



*Ministero dell'Istruzione*  
**Piano Triennale Offerta Formativa**

I.C. VIVENZA- GIOVANNI XXIII

AQIC84200C

Triennio di riferimento: 2022 - 2025



*Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola I.C. VIVENZA- GIOVANNI XXIII è stato elaborato dal collegio dei docenti nella seduta del **24/10/2024** sulla base dell'atto di indirizzo del dirigente prot. **13019** del **23/10/2024** ed è stato approvato dal Consiglio di Istituto nella seduta del **28/10/2024** con delibera n. 198*

*Anno di aggiornamento:*

**2024/25**

*Triennio di riferimento:*

**2022 - 2025**



## La scuola e il suo contesto

- 1** Analisi del contesto e dei bisogni del territorio
- 9** Caratteristiche principali della scuola
- 11** Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali
- 13** Risorse professionali



## Le scelte strategiche

- 14** Aspetti generali
- 16** Priorità desunte dal RAV
- 18** Obiettivi formativi prioritari  
(art. 1, comma 7 L. 107/15)
- 20** Piano di miglioramento
- 26** Principali elementi di innovazione
- 29** Iniziative previste in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR



## L'offerta formativa

- 48** Aspetti generali
- 58** Traguardi attesi in uscita
- 61** Insegnamenti e quadri orario
- 65** Curricolo di Istituto
- 116** Azioni per lo sviluppo dei processi di internazionalizzazione
- 123** Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM
- 226** Moduli di orientamento formativo
- 231** Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa
- 296** Attività previste per favorire la Transizione ecologica e culturale
- 302** Attività previste in relazione al PNSD
- 326** Valutazione degli apprendimenti
- 337** Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica



## Organizzazione

- 345** Aspetti generali
- 363** Modello organizzativo
- 371** Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza
- 373** Reti e Convenzioni attivate
- 378** Piano di formazione del personale docente
- 386** Piano di formazione del personale ATA



## Analisi del contesto e dei bisogni del territorio

### Popolazione scolastica

#### Opportunità

La popolazione scolastica è costituita da 836 alunni, di questi l'11,4% sono non italiani; in particolare il 2,4% si trovano nella scuola dell'Infanzia, il 6% nella Scuola Primaria e il 3% nella Scuola Secondaria di I grado. Sul territorio comunale è presente una comunità stanziale di famiglie ROM i cui figli frequentano tutti i gradi di istruzione presenti nel nostro Istituto.

Il contesto socio-economico di provenienza degli studenti è medio-alto (dati Invalsi) e costituisce un elemento positivo; la maggioranza dei genitori segue i figli nelle attività scolastiche e in quelle extra-scolastiche, prestando attenzione all'offerta formativa della scuola e sostenendo le iniziative proposte.

#### Vincoli

Dall'esame dei dati statistici sembra emergere un miglioramento della situazione socio-economica, poiché il tasso di disoccupazione di entrambi i genitori è pari a 0%. Dalla conoscenza della realtà e sulla base delle richieste di aiuto delle famiglie si evince, invece, che permane una situazione di disagio economico per una parte della popolazione scolastica. È un segnale di sofferenza di cui tenere conto nell'aggiornamento/attuazione del PTOF. Le difficoltà di apprendimento degli alunni stranieri sono inversamente proporzionali agli anni di frequenza nelle scuole italiane, tuttavia i periodici allontanamenti di alcune comunità, per tornare nei loro paesi di origine, vanificano parte del lavoro didattico. Importante la presenza di alunni e alunne di etnia I ROM. Alcuni sono discontinui nella presenza e nell'osservanza del regolamento (orario entrata e uscita, puntualità nello svolgimento dei compiti, rispetto delle regole) pertanto il rendimento non è sempre adeguato.

### Territorio e capitale sociale

#### Opportunità

Zona di montagna ben collegata con i comuni limitrofi, con la regione e il territorio nazionale, Avezzano si caratterizza come luogo in cui si concentrano tutti gli Istituti superiori e le Agenzie statali.



Negli ultimi anni si è verificato un incremento dell'iscrizione di alunni provenienti da fuori comune. La vocazione produttiva del territorio è legata all'agricoltura, ad una industrializzazione attualmente in declino e al terziario. Sul territorio sono presenti: Centro Servizi Culturali con biblioteca, museo comunale, teatro comunale, centri polisportivi, piscine pubbliche e private, cinema, varie associazioni culturali e sportive che collaborano con la scuola mettendo a disposizione risorse economiche, pur molto limitate, e personale specializzato per sostenere l'attività progettuale. Il Comune ha provveduto ad adeguare alla normativa antisismica la Scuola Secondaria di I grado Vivaio e la Scuola Primaria Borgo Pineta; l'edificio di Via delle Industrie deve essere oggetto di ristrutturazione, mentre la Scuola dell'Infanzia è in un nuovo plesso. Il Comune contribuisce alle spese di funzionamento amministrativo e didattico con un contributo erogato annualmente in base ai criteri stabiliti dal comune stesso (numero alunni e mq dei vari plessi).

## Vincoli

Il territorio si caratterizza per la presenza di un nucleo industriale in difficoltà, con la chiusura di realtà produttive importanti. I dati statistici sulla disoccupazione ancora non rispecchiano le effettive criticità della zona. La situazione immobiliare è andata migliorando con la restituzione dei plessi e della palestra della scuola secondaria di I grado, mentre permangono difficoltà nella scuola primaria Borgo Pineta che nell'anno scolastico 2019/20 è rientrata in sede e per la quale il Comune non ha individuato una palestra per lo svolgimento delle attività di Educazione fisica.

# Risorse economiche e materiali

## Opportunità

I previsti lavori di rifacimento/ ristrutturazione per il plesso di Via delle Industrie della scuola primaria, insieme alle altre sedi ristrutturate costituiranno un elemento di forza per gli anni a venire, perché miglioreranno la logistica generale di tutto l'Istituto adeguandola alle nuove esigenze didattiche e di sicurezza. Il registro elettronico è stato utilizzato in maniera omogenea e grazie al riconsegnato edificio della secondaria, gli insegnanti hanno potuto usufruire di tutti i supporti informatici disponibili. Grazie ai finanziamenti europei, PON FESR, la scuola si è dotata di monitor per ogni classe di Scuola Primaria e Secondaria, di PC e tablet da utilizzare quotidianamente per la didattica. Una progettualità varia inserita in precise aree di intervento ben identificabili nel PTOF ed un buon livello di comunicazione interna ed esterna grazie al potenziamento delle tecnologie informatiche e del sito web, permettono una razionalizzazione delle risorse che evidenzia risultati soddisfacenti sia per il personale sia per l'utenza. Le condizioni socio economiche di una buona



parte delle famiglie permettono di richiedere contributi che consentono di finanziare viaggi d'istruzione e altre attività previste nel PTOF (per es. Progetto Settimana dello sport, teatro). La scuola ha una consolidata pratica di progettazione e co-progettazione in rete che le permette di accedere ai finanziamenti dedicati.

### Vincoli

Il contributo finanziario dell'ente locale si è notevolmente affievolito. Il vincolo principale consiste nella mancanza di fondi per il trasporto degli studenti, principalmente dalla Scuola Primaria Borgo Pineta alla palestra (altro plesso dell'Istituto).

---

### Risorse professionali

#### Opportunità:

Il personale docente, per il 75 % con contratto a tempo indeterminato, è per la maggior parte compreso nelle fasce di età tra 45/54 e 55 e oltre. Il dato relativo alla stabilità nella scuola è superiore alla media regionale e nazionale. Ciò è indice di continuità didattica e di programmazione anche sul lungo periodo. La scuola può avvalersi di insegnanti esperti (molti dei quali laureati) I docenti di sostegno a tempo indeterminato possiedono il titolo di specializzazione polivalente; i più giovani hanno conseguito il titolo attraverso l'apposito percorso universitario. Molti docenti curricolari, inoltre possiedono il titolo di specializzazione.

#### Vincoli:

L'età media dei docenti è relativamente elevata e ciò fa prevedere un certo ricambio nei prossimi anni. Le competenze nel settore informatico dei docenti sono migliorate anche grazie all'organizzazione di corsi interni, ma necessitano di ulteriore potenziamento. Rispetto al numero dei docenti è necessario incentivare l'acquisizione di certificazioni sia in ambito informatico che linguistico (L2). Permane l'esigenza di approfondire la conoscenza degli strumenti informatici per potenziare gli interventi didattici individualizzati e personalizzati al fine di sperimentare didattiche innovative e di potenziare la capacità inclusiva. La stabilità del corpo docente, rende gli stessi resistenti al cambiamento e alla formazione.

