi Testi interattivi Testi interattivi Testi reverativi	OBIETITAL		
Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale DESTINATARI Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "aboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA STRUMENTI DI VERIFICA Testi inerativi Testi inerativi Testi inerativi Testi inerativi Testi inerativi Testi inerativi			
anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. • Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare • Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali • Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale DESTINATARI Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche • Coding • Lezioni digitali • Utilizzo degli strumenti Open Mind • Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo			
Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi Polizzazione di laurori multimediali Test interattivi Polizzazione di laurori multimediali		anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici	
e approfondimento disciplinare • Utilizzare in maniera consapevole piattaforme digitali • Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche • Coding • Lezioni digitali • Utilizzo degli strumenti Open Mind • Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo		della comunicazione in rete.	
DESTINATARI Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA STRUMENTI DI VERIFICA Pauli avariave di lavori multimediali Pauli avariave di lavori multimediali Producti producti di tutela ambienta di strumenti di uno di alunni di livello eterogeneo		 Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca 	
Produrre video inerenti tematiche di tutela ambientale Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA STRUMENTI DI VERIFICA Paulizzazione di lavori multimediali Paulizzazione di lavori multimediali Paulizzazione di lavori multimediali		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi			
DESCRIZIONE ATTIVITA' DESCRIZIONE ATTIVITA' ATTIVITA' ATTIVITA' BETODOLOGIA E STRUMENTI BODALITA' ORGANIZZATIVA Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche • Coding • Lezioni digitali • Utilizzo degli strumenti Open Mind • Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. * gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo * Test interattivi Di VERIFICA * Test interattivi * Deslivazzione di lavori multimediali	DECEMBLADA		
DESCRIZIONE ATTIVITA' DESCRIZIONE ATTIVITA' ATTIVITA' ATTIVITA' DESCRIZIONE ATTIVITA' ATTIVITA' DESCRIZIONE ATTIVITA' ATTIVITA' ATTIVITA' DESCRIZIONE ATTIVITA' ATTIVITA' DI VERIFICA DESCRIZIONE ATTIVITA' Leteroniogici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. Perlimatione di cittadinanza equelle digitali edicativo adminimento a quelle digitali propriemento adminimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide "Educazione Digitale	DESTINATARI	Alunni delle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado	
delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche • Coding • Lezioni digitali • Utilizzo degli strumenti Open Mind • Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo Test interattivi Realizzazione di lavori multimediali Perlizzazione di lavori multimediali Perlizzazione di lavori multimediali Perlizzazione di lavori multimediali		Il progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti	
digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche • Coding • Lezioni digitali • Utilizzo degli strumenti Open Mind • Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo Test interattivi Poelizzazione di lavori multimediali		tecnologici, l'attivazione di un percorso educativo basato sullo sviluppo	
digitali e di cittadinanza facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche • Coding • Lezioni digitali • Utilizzo degli strumenti Open Mind • Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo Test interattivi Poelizzazione di lavori multimediali		delle competenze chiave europee con particolare riferimento a quelle	
on-line strutturati sulla piattaforma "Educazione Digitale" mediante valide risorse didattiche • Coding • Lezioni digitali • Utilizzo degli strumenti Open Mind • Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo Test interattivi Poelizzazione di lavori multimediali	DECORPORE		
valide risorse didattiche Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi Poslizzazione di lavori multimediali			
Coding Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi Padizzazione di lavori multimediali Padizzazione di lavori multimediali Padizzazione di lavori multimediali Padizzazione di lavori multimediali	ATTIVITA'		
Lezioni digitali Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi Popliazzazione di lavori multimediali. Popliazzazione di lavori multimediali.			
Utilizzo degli strumenti Open Mind Realizzazione di Digital Storytelling Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo • gruppi di alunni di lavori multimediali • gruppi di alunni di livello eterogeneo			
METODOLOGIA METODOLOGIA E STRUMENTI MODALITA' ORGANIZZATIVA ORGANIZZATIVA Test interattivi DI VERIFICA Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. **ORGANIZZATIVA** • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo Test interattivi Paglizzazione di lavori multimediali **Realizzazione di lavori multimediali**			
classe diventerà un "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi Realizzazione di lavori multimediali		·	
METODOLOGIA educativo. In un ambiente di apprendimento diverso dalla classe tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo Test interattivi Poslizzazione di lavori multimediali		Il lavoro si svolgerà nell'Aula Informatica secondo forme varie ed articolate; la	
tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi Posilizzazione di lavori multimediali		•	
strumenti multimediali "Open Mind", potranno formulare le proprie ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi Posilizzazione di lavori multimediali	METODOLOGIA	tradizionale, i ragazzi assisteranno alle lezioni digitali, utilizzeranno	
ipotesi, progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi Posilizzazione di lavori multimediali	E CTDIMENTI		
scelte sul tema proposto. Inoltre, gli alunni potranno lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi Posilizzazione di lavori multimodiali	E SIKUWENII	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
maniera cooperativa coadiuvati dalle docenti. MODALITA' ORGANIZZATIVA • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi Posilizzazione di laveri multimediali			
MODALITA' ORGANIZZATIVA • gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi Posilizzazione di laveri multimediali			
• gruppi di alunni di classi diverse • gruppi di alunni di livello eterogeneo STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi Posilizzazione di laveri multimediali	MODALITA'		
• gruppi di alunni di livello eterogeneo STRUMENTI DI VERIFICA Test interattivi Perlizzazione di laveri multimediali			
DI VERIFICA Test interattivi		gruppi di alunni di livello eterogeneo	
Poplizzazione di lavori multimodiali		Tost interattivi	
DEI RISULTATI		Pealizzazione di lavori multimodiali	
	DEI RISULTATI	T Resultations of Avoir Martinedian	