---

### Popolazione scolastica

#### Opportunità:

Il contesto socio-economico di provenienza degli studenti è medio-alto (dati Invalsi) e costituisce un



elemento positivo; la maggioranza dei genitori segue i figli nelle attività scolastiche e in quelle extra-scolastiche, prestando attenzione all'offerta formativa della scuola e sostenendo le iniziative proposte. Gli alunni non italiani sono il 6,1% nella Scuola Primaria e il 3,2 % nella Scuola Secondaria di I grado con un incremento rispetto al precedente triennio. Sul territorio comunale e' presente una comunità stanziata di famiglie ROM i cui figli frequentano tutti i gradi di istruzione presenti nel nostro Istituto.

Vincoli:

Dall'esame dei dati statistici sembra emergere un miglioramento della situazione socio-economica, poiché il tasso di disoccupazione di entrambi i genitori e' pari a 0%. Dalla conoscenza della realtà e sulla base delle richieste di aiuto delle famiglie si evince, invece, che permane una situazione di disagio economico per una parte della popolazione scolastica. E' un segnale di sofferenza di cui tenere conto nell'aggiornamento/attuazione del PTOF. Le difficoltà di apprendimento degli alunni stranieri sono inversamente proporzionali agli anni di frequenza nelle scuole italiane, tuttavia i periodici allontanamenti di alcune comunità, per tornare nei loro paesi di origine, vanificano parte del lavoro didattico. I ragazzi ROM sono discontinui nella presenza e nell'osservanza del regolamento (orario entrata e uscita, puntuale svolgimento dei compiti) con elevato rischio di dispersione scolastica.

---

Territorio e capitale sociale

Opportunità:

Zona di montagna ben collegata con i comuni limitrofi, con la regione e il territorio nazionale, Avezzano si caratterizza come capoluogo della Marsica e luogo in cui si concentrano tutti gli Istituti superiori e le Agenzie statali. Negli ultimi anni si e' verificato un incremento dell'iscrizione di alunni provenienti da fuori comune. La vocazione produttiva del territorio e' legata all'agricoltura, ad una industrializzazione attualmente in declino e al terziario. Sul territorio sono presenti: Centro Servizi Culturali con biblioteca, museo comunale, teatro comunale, centri polisportivi, piscine pubbliche e private, cinema, varie associazioni culturali e sportive che collaborano con la scuola mettendo a disposizione risorse economiche, pur molto limitate, e personale specializzato per sostenere l'attività progettuale. Il Comune ha provveduto ad adeguare alla normativa antisismica la Scuola Secondaria di I grado Vivenza e la Scuola Primaria Borgo Pineta; l'edificio di Via delle Industrie è oggetto di ricollocazione, mentre la Scuola dell'Infanzia e' in un nuovo plesso. Il Comune contribuisce alle spese di funzionamento amministrativo e didattico con un contributo erogato annualmente in base ai criteri stabiliti dal comune stesso (numero alunni e mq dei vari plessi).

Vincoli:

Il territorio si caratterizza per la presenza di un nucleo industriale in grave difficoltà, con la chiusura di realtà produttive importanti. I dati statistici sulla disoccupazione ancora non rispecchiano le



effettive criticità della zona. La situazione immobiliare e' andata migliorando con la restituzione dei plessi e della palestra della scuola secondaria di I grado, mentre permangono difficoltà nella scuola primaria Borgo Pineta che l'anno scolastico 2019/20 e' rientrata in sede e per la quale il comune non ha realizzato una palestra una palestra per lo svolgimento delle attività di Educazione fisica.

---

#### Risorse economiche e materiali

##### Opportunità:

I previsti lavori di rifacimento per il plesso di Via delle Industrie della scuola primaria, insieme alle altre sedi ristrutturate costituiranno un elemento di forza per gli anni a venire, perché miglioreranno la logistica generale di tutto l'Istituto adeguandola alle nuove esigenze didattiche e di sicurezza. Il registro elettronico è stato utilizzato in maniera omogenea e grazie al riconsegnato edificio della secondaria, gli insegnanti hanno potuto usufruire di tutti i supporti informatici disponibili. Grazie ai finanziamenti europei, PON FESR, la scuola si è dotata di monitor touch per ogni classe di Scuola Primaria e Secondaria, di PC e tablet da utilizzare quotidianamente per la didattica. Una progettualità varia inserita in precise aree di intervento ben identificabili nel PTOF ed un buon livello di comunicazione interna ed esterna grazie al potenziamento delle tecnologie informatiche e del sito web, permettono una razionalizzazione delle risorse che evidenzia risultati soddisfacenti sia per il personale sia per l'utenza. Le condizioni socio economiche di una buona parte delle famiglie permettono di richiedere contributi che consentono di finanziare viaggi d'istruzione e altre attività previste nel PTOF (per es. Progetto Settimana dello sport, teatro). La scuola ha una consolidata pratica di progettazione e co-progettazione in rete che le permette di accedere ai finanziamenti dedicati.

##### Vincoli:

Il contributo finanziario dell'ente locale si è notevolmente affievolito. La scuola ha sopperito a tale riduzione con mezzi propri, soprattutto presi dai finanziamenti europei (reti cablate, allestimenti di laboratori). La mancanza della palestra alla sede di "Borgo Pineta" è un vincolo notevole, considerando anche gli scarsi fondi a disposizione per organizzare un trasporto.

---

#### Risorse professionali

##### Opportunità:

Il personale docente, per il 74,4 % con contratto a tempo indeterminato, è per la maggior parte compreso nelle fasce di età tra 45/54 e 55 e oltre. Il dato relativo alla stabilità nella scuola è superiore alla media regionale e nazionale. Ciò è indice di continuità didattica e di programmazione anche sul lungo periodo. La scuola può avvalersi di insegnanti esperti (molti dei quali laureati) I



docenti di sostegno a tempo indeterminato possiedono il titolo di specializzazione polivalente; i più giovani hanno conseguito il titolo attraverso l'apposito percorso universitario. Molti docenti curricolari, inoltre possiedono il titolo di specializzazione.

Vincoli:

L'età media dei docenti è relativamente elevata e ciò fa prevedere un certo ricambio nei prossimi anni. Le competenze nel settore informatico dei docenti sono migliorate anche grazie all'organizzazione di corsi interni, ma necessitano di ulteriore potenziamento. Rispetto al numero dei docenti è necessario incentivare l'acquisizione di certificazioni sia in ambito informatico che linguistico (L2). Permane l'esigenza di approfondire la conoscenza degli strumenti informatici per potenziare gli interventi didattici individualizzati e personalizzati al fine di sperimentare didattiche innovative e di potenziare la capacità inclusiva. La stabilità del corpo docente, rende gli stessi resistenti al cambiamento e alla formazione.

---

#### Popolazione scolastica

Opportunità:

Il contesto socio-economico di provenienza degli studenti è medio-alto (dati Invalsi) e costituisce un elemento positivo; la maggioranza dei genitori segue i figli nelle attività scolastiche e in quelle extra-scolastiche, prestando attenzione all'offerta formativa della scuola e sostenendo le iniziative proposte. Gli alunni non italiani sono il 6,1% nella Scuola Primaria e il 3,2 % nella Scuola Secondaria di I grado con un incremento rispetto al precedente triennio. Sul territorio comunale e' presente una comunità stanziale di famiglie ROM i cui figli frequentano tutti i gradi di istruzione presenti nel nostro Istituto.

Vincoli:

Dall'esame dei dati statistici sembra emergere un miglioramento della situazione socio-economica, poiché il tasso di disoccupazione di entrambi i genitori e' pari a 0%. Dalla conoscenza della realtà e sulla base delle richieste di aiuto delle famiglie si evince, invece, che permane una situazione di disagio economico per una parte della popolazione scolastica. E' un segnale di sofferenza di cui tenere conto nell'aggiornamento/attuazione del PTOF. Le difficoltà di apprendimento degli alunni stranieri sono inversamente proporzionali agli anni di frequenza nelle scuole italiane, tuttavia i periodici allontanamenti di alcune comunità, per tornare nei loro paesi di origine, vanificano parte del lavoro didattico. I ragazzi ROM sono discontinui nella presenza e nell'osservanza del regolamento (orario entrata e uscita, puntuale svolgimento dei compiti) con elevato rischio di dispersione scolastica.

---

#### Territorio e capitale sociale



**Opportunità:**

Zona di montagna ben collegata con i comuni limitrofi, con la regione e il territorio nazionale, Avezzano si caratterizza come capoluogo della Marsica e luogo in cui si concentrano tutti gli Istituti superiori e le Agenzie statali. Negli ultimi anni si è verificato un incremento dell'iscrizione di alunni provenienti da fuori comune. La vocazione produttiva del territorio è legata all'agricoltura, ad una industrializzazione attualmente in declino e al terziario. Sul territorio sono presenti: Centro Servizi Culturali con biblioteca, museo comunale, teatro comunale, centri polisportivi, piscine pubbliche e private, cinema, varie associazioni culturali e sportive che collaborano con la scuola mettendo a disposizione risorse economiche, pur molto limitate, e personale specializzato per sostenere l'attività progettuale. Il Comune ha provveduto ad adeguare alla normativa antisismica la Scuola Secondaria di I grado Vivenza e la Scuola Primaria Borgo Pineta; l'edificio di Via delle Industrie è oggetto di ricollocazione, mentre la Scuola dell'Infanzia è in un nuovo plesso. Il Comune contribuisce alle spese di funzionamento amministrativo e didattico con un contributo erogato annualmente in base ai criteri stabiliti dal comune stesso (numero alunni e mq dei vari plessi).

**Vincoli:**

Il territorio si caratterizza per la presenza di un nucleo industriale in grave difficoltà, con la chiusura di realtà produttive importanti. I dati statistici sulla disoccupazione ancora non rispecchiano le effettive criticità della zona. La situazione immobiliare è andata migliorando con la restituzione dei plessi e della palestra della scuola secondaria di I grado, mentre permangono difficoltà nella scuola primaria Borgo Pineta che l'anno scolastico 2019/20 è rientrata in sede e per la quale il comune non ha realizzato una palestra per lo svolgimento delle attività di Educazione fisica.

---

**Risorse economiche e materiali**

**Opportunità:**

I previsti lavori di rifacimento per il plesso di Via delle Industrie della scuola primaria, insieme alle altre sedi ristrutturate costituiranno un elemento di forza per gli anni a venire, perché miglioreranno la logistica generale di tutto l'Istituto adeguandola alle nuove esigenze didattiche e di sicurezza. Il registro elettronico è stato utilizzato in maniera omogenea e grazie al riconsegnato edificio della secondaria, gli insegnanti hanno potuto usufruire di tutti i supporti informatici disponibili. Grazie ai finanziamenti europei, PON FESR, la scuola si è dotata di monitor touch per ogni classe di Scuola Primaria e Secondaria, di PC e tablet da utilizzare quotidianamente per la didattica. Una progettualità varia inserita in precise aree di intervento ben identificabili nel PTOF ed un buon livello di comunicazione interna ed esterna grazie al potenziamento delle tecnologie informatiche e del sito web, permettono una razionalizzazione delle risorse che evidenzia risultati soddisfacenti sia per il personale sia per l'utenza. Le condizioni socio economiche di una buona parte delle famiglie



permettono di richiedere contributi che consentono di finanziare viaggi d'istruzione e altre attività previste nel PTOF (per es. Progetto Settimana dello sport, teatro). La scuola ha una consolidata pratica di progettazione e co-progettazione in rete che le permette di accedere ai finanziamenti dedicati.

Vincoli:

Il contributo finanziario dell'ente locale si è notevolmente affievolito. La scuola ha sopperito a tale riduzione con mezzi propri, soprattutto presi dai finanziamenti europei (reti cablate, allestimenti di laboratori). La mancanza della palestra alla sede di "Borgo Pineta" è un vincolo notevole, considerando anche gli scarsi fondi a disposizione per organizzare un trasporto.

---

Risorse professionali

Opportunità:

Il personale docente, per il 74,4 % con contratto a tempo indeterminato, è per la maggior parte compreso nelle fasce di età tra 45/54 e 55 e oltre. Il dato relativo alla stabilità nella scuola è superiore alla media regionale e nazionale. Ciò è indice di continuità didattica e di programmazione anche sul lungo periodo. La scuola può avvalersi di insegnanti esperti (molti dei quali laureati) I docenti di sostegno a tempo indeterminato possiedono il titolo di specializzazione polivalente; i più giovani hanno conseguito il titolo attraverso l'apposito percorso universitario. Molti docenti curricolari, inoltre possiedono il titolo di specializzazione.

Vincoli:

L'età media dei docenti è relativamente elevata e ciò fa prevedere un certo ricambio nei prossimi anni. Le competenze nel settore informatico dei docenti sono migliorate anche grazie all'organizzazione di corsi interni, ma necessitano di ulteriore potenziamento. Rispetto al numero dei docenti è necessario incentivare l'acquisizione di certificazioni sia in ambito informatico che linguistico (L2). Permane l'esigenza di approfondire la conoscenza degli strumenti informatici per potenziare gli interventi didattici individualizzati e personalizzati al fine di sperimentare didattiche innovative e di potenziare la capacità inclusiva. La stabilità del corpo docente, rende gli stessi resistenti al cambiamento e alla formazione.

---



## Caratteristiche principali della scuola

### Istituto Principale

---

#### I.C. VIVENZA- GIOVANNI XXIII (ISTITUTO PRINCIPALE)

Ordine scuola	ISTITUTO COMPRENSIVO
Codice	AQIC84200C
Indirizzo	VIA MASSA D ALBE AVEZZANO 67051 AVEZZANO
Telefono	086335138
Email	AQIC84200C@istruzione.it
Pec	aqic84200c@pec.istruzione.it
Sito WEB	<a href="https://www.ic3avezzano.edu.it/">https://www.ic3avezzano.edu.it/</a>

### Plessi

---

#### DIR.DID.TEN.PROF.G.CIANCIUSI (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA DELL'INFANZIA
Codice	AQAA842019
Indirizzo	VIA A.DE GASPERI AVEZZANO AVEZZANO

#### SCUOLA OSPEDALIERA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA DELL'INFANZIA
Codice	AQAA84202A
Indirizzo	OSPEDALE DI AVEZZANO AVEZZANO 67051 AVEZZANO



## BORGOPINETA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
Codice	AQEE84201E
Indirizzo	QUART.BORGOPINETA 67051 AVEZZANO
Numero Classi	12
Totale Alunni	209

## VIADELLEINDUSTRIE (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
Codice	AQEE84202G
Indirizzo	VIADELLEINDUSTRIE - 67051 AVEZZANO
Numero Classi	11
Totale Alunni	209

## SCUOLA OSPEDALIERA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
Codice	AQEE84203L
Indirizzo	LOCALITA' "TRE CONCHE" AVEZZANO 67051 AVEZZANO

## SCUOLA MEDIA VIVENZA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Codice	AQMM84201D
Indirizzo	VIA MASSA D ALBE - 67051 AVEZZANO
Numero Classi	15
Totale Alunni	304



## Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali

<b>Laboratori</b>	Con collegamento ad Internet	7
	Informatica	3
	Lingue	3
	Multimediale	1
	Musica	1
	Scienze	3
	Aula immersiva/linguaggi espressivi	1
	Aula STEM	1
	Aula umanistica	1
<b>Biblioteche</b>	Classica	1
	Informatizzata	1
<b>Aule</b>	Magna	1
<b>Strutture sportive</b>	Calcetto	1
	Campo Basket-Pallavolo all'aperto	1
	Palestra	2
<b>Servizi</b>	Mensa	
	Scuolabus	
	Servizio trasporto alunni disabili	
<b>Attrezzature multimediali</b>	PC e Tablet presenti nei laboratori	72
	LIM e SmartTV (dotazioni multimediali) presenti nei laboratori	7
	PC e Tablet presenti nelle	1



biblioteche

LIM e SmartTV (dotazioni  
multimediali) presenti nelle  
biblioteche 1

PC e Tablet presenti in altre aule 45

STAMPANTI 3D 2



## Risorse professionali

Docenti	104
Personale ATA	28

### Approfondimento

---

Il personale docente è stabile e in maggioranza è a più di cinque anni nella scuola.

L'organico dell'autonomia nella Scuola Primaria è utilizzato per progetti di recupero e approfondimento.

Nella Scuola Secondaria di Primo Grado il potenziamento di educazione fisica è utilizzato per l'INDIRIZZO SPORTIVO, un potenziamento dell'offerta formativa che consente di ampliare il tempo scuola di due ore settimanali ( da 30 a 32 ore settimanali), con rotazione di varie attività sportive ( tennis, pallavolo, nuoto, karate, rugby).



## Aspetti generali

### [link all'Atto di Indirizzo](https://www.ic3avezzano.it/documento/atto-dindirizzo-del-d-s/)

<https://www.ic3avezzano.it/documento/atto-dindirizzo-del-d-s/>

Tali scelte hanno posto particolare attenzione sull'asse dei linguaggi e sullo sviluppo delle competenze relative ad esso, inteso come comunicazione in lingua madre e comunitarie sia come utilizzo consapevole dei linguaggi artistici, musicali e digitali.