Creazione di grafici e tabelle
Test individuali e per gruppi cooperativi, relazioni e ricerche.

	SPORT A SCUOLA TIVO SCOLASTICO		
	Percorso di benessere psico-fisico da utilizzare in tutti i momenti della vita		
	scolastica		
FINALITÀ	Momento di confronto sportivo e non		
	Strumento di attrazione per i giovani		
	Strumento di diffusione dei valori positivi dello sport		
	Strumento di lotta alla dispersione scolastica		
	Strumento contro le devianze giovanili		
	Favorire lo sviluppo fisiologico, morfologico, funzionale.		
	Agevolare l'apprendimento di base.		
OBIETTIVI	Sviluppare gli aspetti specifici della pratica di uno sport .		
	Stabilire ordine: fisico, psichico, organico.		
DESTINATARI	Alunni provenienti dalle tre classi della scuola secondaria di I grado		
TEMPI DI			
REALIZZAZIONE	Intero anno scolastico		
	palla tamburello		
DESCRIZIONE • pallavolo			
ATTIVITA'	ginnastica artistica		
	Badminton		

personalizati Bernardi Bernar	PROGETTO Laboratorio Doposcuola specializzato BES	
FINALITÀ	 Potenziare le attività dell'Offerta formativa Favorire il successo formativo degli alunni con Bisogni Educativi Speciali 	
OBIETTIVI	Fornire agli studenti gli strumenti per l'acquisizione dell'autonomo processo di apprendimento mediante adeguate strategie di studio	
DESTINATARI	Classi Terze Scuola Secondaria I Grado	
TEMPI DI REALIZZAZIONE	Secondo quadrimestre	
DESCRIZIONE ATTIVITA'	 Supporto alla didattica degli alunni attraverso strategie di studio Attività di promozione della consapevolezza Plico operativo di schede tecnico-pratiche Collaborazione con partner Re.S.A.B.E.S Collaborazione con Servizi Sociali pubblici e/o medici specialisti 	
	Questionario di gradimento finale	
RISULTATI ATTESI	Potenziamento delle attività di arricchimento dell'offerta formativa	

	Miglioramento del servizio scolastico a favore degli
	alunni con BES
CRITERI, MODALITA' E	Strumenti utilizzati: fotocopie e risorse tecnologiche multimediali
STRUMENTI DI	(L.I.M. – P.C) Web, schemi, mappe, tabelle
VERIFICA DEI	Didattica laboratoriale
RISULTATI	Procedure in modo strutturale e sequenziale

	PROGETTO POTENZIAMENTO DI SCIENZE MOTORIE	
FINALITÀ	 Raggiungimento di precisi obiettivi educativi attraverso una programmazione delle attività, una precisa scelta metodologica Utilizzazione di sistematiche modalità di verifiche 	
OBIETTIVI	 Promuovere l'attività sportiva scolastica rivolta alla formazione di un equilibrato sviluppo psicofisico Assicurare un'alfabetizzazione motoria basata sulle abilità significative riferite alla gestualità che sono alla base delle diverse discipline sportive Migliorare ed ampliare gli schemi motori di base Sviluppare e consolidare le capacità coordinative generali e speciali Acquisire la capacità tattico-operativa attraverso la soluzione di situazioni-problemi nei giochi pre-sportivi, e nelle attività individuali Partecipazione attività gioco-sport 	
DESTINATARI	Tutte le classi della Scuola Secondaria di I grado	
DESCRIZIONE ATTIVITA'	-BASKET -PALLAVOLO -CALCETTO -PALLAMANO -ORIENTEERING ASS. ARCO GUB SERRO CONI	
TEMPI	Intero anno scolastico	