Per i linguaggi artistici si è puntato alla collaborazione con agenzie del territorio che in sinergia con le risorse interne hanno realizzato e realizzeranno attività laboratoriali relative al mondo del teatro e del cinema.

Per quanto riguarda le competenze digitali la scuola ha utilizzato le infrastrutture di cui si è dotata grazie ai finanziamenti FESR, PON, POR.

Forte dell'identità musicale e delle numerose professionalità presenti la scuola promuove percorsi di alfabetizzazione nei tre ordini che raggiungono i massimi livelli nella scuola secondaria di primo grado che partecipa all'orchestra dei Ragazzi, in collaborazione con gli altri istituti ad indirizzo musicale del territorio. Considerando l'eterogeneità della popolazione scolastica e ritenendo prioritario il successo di tutti e di ciascuno la scuola, all'interno del curricolo verticale, promuove una progettazione laboratoriale volta a sviluppare negli studenti competenze autentiche. A tal fine la scuola ha partecipato ai bandi, ricevendo l'autorizzazione e relativo finanziamento per i PON "Socialità, apprendimento e accoglienza", con attività concentrate sul recupero degli apprendimenti, della socialità (moduli di nuoto, teatro, lingue, scacchi) e dell'ecosostenibilità (moduli botanici).

LE SCELTE STRATEGICHE DELL'ISTITUTO:

#### CURRICOLO

- Ristrutturare il Curricolo d'Istituto centrato sulle Competenze



- Costruire e implementare un Curricolo per le competenze digitali

#### AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

- Implementare la didattica laboratoriale, centrata sull'alunno.
- Promuovere la condivisione delle pratiche educativo-didattiche, nell'ottica della crescita comune.

#### PROGETTAZIONE

- Progettare Unità di apprendimento significative, efficaci, trasversali, inclusive.

#### VALUTAZIONE

- Strutturare prove di verifica per classi parallele in modo da misurare e confrontare i risultati al fine di monitorare l'efficacia dell'azione didattica.

#### FORMAZIONE

- Coinvolgere tutto il personale Docente in un percorso di formazione strutturato (Progettazione-Verifica)



## Priorità desunte dal RAV

### ● Risultati nelle prove standardizzate nazionali

---

#### Priorità

Scuola Secondaria di I grado - Inglese listening Allineare la scuola di 1% rispetto alla media nazionale e regionale

#### Traguardo

Diminuire di 1,2 punti la differenza nei risultati rispetto alla media regionale e nazionale.

#### Priorità

Scuola secondaria di I grado - Matematica Allineare la Scuola alle altre con indice ESC simile

#### Traguardo

Diminuire di 1,5 punti ogni anno la differenza nei risultati rispetto a classi/scuole con background familiare simile.

#### Priorità

Scuola Primaria - Matematica classi seconde.

#### Traguardo

Riallineare i risultati rispetto alla media regionale e nazionale.

#### Priorità

Matematica - classe quinta primaria



## Traguardo

Migliorare di 1 % l'ESC rispetto a scuole con back ground simile.



## Obiettivi formativi prioritari (art. 1, comma 7 L. 107/15)

### Obiettivi formativi individuati dalla scuola

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
  - potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
  - potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
  - sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
  - sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
  - potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica
  - sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
  - potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle



## LE SCELTE STRATEGICHE

Obiettivi formativi prioritari (art. 1, comma 7 L. 107/15)

PTOF 2022 - 2025

associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014

- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento



## Piano di miglioramento

### ● **Percorso n° 1: Qualità dell'azione didattica**

---

Lavoro sinergico delle Commissioni e dei dipartimenti al fine di progettare prove strutturate comuni e adeguati strumenti di valutazione e comparazione dei risultati.

Ristrutturazione del Curricolo d'Istituto in modo che risulti più focalizzato sulle competenze.

Repository di prove autentiche e compiti di realtà.

Individuazione di rubriche di valutazione per il monitoraggio delle competenze acquisite.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

---

Obiettivi di processo legati del percorso

---

#### ○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Progettare per competenze ed implementare l'utilizzo di compiti autentici e prove di realtà'.

---

Attività prevista nel percorso: Introdurre standard di valutazione, prove comuni di Istituto.

---



Descrizione dell'attività Predisposizione e realizzazione di prove comuni per classi parallele.

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività 6/2025

Destinatari Studenti

Soggetti interni/esterni coinvolti Docenti

Responsabile Primo e secondo collaboratore Gruppo di lavoro trasversale composto da: Commissione PTOF/collaboratori del DS, Referenti di plesso, FFSS area 2, Referente di Educazione Civica.

Utilizzo di strumenti di valutazione comuni e coerenti con il Curricolo per:

Risultati attesi

- rendere più oggettivo, trasparente e partecipativo il processo di valutazione;
- diminuire la varianza tra le classi;
- rendere confrontabili i risultati al fine di individuare le possibili aree di miglioramento del processo di insegnamento/apprendimento.

Attività prevista nel percorso: Implementare diffusamente il curricolo per lo sviluppo delle competenze trasversali

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività 6/2025

Destinatari Docenti  
Studenti



Soggetti interni/esterni coinvolti Docenti

Responsabile

Primo e secondo collaboratore Gruppo di lavoro trasversale composto da: Commissione PTOF/collaboratori del DS, Referenti di plesso, FFSS area 2, Referente di Educazione Civica.

Risultati attesi

Adottare come strumento di lavoro quotidiano il curriculum per lo sviluppo delle competenze trasversali al fine di:

- promuovere lo sviluppo armonico e integrale della persona all'interno dei principi della Costituzione italiana e della tradizione culturale europea.

## ● **Percorso n° 2: Ambiente di apprendimento**

---

- Potenziare per tutte le discipline una didattica il più possibile laboratoriale;
- Adottare metodologie di insegnamento/apprendimento diversificate, di tipo attivo e partecipativo, atte a promuovere la formazione del senso critico; privilegiare attività di gruppo, problem solving, metodi cooperativi, percorsi di ricerca rispetto alla lezione frontale;
- Potenziare e diffondere l'utilizzo delle tecnologie digitali a sostegno dell'apprendimento;
- Superare la visione individualistica e tradizionale dell'insegnamento per favorire cooperazione, sinergia, sperimentazione di nuove pratiche, innovazione, trasparenza e rendicontabilità;

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

---

Obiettivi di processo legati del percorso

---

### ○ **Ambiente di apprendimento**



Implementare le metodologie attive, la didattica laboratoriale, il lavoro di gruppo.

## ○ **Inclusione e differenziazione**

Implementare la didattica per fasce di livello. Prevedere attività strutturate di recupero/potenziamento.

### Attività prevista nel percorso: Metodologie attive

Tempistica prevista per la  
conclusione dell'attività

6/2025

Destinatari

Docenti  
Studenti

Soggetti interni/esterni  
coinvolti

Docenti

Responsabile

Primo e secondo collaboratore. Commissione PTOF, FFSS  
supporto docente, referenti di plesso.

Risultati attesi

- Potenziare per tutte le discipline una didattica il più possibile laboratoriale;
- Adottare metodologie di insegnamento/apprendimento diversificate, di tipo attivo e partecipativo, atte a promuovere la formazione del senso critico; privilegiare attività di gruppo, problem solving, metodi cooperativi, percorsi di ricerca rispetto alla lezione frontale;
- Potenziare e diffondere l'utilizzo delle tecnologie digitali a sostegno dell'apprendimento;
- Superare la visione individualistica e tradizionale



dell'insegnamento per favorire cooperazione, sinergia, sperimentazione di nuove pratiche, innovazione, trasparenza e rendicontabilità.

## ● **Percorso n° 3: Sviluppo delle competenze degli insegnanti.**

---

Piano di formazione triennale focalizzato sullo sviluppo delle competenze degli insegnanti nelle seguenti aree:

- Progettazione;
- Valutazione;
- Compiti autentici e prove di realtà;
- Rubriche di valutazione;
- Metodologie laboratoriali e innovative.
- Valutazione interna ed esterna

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

---

Obiettivi di processo legati del percorso

---

### ○ **Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane**

Formazione del personale docente sulla didattica inclusiva, sulle metodologie attive e la didattica laboratoriale.