PROGETTO di POTENZIAMENTO di EDUCAZIONE MUSICALE LABORATORIO: IL CORO "CANTA CON NOI", IL FLAUTO

OBIETTIVI	 Saper suonare in gruppo Sviluppare le abilità dell'orecchio musicale Acquisire la tecnica strumentale Acquisire il coordinamento segni-suoni Imparare a coordinarsi con il gruppo nell'esecuzione del brano Saper riprodurre su lettura o per imitazione brani musicali ad una o più voci 	
DESTINATARI	Alunni delle tre classi della Scuola Secondaria di I grado. Coro: prime classi. Gruppo di lavoro da 15 ad un massimo di 18 alunni	
DESCRIZIONE ATTIVITA'	Il laboratorio di canto corale consiste nell'introdurre i ragazzi al canto offrendo un'esperienza di carattere espressivo e aggregativo. Il lavoro corale svolto verrà valutato in base ai seguenti parametri: Intonazione e ritmo, qualità del suono, espressività e comunicativa, fedeltà alla partitura, difficoltà dei brani presentati, postura Realizzazione di una o più esibizioni Studio dei testi popolari Conoscenza delle danze popolari	
TEMPI	Ottobre-Maggio	



PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2

	SI-2017-126 CUP E75B17008450007 SI-2017-213 CUP E75B17008460007
Codice Ident. Progetto 10.2.1 Azioni specifiche per la Scuola dell'Infanzia "PICCOLE MANIGRANDI OPERE"	TITOLO MODULO "Piccole manigrande opere" - alunni anni 4 - CONCLUSO C'è una scuola che mi aspetta - alunni anni 5 - CONCLUSO La magia dei numeri e delle lettere - alunni anni 5 - CONCLUSO
Codice Ident. Progetto 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base "STUDENTI SI NASCE COMPETENTI SI DIVENTA"	TITOLO MODULO - Sentieri di scrittura (CLASSI II SECONDARIA) - CONCLUSO -Piccoli scrittori in erba (CLASSI I SECONDARIA) - CONCLUSO -Linguaggi creativi (CLASSI V PRIMARIA) - CONCLUSO -Logica mente (CLASSI III PRIMARIA) - CONCLUSO -I numeri che contano (CLASSI V PRIMARIA) - CONCLUSO -La scienza in aula (CLASSI II SECONDARIA) - CONCLUSO -English to comunicate (prevista certificazione) (CLASSI III SECONDARIA) - CONCLUSO -English is easy (CLASSI IV PRIMARIA) - CONCLUSO
Codice Ident. Progetto 10.1.6A-FSEPON-SI-2017- 86 Azioni di orientamento "ORIENTAMENTE"	 TITOLO MODULO Orientiamoci Scegliere consapevolmente - CONCLUSO Programmare il proprio futuro consapevolmente - CONCLUSO La bussola della scelta: Orientamento per il futuro

Codice Ident. Progetto 10 2018-6 Competenze t "MENS SANA IN CO Codice Ident 10.2.2A-FSEPC 967 Sviluppo del Pensiero co creatività digitale "DIGITAL MINDS"	trasversali ORPORE SANO" . Progetto ON-SI-2018-	TITOLO MODULO "Benessere, salute, tradizione e innovazione" - CONCLUSO Dalla salute della Terra al BENEssere dell'uomo- CONCLUSO Orientamente SentiAMO l'ambiente - CONCLUSO RispettiAMO l'ambiente- CONCLUSO TITOLO MODULO Programmare è un gioco - CONCLUSO Ragioniamo con il coding - CONCLUSO Cittadini digitali Digitalmente consapevoli
Obiettivi		 Stimolare l'espressione creativa (pittura e manipolazione). Offrire attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente. Offrire occasioni di socializzazione. Promuovere l'autostima e la consapevolezza delle proprie capacità. Offrire stimoli e occasioni per un clima relazionale positivo. Stimolare l'acquisizione di comportamenti nel rispetto delle norme di sicurezza e convivenza civile. Offrire occasioni e attività capaci di promuovere e favorire l'apprendimento della lingua italiana e di ogni altra forma espressiva. Sviluppare la capacità di osservare situazioni, fatti e fenomeni. Far acquisire un metodo di studio razionale, autonomo, produttivo. Motivare alla pratica del lavoro di gruppo. Sviluppare e consolidare le capacità espressive, comunicative, logico-operative. Sviluppare del pensiero computazionale e della creatività digitale Abituare gli alunni ai diversi linguaggi e le tecniche multimediali. Favorire l'orientamento nell'ambito lavorativo e professionale. Promuovere un rapporto scuola-territorio in cui la scuola si pone come punto di riferimento e centro di interesse nei confronti degli adolescenti e delle loro famiglie.
Risultati attesi	Avere una n	naggiore motivazione allo studio