---

Attività prevista nel percorso: Piano triennale di formazione

---



Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2025
Destinatari	Docenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	Consulenti esterni
	Associazioni
	Rete di ambito

Responsabile FFSS Area 2 - Supporto docenti FFSS Area 3 - Inclusione e intercultura Primo e secondo collaboratore Referenti e vice referenti di plesso

Risultati attesi

Partecipazione diffusa ed attiva:

ad attività di formazione collegate al piano di miglioramento, alle aree di priorità tra cui l'approfondimento del tema della valutazione delle competenze, l'approccio motivazionale nell'apprendimento, la gestione delle dinamiche relazionali, comunicative e dei conflitti, lo sviluppo della didattica per competenze, in particolare per l'elaborazione del curriculum relativo a competenze;

ad attività di formazione e di aggiornamento a sostegno del progetto educativo, didattico-organizzativo;

ad attività di formazione volte a migliorare la qualità dell'insegnamento, negli aspetti disciplinari specifici, ma anche negli aspetti più generali dell'accoglienza e dello stile relazionale;

ad attività di formazione sul processo di autovalutazione, rendicontazione, progettazione della Scuola.



## Principali elementi di innovazione

### Sintesi delle principali caratteristiche innovative

---

Nell'andare incontro alle esigenze espresse dal territorio e in un'ottica di avanguardia e innovazione, il Collegio Docenti ha deliberato all'unanimità l'adozione, per la Secondaria di Primo Grado, della sperimentazione di un corso ad Indirizzo Sportivo che è stato attuato nell'anno scolastico 2020/21 e 2021/22. Benché la sezione ad indirizzo sportivo non si sia riformata, l'Istituto con l'organico dell'autonomia, ripropone il potenziamento dell'Educazione motoria a tutti gli alunni di classe prima della Scuola Secondaria di I grado (ad eccezione delle classi impegnate nell'Indirizzo musicale).

Dall'anno scolastico 2022/23 è stato istituito l'Indirizzo linguistico-internazionale che prevede lo studio di 3 o 4 lingue comunitarie, con l'aggiunta del tedesco alle tre lingue (inglese, francese e spagnole) già nel curriculum d'Istituto. Ciò rappresenta la naturale prosecuzione di quanto la Scuola ha implementato negli ultimi anni grazie ai progetti di ampliamento dell'Offerta formativa e alla progettazione PON/POC, progetti FSE, con i moduli mirati ad aumentare le competenze linguistiche degli alunni, attraverso percorsi volti ad ottenere le certificazioni linguistiche.

La quota del 20% del Curriculum dell'autonomia sarà adoperata per l'introduzione del latino nel Curriculum di lettere della Scuola Secondaria di I grado.

Fin dal 2015 la Scuola ha partecipato ai bandi FESR [link](#) per la realizzazione delle infrastrutture (Reti Lan), per ampliare le dotazioni tecnologiche e digitali (Monitor, Computer, atelier), insieme ad una diffusa formazione del personale per la realizzazione di ambienti innovativi di apprendimento. Con i fondi del PNSD, inoltre, sono stati acquistati dispositivi per le STEAM per tutti gli alunni, dalla Scuola dell'Infanzia alla SSIG. Anche in questo caso la formazione del personale ha avuto un ruolo strategico per l'implementazione delle azioni previste dal PNSD.

L'insieme delle risorse tecnologiche e professionali così ottenute, permetterà all'Istituto di delineare un Indirizzo digitale (STEAM) 3/14, volto a sviluppare competenze tecnologiche e digitali, costruendo contemporaneamente una solida competenza di cittadinanza digitale.

A tal fine l'Istituto ha delineato un Curriculum digitale e di un Curriculum STEAM [link](#) con la descrizione di un profilo di competenze al termine della Scuola Secondaria di I grado.

Dal 2017 il nostro Istituto ha ricevuto il certificato di Scuola eTwinning come riconoscimento per un



percorso di innovazione metodologica, didattica e digitale in un ambiente di scambio e confronto con la comunità italiana ed europea. Tale innovazione si realizza attraverso la partecipazione ad eventi di sviluppo professionale online e onsite e nel coinvolgimento degli alunni nella realizzazione di progetti in partenariato digitale. Una scuola eTwinning, inoltre, è una scuola attenta alla sicurezza su Internet, al corretto trattamento dei dati personali e al rispetto del diritto d'autore. In tal senso la scuola si è dotata di una rigorosa policy Internet che costituisce parte integrante del Regolamento d'Istituto. [link al regolamento d'Istituto](#)

Nel triennio 2019-2022 la Scuola ha inoltre partecipato a due progetti Erasmus+, un Ka101 per la mobilità dello staff e dei docenti per la formazione metodologica e un Ka229 per lo scambio di buone pratiche e la formazione in itinere.

Aderendo alla nuova azione Erasmus+ 2021/27, la scuola ha presentato domanda di accreditamento per la realizzazione di attività di formazione dello staff e la mobilità degli studenti.

La Scuola intende connotarsi come comunità educante in primis, per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza, ed ha adottato un dettagliato Curricolo di Educazione civica, aderendo a progetti nazionali, regionali, comunali (tra cui quello promosso dall'amministrazione comunale per l'elezione del Consiglio comunale dei ragazzi). [link al Curricolo di Educazione Civica](#)

## Aree di innovazione

---

### ○ PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

Promuovere la Scuola come comunità di ricerca-azione al fine di favorire lo scambio di buone pratiche e lo sviluppo delle competenze degli insegnanti nelle aree di progettazione, valutazione, utilizzo delle metodologie innovative (anche attraverso le nuove tecnologie e gli ambienti di apprendimento virtuali)

### ○ SVILUPPO PROFESSIONALE



Rilevazione puntuale dei bisogni formativi degli insegnanti, individuazione delle aree da migliorare (desunte dal RAV) per la strutturazione di un piano triennale di formazione rispondente agli effettivi bisogni degli alunni.

Mobilizzazione di risorse interne per la formazione e adesione a reti di scuole, di scopo e di ambito per la formazione diffusa degli insegnanti.

## ○ PRATICHE DI VALUTAZIONE

Lavoro sinergico tra commissione e dipartimenti per la progettazione di prove di verifica strutturate comuni, rubriche di valutazione del compito e delle prove autentiche.

Individuazione di strumenti oggettivi per la comparazione e l'analisi dei risultati degli alunni e dei percorsi realizzati dalla Scuola.



# Iniziativa previste in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

## Progetti dell'istituzione scolastica



Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

### ● Progetto: TransFormaMenti

#### Titolo avviso/decreto di riferimento

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

#### Descrizione del progetto

Il progetto "TransFormaMenti" dell'Istituto "Vivenza- Giovanni XXIII" prevede di trasformare 25 aule didattiche delle scuole primarie e della scuola secondaria di primo grado in ambienti innovativi di apprendimento coerenti con il curriculum verticale di istituto. Le aule fisse saranno destinate alle classi quinte della Scuola Primaria e alle classi prime e seconde della Scuola Secondaria di I grado in un'ottica di continuità verticale per lo sviluppo di competenze trasversali, attraverso metodologie innovative e attive. Si realizzeranno aule tematiche che, a rotazione, saranno utilizzate da tutti gli alunni e le alunne. L'intento, infatti, è quello di innovare radicalmente la pratica didattica, attraverso una riscrittura di spazi e strumenti didattici utilizzati quotidianamente da docenti e studenti. Tutto questo sarà possibile grazie all'integrazione di tecnologie avanzate per la didattica, nuovi ambienti e nuovi modelli pedagogici che costituiranno i cardini di un progetto che migliorerà considerevolmente i dati emersi dal R.A.V. quel che riguarda le prove INVALSI oltre ad un significativo incremento dell' "effetto scuola" con l'obiettivo di rendere decisamente più efficace anche l'apprendimento degli alunni con bisogni educativi speciali e disturbi specifici dell'apprendimento. Si tratta di una sfida innovativa che



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

L'Istituto vuole cogliere, al fine di supportare, con percorsi mirati, gli alunni e le alunne più fragili, ma anche per dare un forte impulso innovativo alla didattica a favore di tutti, realizzando in ogni plesso aule dotate di setting flessibili e dinamici, adatti ad attività laboratoriali, di peer tutoring, di cooperative learning e Debate. Tutto questo grazie a una tecnologia diffusa accessibile a un numero maggiore di studenti e studentesse, per consentire loro di sviluppare preziose competenze chiave e trasversali, secondo il Quadro europeo delle competenze chiave, con particolare attenzione agli obiettivi di cittadinanza - anche digitali - e l'"imparare ad imparare". Gli spazi aperti delle classi, con arredi modulari che al bisogno possono essere spostati e modificati, saranno complementari a spazi comuni ripensati per confrontarsi e apprendere in modo destrutturato, per potenziare ancora meglio le "soft-skills". A tale proposito, sfruttando le tecnologie più innovative compresa la Realtà Aumentata e Virtuale, opportunamente installate sulla nuova dotazione di device mobili di cui intende dotarsi, l'istituto allestirà dei veri e propri spazi scolastici virtuali, in un ecosistema di interazione, condivisione e cooperazione. Sempre con grande attenzione al tema dell'inclusione (di studenti DSA o BES), nasceranno anche nuove aree dedicate al Coding, alla Robotica, allo studio esperienziale delle scienze, alla creazione artistica anche digitale, alla lettura e alla scrittura digitali e non. Tutto questo senza dimenticare il tema cruciale della formazione: l'istituto garantirà il buon esito dell'inserimento di tecnologie e metodologie curando un percorso formativo che accompagnerà docenti e studenti in questa necessaria ed auspicabile innovazione. In questo modo la scuola realizzerà appieno il curriculum digitale pubblicato nel RAV e nel PTOF e più accuratamente nel Piano di Miglioramento dell'Istituto, portando le competenze pedagogiche e professionali dei docenti ad un livello tale da facilitare e rendere davvero raggiungibili per tutti gli studenti, anche le competenze digitali elencate nel DigCompEdu 2.0.

### Importo del finanziamento

€ 202.801,03

### Data inizio prevista

01/03/2023

### Data fine prevista

31/12/2024

### Risultati attesi e raggiunti



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	25.0	0

### Approfondimento progetto:

<https://www.ic3avezzano.it/pnrr-scuola-4-0-next-generation-classroom/>

L'istituto ha trasformato 25 aule didattiche delle scuole primarie e della scuola secondaria di primo grado in ambienti innovativi di apprendimento coerenti con il curriculum verticale di istituto. Sono state realizzate aule tematiche che, a rotazione, potranno essere utilizzate da tutti gli alunni e le alunne.

### Allegato al progetto:

AQIC84200C-0-69413-M4C1I3.2-2022-961-P-21275-27-02-2023.pdf

## ● Progetto: Siamo Tutti Entusiastiche Menti

### Titolo avviso/decreto di riferimento

Spazi e strumenti digitali per le STEM

### Descrizione del progetto

Il nostro Istituto non è dotato di materiali per la programmazione, la robotica e il making e questo è il nostro primo approccio alle STEM in modo sistematico. Intendiamo coinvolgere tutti gli studenti dell'Istituto, dall'Infanzia alla Secondaria di I grado, mirando ad inserire le STEM nel curriculum delle discipline scientifiche, ma integrate in modo interdisciplinare. Il pensiero computazionale, l'apprendere con il fare, il lavoro di gruppo tipici della robotica e del making



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

renderanno motivanti qualsiasi attività e contribuiranno a sviluppare le competenze trasversali e digitali. Robot didattici per la scuola dell'infanzia, kit di robot con programmazione per la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria, tutti caratterizzati dall'approccio intuitivo e creativo e del problem solving. Per il tinkering il code kit è ideale: i ragazzi potranno imparare le basi del coding inventando dei videogiochi interattivi ed altri dispositivi elettronici a cui dar vita combinando i classici mattoncini ad aggancio magnetico alla programmazione per stringhe testuali "drag-and-drop" resa possibile dall'app inclusa. Fotocamera 360° e visori per la realtà virtuale e programmi per creare realtà immaginate, saranno le risorse per la realtà virtuale e aumentata. Infine le stampanti 3D per il linguaggio di programmazione, le abilità di progettazione con la stampa tridimensionale, per apprendere facendo: PROGETTO E REALIZZAZIONE. L' ambiente didattico come un incredibile ambiente interattivo rivolto allo studio delle discipline STEM in sicurezza, passando dall'arte del sapere all'arte del saper fare. Le finalità sono: potenziare le competenze digitali, metodologiche-didattiche, psicopedagogiche, organizzative e relazionali; porre l'alunno al centro della progettazione; attivare iniziative di sostegno, recupero ,consolidamento e potenziamento con particolare riguardo alle competenze digitali e trasversali. Un setting di educazione STEM orientato all' inclusività e al cooperative learning.

## Importo del finanziamento

€ 16.000,00

### Data inizio prevista

04/12/2021

### Data fine prevista

10/10/2023

## Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	1.0	3



Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

## ● Progetto: Animatore digitale: formazione del personale interno

### Titolo avviso/decreto di riferimento

Animatori digitali 2022-2024

### Descrizione del progetto

Il progetto prevede lo svolgimento di attività di animazione digitale all'interno della scuola, consistenti in attività di formazione di personale scolastico, realizzate con modalità innovative e sperimentazioni sul campo, mirate e personalizzate, sulla base dell'individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative da sperimentare nelle classi per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti, anche attraverso l'utilizzo della piattaforma "Scuola futura". Le iniziative formative si svolgeranno sia nell'anno scolastico 2022-2023 che nell'anno scolastico 2023-2024 e si concluderanno entro il 31 agosto 2024. E' previsto un unico intervento che porterà alla formazione di almeno venti unità di personale scolastico tra dirigenti, docenti e personale ATA, insistendo anche su più attività che, dove opportuno, potranno essere trasversali alle figure professionali coinvolte. Le azioni formative realizzate concorrono al raggiungimento dei target e milestone dell'investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU, attraverso attività di formazione alla transizione digitale del personale scolastico e di coinvolgimento della comunità scolastica per il potenziamento dell'innovazione didattica e digitale nelle scuole.

### Importo del finanziamento

€ 2.000,00



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

### Data inizio prevista

01/01/2023

### Data fine prevista

31/08/2024

## Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Formazione di dirigenti scolastici, docenti e personale amministrativo	Numero	20.0	84

## ● Progetto: TRASFORMAMENTI

### Titolo avviso/decreto di riferimento

Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

### Descrizione del progetto

Il progetto, in linea con il piano di investimento 3.2 “Scuola 4.0”, mira a potenziare le competenze digitali del personale scolastico, in coerenza con i quadri europei “DigCompEdu e DigComp 2.2”. Le competenze sviluppate serviranno a creare la forza motrice per la valorizzazione di una Scuola capace di rispondere alle sfide che il cambiamento richiede. Il personale scolastico saprà usare, con piena consapevolezza, gli ambienti digitali disponibili nella scuola, sia per la didattica che per l’amministrazione. Grazie alle azioni di formazione, il personale docente sarà in grado di conoscere e utilizzare i dispositivi e gli applicativi digitali per l’implementazione di metodologie didattiche e innovative e di utilizzare gli strumenti offerti dalla rete, riconoscendone potenzialità e rischi. Grazie alle azioni di formazione, il personale ATA in servizio in segreteria, sarà in grado di utilizzare gli applicativi digitali e le piattaforme per la realizzazione della transizione digitale. Infine, il personale ATA – Collaboratori scolastici – avrà acquisito le competenze di base per l’utilizzo di applicativi digitali per la comunicazione.



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

### Importo del finanziamento

€ 68.917,49

### Data inizio prevista

07/12/2023

### Data fine prevista

30/09/2025

### Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Formazione di dirigenti scolastici, docenti e personale amministrativo	Numero	86.0	0

### Approfondimento progetto:

	Target	Contenuto	Ore	N. esperti
TRANSIZIONE DIGITALE				
1	Docenti Tutti	Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in	16	1



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

		complementarietà con "Scuola 4.0".		
2	Docenti Tutti	Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento delle competenze digitali.	16	1
3	Docenti Tutti	Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia .	16	1
4	Docenti Infanzia/primaria	Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM).	16	1
5	Docenti Secondaria	Potenziamento dell'insegnamento	16	1



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

		nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM).		
6	Docenti Tutti	Cybersicurezza utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo .	16	1
7	Docenti Tutti	Insegnamento dell'educazione civica digitale e dell'educazione alla cittadinanza digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali da parte degli studenti.	16	1
8	Docenti Tutti	Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole.	16	1
LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO				
1	Docenti	Metodologie	16	1



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

	Primaria	didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie.		
2	Docenti Infanzia	Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie.	16	1
3	Docenti Secondaria	Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie.	16	1
4	Docenti Primaria	Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali.	16	1



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

5	Docenti Secondaria	Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali.	16	1
6	Docenti	Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica.	16	1
7	Docenti	Utilizzo etico e responsabile dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica.	16	1
8	DS, DSGA, segreteria scolastica	Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e potenziamento delle competenze digitali del personale ATA.	16	1

### Allegato al progetto:

sub\_5105705394032666184\_Progetto.pdf



Nuove competenze e nuovi linguaggi

## ● Progetto: From STEM to STEAM

### Titolo avviso/decreto di riferimento

Competenze STEM e multilinguistiche nelle scuole statali (D.M. 65/2023)