- Recuperare alcune abilità di tipo disciplinare
- Innalzare il tasso di successo scolastico
- Promuovere un positivo rapporto con la scuola e il territorio
- Incentivare forme di collaborazione e responsabilizzazione
- Acquisire una maggiore padronanza strumentale
- Consolidare la capacità di ascoltare, comprendere, rielaborare e comunicare
- Prolungare i tempi di attenzione e concentrazione
- Sviluppare le competenze logico-matematiche ed espressive

PROTOCOLLO DI ACCOGLIENZA



L'accoglienza è un momento fondamentale per l'inserimento dei nuovi alunni e prevede specifiche attività atte a favorire l'integrazione e la conoscenza. "Star bene a scuola" significa sentirsi a proprio agio in un ambiente nel quale ciascuno riesce a crescere e ad esprimere se stesso, relazionandosi con gli altri in modo corretto e costruttivo.

IL PROTOCOLLO D'ACCOGLIENZA è un documento che viene deliberato dal Collegio dei Docenti ed inserito nel P.O.F.. Nasce dall'esigenza di definire pratiche condivise all'interno delle scuole dell'Istituto in tema di accoglienza degli alunni che chiedono di frequentare le nostre scuole, anche in corso d'anno. La sua attuazione consente di applicare in modo operativo anche le indicazioni normative contenute nell'art. 45 del DPR n° 394 del 31/08/1999, intitolato "ISCRIZIONE SCOLASTICA".

SCOPI DEL PROTOCOLLO

• Definire pratiche condivise all'interno delle scuole dell'Istituto in tema di accoglienza sia per gli alunni stranieri BES, sia per coloro che provengono da altre scuole e/o da altre città e per tutti i bambini che fanno il loro ingresso nel mondo della scuola.

La denominazione BES comprende:

- 1)Alunni con difficoltà di apprendimento dovute a disabilità certificata ai sensi della L. 104/92 (alunni DVA).
- 2) Alunni con diagnosi di DSA certificati ai sensi della L. 170/10.
- 3) Alunni con diagnosi altri Disturbi Evolutivi Specifici certificati ai sensi della L. 170/10.
- 4)Alunni con ordinarie difficoltà di apprendimento (situazioni di svantaggio socio-economico, culturale e linguistico, etc...)
 - Facilitare l'ingresso degli alunni nel sistema scolastico e sociale nel quale saranno inseriti.
 - Sostenere gli alunni neo-arrivati nella fase di adattamento al nuovo contesto.
 - Costruire un "clima favorevole" all'incontro con le altre culture e con le "storie" di ogni alunno.
 - Promuovere la comunicazione e la collaborazione fra scuola e territorio sui temi dell'ACCOGLIENZA, delle RELAZIONI INTERCULTURALI, del RAPPORTO SCUOLA-FAMIGLIA.

IL PROTOCOLLO delinea prassi condivise di carattere:

➤ AMMINISTRATIVO e BUROCRATICO (iscrizione).

- COMUNICATIVO e RELAZIONALE (prima conoscenza).
- ➤ EDUCATIVO DIDATTICO (proposta di assegnazione alla classe, accoglienza, relazioni interculturali, lingua italiana).
 - > SOCIALE (rapporti e collaborazione con il territorio).

IL GRUPPO DI LAVORO PREVISTO DAL PROTOCOLLO DI ACCOGLIENZA:

LA COMMISSIONE ACCOGLIENZA

COMPOSIZIONE

- Dirigente Scolastico
- Almeno un docente per ogni ordine di scuola dell'Istituto
- Assistente amministrativo

PERCORSO DI ACCOGLIENZA

A) L'ingresso nella scuola: l'ISCRIZIONE

Questo primo momento dell'accoglienza è gestito dall'Ufficio di Segreteria mediante contatti telefonici, in modalità online e in casi eccezionali in presenza, previo appuntamento.