### Descrizione del progetto

Siamo certi dell'importanza e della necessità di ripensare il sistema educativo per offrire a tutti gli alunni e le alunne pari stimoli allo sviluppo di competenze linguistiche, di pensiero scientifico e in particolare tecnologico e computazionale. La consolidata prassi di lavorare sulle competenze trasversali è già una realtà. Il nostro Istituto, infatti, ha da anni realizzato un Curriculum che prevede, dalla Scuola dell'Infanzia, alla Scuola Secondaria di Primo Grado, un'azione didattica comune finalizzata al raggiungimento delle seguenti competenze: Conoscitive, Metodologico-operative, Linguistico-comunicative, Relazionali. Intervento A- Realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per studentesse e studenti finalizzati a promuovere l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, nonché quelle linguistiche, garantendo pari opportunità e parità di genere in termini di approccio metodologico e di attività di orientamento STEM. Nel nostro curriculum verticale d'Istituto la metodologia STEM è considerata come la tendenza ad integrare le varie discipline in maniera più o meno profonda affrontando gli argomenti da trattare o i problemi da risolvere senza che vi sia un confine stabilito tra gli strumenti delle varie discipline. Una tale integrazione tra le varie discipline necessita di modalità di apprendimento attive, quali ad esempio: -il tinkering, una forma di apprendimento informale in cui si "impara facendo" per esprimersi e sperimentare, realizzando oggetti con materiali poveri, puntando più sul processo che sul risultato; - la tecnologia per l'apprendimento attivo (TEAL - Technology Enabled Active Learning) con simulazioni pratiche al computer L'approccio STEM serve a migliorare l'apprendimento quale esperienza di riflessione sulla vita reale; qui la naturale predisposizione degli alunni e delle alunne a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia,



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

dell'ingegneria e della matematica. Intervento B -Realizzazione di percorsi formativi di lingua e di metodologia di durata annuale, finalizzati al potenziamento delle competenze linguistiche dei docenti in servizio e al miglioramento delle loro competenze metodologiche di insegnamento. Il nostro Istituto ha all'attivo l'indirizzo internazionale/linguistico La scelta di intraprendere un nuovo progetto educativo/formativo deriva da alcune considerazioni: • La consapevolezza del ruolo di protagonista che ogni allievo deve avere nel suo processo formativo, in relazione alle sue potenzialità, propensioni, stile cognitivo. • La profonda convinzione che la nostra Scuola debba essere autenticamente inclusiva, cioè accogliere tutti e mettere tutti nelle migliori condizioni per apprendere. • La certezza che l'acquisizione delle lingue straniere sia una risorsa importante e imprescindibile per il futuro scolastico, formativo e anche lavorativo dei ragazzi. Perché tali finalità si consolidano nella pratica didattica è necessario la formazione dei docenti. La presenza di un corpo insegnante coeso, professionalmente preparato, fortemente motivato al cambiamento e partecipe di ogni aspetto del progetto lo rende praticamente attuabile e spendibile nella pratica didattica quotidiana.

## Importo del finanziamento

€ 115.426,70

## Data inizio prevista

15/11/2023

## Data fine prevista

15/05/2025

## Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Studenti che hanno frequentato corsi di lingua extracurricolari nel 2024	Numero	0.0	0
Classi attivate nei progetti STEM	Numero	0.0	0
Scuole che hanno attivato progetti di orientamento STEM	Numero	1.0	0



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Corsi annuali di lingua e metodologia offerti agli insegnanti	Numero	1.0	0

### Approfondimento progetto:

LINEA DI INTERVENTO A – REALIZZAZIONE DI PERCORSI DIDATTICI, FORMATIVI E DI ORIENTAMENTO PER STUDENTESSE E STUDENTI FINALIZZATI A PROMUOVERE L'INTEGRAZIONE

N	Descrizione articolo	Numero corsi	Numero ore
1	Lingue per scuola primaria	5	10
2	Lingue per scuola secondaria	8	10
3	Lingue per scuola dell'infanzia	2	10
4	Potenziamento delle didattiche con le STEM scuola primaria	15	10
5	Potenziamento delle didattiche con le STEM scuola secondaria	10	10



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

6	Potenziamento delle didattiche con le STEM scuola dell'infanzia	5	10
7	Percorsi di tutoraggio per l'orientamento agli studenti e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie	11	10

LINEA DI INTERVENTO B – REALIZZAZIONE DI PERCORSI FORMATIVI ANNUALI DI LINGUA PER DOCENTI

N	Descrizione articolo	Numero corsi	Numero ore
1	B2	1	40
2	C1	1	40
3	CLIL	1	30

### Allegato al progetto:

sub\_13623311698617786610\_AQIC84200C-1-1667884-M4C1I3.1-2023-1143-P-35053-07-02-2024\_Progetto (5).pdf



Riduzione dei divari territoriali



### ● Progetto: Uniti per non disperdersi....

---

## Titolo avviso/decreto di riferimento

Riduzione dei divari negli apprendimenti e contrasto alla dispersione scolastica (D.M. 19/2024)

## Descrizione del progetto

Nel nostro istituto è aumentato il numero di studenti che affrontano difficoltà affettive e relazionali, deficit cognitivi e problemi di apprendimento, oltre a numerosi alunni con disabilità e studenti stranieri. Queste situazioni richiedono un supporto emotivo e affettivo, interventi di gruppo per gestire le relazioni e accogliere l'altro, e interventi specifici per sviluppare abilità di base e strategie cognitive e metacognitive. Un altro aspetto importante è l'eterogeneità degli studenti nelle classi, che rende necessario gestire conflitti legati a etichettamento, pregiudizi, esclusione, aggressività e bullismo. È quindi fondamentale attuare strategie di intervento di gruppo che permettano a ogni studente di sentirsi accolto e valorizzato, sperimentare la cooperazione e la condivisione, e creare un modello di comunità scolastica aperta, contrastando meccanismi sociali di prevaricazione ed esclusione. Se non affrontati, questi meccanismi possono rafforzare comportamenti devianti e situazioni di emarginazione, oltre a favorire l'abbandono scolastico. I nostri interventi educativi e didattici mirano a prevenire forme seppur minime di dispersione scolastica, promuovere il successo formativo e aiutare gli studenti a svilupparsi intellettualmente, affettivamente e socialmente al meglio delle loro possibilità. Intervendiamo nelle situazioni di disagio e difficoltà di apprendimento, mantenendo coerenza tra le discipline e le finalità della nostra offerta formativa. La nostra scuola valorizza le esperienze e gli interessi degli studenti, ponendoli al centro del processo educativo e lavorando sulla loro motivazione personale e sull'intelligenza emotiva. Questa tipologia di approccio, opportunamente sviluppato e sostenuto, porterebbe giovamenti in tutte le discipline, favorendo un approccio allo studio più autonomo e facendo accrescere l'autostima. Le azioni e gli interventi saranno progettati in modo longitudinale, per seguire i percorsi educativi e di apprendimento nel loro evolversi e, in particolare, per poter intervenire con tempismo e in modo preventivo anche in base ai "segnali flebili", che sono indicatori importanti del potenziale rischio di situazioni di disagio, fragilità e abbandono, molto spesso sottovalutati. I docenti, sia in questo progetto che nella pratica quotidiana, mirano a sviluppare un rapporto con gli studenti



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

basato sul dialogo, lo scambio e la valorizzazione delle peculiarità e diversità di ciascuno, adottando metodologie che pongono l'alunno al centro del processo di insegnamento-apprendimento, privilegiando il metodo euristico e problematico. Le principali tecniche di lavoro utilizzate includono attività di tutoring tra studenti, laboratori, insegnamento individualizzato o per piccoli gruppi, attività per lo sviluppo delle abilità metacognitive, cooperazione, uso di tecnologie informatiche, attività interdisciplinari e giochi didattici. Gli obiettivi del progetto sono garantire il diritto al successo formativo attraverso percorsi che permettano a ogni studente di esprimere le proprie potenzialità, ridurre il disagio promuovendo esperienze di autoefficacia e autostima, creare ambienti accoglienti che favoriscano l'incontro e la condivisione, e promuovere l'inclusione degli studenti emarginati.

### Importo del finanziamento

€ 54.682,83

### Data inizio prevista

17/04/2024

### Data fine prevista

15/09/2025

### Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Numero di studenti che accedono alla Piattaforma	Numero	66.0	0
Studenti o giovani che hanno partecipato ad attività di tutoraggio o corsi di formazione	Numero	66.0	0

### Allegato al progetto:

AQIC84200C-0-3859713-M4C1I1.4-2024-1322-P-52906-03-10-2024.pdf



## Approfondimento

---

La linea di investimento 3.2 del Piano nazionale di ripresa e resilienza (Missione 4, Componente 1), denominata “Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori”, che interessa il nostro Istituto, intende promuovere un forte impulso alla trasformazione degli spazi scolastici in ambienti innovativi di apprendimento e alla realizzazione di laboratori per le professioni digitali del futuro

Il “Piano Scuola 4.0”, in base al quale le istituzioni scolastiche progettano e realizzano i nuovi ambienti didattico-educativi e relativi laboratori è articolato per la scuola primaria e la scuola secondaria di primo grado nella seguente Azione:

- per la trasformazione delle aule in ambienti di apprendimento innovativi (Azione 1 – Next generation classrooms)

L'Istituto intende valorizzare al massimo le opportunità previste dal PNRR puntando ad una rivoluzione del paradigma culturale; non più il digitale come strumento, ma come veicolo di conoscenza e come possibilità di strutturare apprendimenti solidi e soprattutto competenze mirate agli studenti del terzo millennio.