Compiti degli uffici di segreteria:

- Concretizzare l'iscrizione dell'alunno facendo uso di apposita modulistica a disposizione sul sito dell'Istituto.
- Raccogliere dati anagrafici, sanitari, documenti e autocertificazioni relativi al percorso scolastico pregresso.
- Fornire alla famiglia le prime informazioni sulla struttura organizzativa dell'istituto per favorire la conoscenza della strutturazione e del funzionamento del sistema scolastico italiano nella Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado.
- Fissare il primo appuntamento tra la famiglia, il Dirigente Scolastico o un suo delegato e gli insegnanti designati, con la presenza, se possibile, dell'esperto in mediazione linguistico-culturale.

B) L'ingresso nella scuola: la PRIMA CONOSCENZA

Il primo appuntamento con la famiglia e l'alunno, in ottemperanza alle misure di prevenzione previste dalla normativa Anti-Covid, viene effettuato dall'insegnante delegato in modalità telematica (con la presenza, se necessaria, dell'esperto in mediazione linguistico-culturale) al fine di:

- Raccogliere informazioni sulla famiglia.
- Ricostruire la storia scolastica del minore con un'attenzione particolare, nel caso di alunni stranieri alle competenze linguistiche ed effettuare una prima conoscenza dell'alunno, mediante l'osservazione e l'interazione verbale. accertare le competenze e le abilità mediante le prove di ingresso.
- Verificare il corso di studi seguito e il titolo di studio posseduto.
- Condividere e consegnare alla famiglia il "Patto di Corresponsabilità" che andrà sottoscritto dalle parti coinvolte (scuola/famiglia).
- Informare la famiglia sui criteri di inserimento nelle classi adottati dall'Istituto Comprensivo.
- Instaurare una relazione collaborativa con la famiglia.

La Commissione, in base alla documentazione pervenuta dall'Ufficio di Segreteria, ai dati raccolti e sintetizzati dall'insegnante delegata nel corso dell'incontro, considerato l'ordinamento degli studi del paese di provenienza nel caso dell'alunno straniero, elabora la proposta di inserimento nella classe.

Ciò avviene tenendo conto dei *criteri approvati dal Collegio dei Docenti* e delle situazioni didattiche delle classi:

- -numero di alunni per classe e/o per plesso
- -tipologia degli alunni H, DSA e BES eventualmente presenti in classe.
- -distribuzione equilibrata degli alunni stranieri in classe.
- -situazione globale della classe (clima relazionale, problematiche...).
- -valutazione dell'interclasse/consigli di classe/commissione accoglienza.

Il Dirigente Scolastico, valutata la proposta, definisce l'atto di iscrizione assegnando il minore ad una sezione/classe.

All'occorrenza si prevede una fase di pre-inserimento, della durata di circa dieci giorni, per fornire all'alunno i primi strumenti per la relazione comunicativa.

C) L'ingresso nella scuola: l'INSERIMENTO NELLA CLASSE

Nel PROTOCOLLO vengono indicate le tipologie di intervento che la scuola annualmente è in grado di attivare, sia attingendo a risorse professionali ed economiche interne, sia mediante accordi e convenzioni con Enti Locali e Associazioni.

IL CONSIGLIO DI CLASSE O DI INTERCLASSE:

- Acquisisce la sintesi delle informazioni relative alla storia dell'alunno e ai risultati delle prove raccolte dalla Commissione Accoglienza.
- o Sensibilizza la classe all'accoglienza del nuovo compagno.
- Favorisce la conoscenza degli spazi della scuola.
- o Favorisce la conoscenza dei tempi e dei ritmi della scuola.
- Favorisce l'integrazione nella classe, promuovendo attività di piccolo gruppo, cooperative learning, di contesto variato.
- o Individua modalità di semplificazione o facilitazione linguistica per ogni disciplina per gli alunni stranieri, stabilendo i contenuti essenziali e favorendo l'acquisizione della lingua per comunicare.
- Privilegia inizialmente quelle discipline che permettono al ragazzo di condividere l'attività col gruppo classe.
- o Rileva i bisogni specifici di apprendimento.
- o Elabora, se necessario, percorsi di lingua italiana.

D) I rapporti con il territorio: COLLABORAZIONE CON IL TERRITORIO

Per promuovere la piena integrazione dei ragazzi nel più vasto contesto sociale e per realizzare un progetto educativo che coniughi le pari opportunità con il rispetto delle differenze, la scuola ha bisogno delle risorse offerte dal territorio, della collaborazione con servizi, associazioni, luoghi di aggregazione e, in primo luogo, con le Amministrazioni Locali per costruire una rete di intervento che rimuova eventuali ostacoli e favorisca una cultura dell'accoglienza e dello scambio culturale.