Intendiamo costruire ambienti di apprendimento innovativi ed immersivi (pareti immersive, pavimenti interattivi, isole-laboratorio fisse e mobili, laboratori multimediali).

Intendiamo realizzare ambienti dedicati (aule laboratorio, ambienti per il debate, aule per i linguaggi digitali e multimediali), ma anche trasformare la Scuola intera in un ambiente di apprendimento (mostre digitali nei corridoi, filo-diffusione, web-radio, web-tv e laboratori mobili).

Tutto questo ovviamente sarà affiancato da una strutturata azione di formazione dei docenti sulle metodologie innovative, la didattica laboratoriale, interdisciplinare, immersiva.

Ci si atterrà per gli acquisti, alle linee guida rispettando le percentuali in esse indicate:

- Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)  
Min.



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

- Eventuali spese per acquisto di arredi didattici e tecnici
- Eventuali spese per piccoli interventi di manutenzione e sistemazione impianti
- spese tecnico-operative (progettazione spazi e allestimenti, costi di collaudo tecnico e amministrativo, altre attività tecnico-operative, spese per gli obblighi di pubblicità).

Attualmente il progetto è in fase esecutiva.



## Aspetti generali

La nostra Offerta formativa si sviluppa nell'arco della crescita dei nostri alunni, dai 3 ai 14 anni, con focus su:

- inclusione;
- apprendimento attivo;
- sviluppo delle competenze.

I punti focali della nostra Offerta formativa sono:

- la musica, intesa come capacità di esprimersi creativamente, individualmente e in gruppo
- le lingue, come strumento per l'apprendimento della Cittadinanza europea, per la conoscenza della cultura degli altri Paesi e il rafforzamento della nostra identità culturale;
- lo sport, con una consolidata tradizione nei Campionati studenteschi, nelle manifestazioni sportive, nei gemellaggi, per crescere in modo sano e corretto.

Tutto questo si traduce in:

- una Scuola dell'Infanzia aperta ed inclusiva, dove le alunne e gli alunni scoprono il mondo e "assaporano" una pluralità di linguaggi;
- una Scuola Primaria inclusiva, attiva, laboratoriale, aperta alle conoscenze e al territorio, in cui il sapere inizia a strutturarsi, anche attraverso percorsi volti a valorizzare le eccellenze;
- una Scuola Secondaria strutturata con percorsi mirati, musicale, sportivo, linguistico-internazionale, al fine di preparare le alunne e gli alunni al loro successivo percorso di vita.

### [INDIRIZZO MUSICALE](#)

Delibera n° 4 Collegio dei docenti del 20/12/2022

Delibera n° 68 Consiglio d'Istituto del 21/12/2022

L'Indirizzo Musicale, ormai una realtà consolidata negli anni, offre alle famiglie la possibilità di frequentare gratuitamente corsi di avviamento alla pratica strumentale tenuti da docenti qualificati. Lo studio di uno strumento musicale richiede impegno, applicazione, ma anche divertimento ed



allegria: un binomio educativo significativo in grado di generare valori condivisi. L'indirizzo vuole stimolare, mediante l'insegnamento di uno strumento musicale, la capacità nei giovani di apprezzare la Musica quale elemento di coesione, di coeducazione e sviluppo culturale.

Ai corsi si accede tramite una prova orientativo-attitudinale. Possono richiedere l'ammissione tutti gli alunni che si iscrivono alla Scuola Secondaria di I grado. I docenti di strumento si occupano di accompagnare l'alunno nella formazione e nella scoperta di sé e delle proprie potenzialità, per renderlo consapevole, partecipe e responsabile, attento ai valori della tradizione e della cultura musicale, inserito e integrato nella società attuale, in continua evoluzione. L'insegnamento strumentale, attraverso l'integrazione con l'educazione musicale, conduce all'acquisizione di capacità cognitive in ordine alle categorie musicali fondamentali (melodia, armonia, ritmo, timbro, dinamica, agogica) e alla loro traduzione operativa nella pratica strumentale, onde consentire agli alunni l'interiorizzazione di tratti significativi del linguaggio musicale a livello formale, sintattico e stilistico. La pratica strumentale permette di fare proprio il linguaggio musicale sia nei suoi aspetti tecnico - pratici sia teorici, consentendo un'appropriazione del linguaggio musicale di cui la vita quotidiana è ricca.

**L'insegnamento strumentale in particolare:**

Promuove la formazione globale dell'individuo offrendo, attraverso un'esperienza musicale resa più completa dallo studio dello strumento, occasioni di maturazione logica, espressiva, comunicativa;

Integra il modello curricolare con percorsi disciplinari intesi a sviluppare, nei processi evolutivi dell'alunno, unitamente alla dimensione cognitiva, la dimensione pratico- operativa, estetico emotiva, improvvisativo-compositiva;

Offre all'alunno, attraverso l'acquisizione di capacità specifiche, ulteriori occasioni di sviluppo e orientamento delle proprie potenzialità, una più avvertita coscienza di sé e del modo di apportarsi al sociale; fornisce ulteriori occasioni di integrazione e di crescita anche per gli alunni in situazione di svantaggio.

Gli strumenti che vengono insegnati presso la nostra Scuola sono:

- **Chitarra**
- **Violino**
- **Sassofono**
- **Percussioni**



- **Pianoforte**
- **Clarinetto**

Nel corso del triennio non è possibile cambiare la scelta dello strumento o ritirarsi dalla frequenza, salvo motivi di salute certificati. Tutte le assenze pomeridiane hanno la stessa valenza di quelle mattutine.

#### LEZIONI INDIVIDUALE DI STRUMENTO

Ogni alunno ha la possibilità di frequentare le lezioni di strumento in maniera individuale e/o in piccoli gruppi, anche variabili durante il corso dell'anno. Sviluppare l'insegnamento dello strumento musicale significa fornire agli alunni, destinati a crescere in un mondo fortemente segnato dalla presenza della musica come veicolo di comunicazione, spesso soltanto subita, oltre agli elementi tecnici specifici dello strumento al quale ci si avvicina, una maggiore capacità di lettura attiva e critica del reale, un'ulteriore possibilità di conoscenza, espressione e coscienza, razionale ed emotiva, di sé. L'essenziale aspetto performativo della pratica strumentale porta alla consapevolezza della dimensione intersoggettiva e pubblica dell'evento musicale stesso, fornendo un efficace contributo al senso di appartenenza sociale.

#### TEORIA MUSICALE/SOLFEGGIO

Si forniscono agli alunni gli elementi di teoria musicale e grammatica musicale ed ha come obiettivo quello di abituare alla lettura e scrittura della musica, attraverso lo studio dei suoi elementi fondamentali quali: durata e altezza delle note, tempo, ritmo, intonazione, tonalità ecc.

#### MUSICA D'INSIEME

Nella nostra scuola, adeguata attenzione viene riservata a quegli aspetti del far musica, come la pratica strumentale d'insieme, che pongono il preadolescente in relazione consapevole e fattiva con altri soggetti. La pratica della Musica d'insieme si pone come strumento metodologico privilegiato. Infatti l'evento musicale prodotto da un insieme ed opportunamente progettato sulla base di differenziate capacità operativo-strumentali, consente, da parte degli alunni, la partecipazione all'evento stesso, anche a prescindere dal livello di competenza strumentale raggiunto. L'autonomia scolastica potrà garantire ulteriori possibilità di approfondimento e sviluppo anche nella prospettiva di rendere l'esperienza musicale funzionale o propedeutica alla prosecuzione degli studi, nonché alla diffusione della cultura musicale nel territorio, in modo da rafforzare il ruolo della scuola come luogo di aggregazione e diffusione di saperi e competenze.

Durante l'Anno Scolastico gli alunni dell'Indirizzo Musicale avranno l'opportunità di mettere in luce i



progressi fatti attraverso:

- **Concerti**
- **Saggi**
- **Concorsi**
- **Manifestazioni**

I medesimi alunni all'Esame di Stato conclusivo del primo ciclo d'istruzione sostengono una prova specifica inerente allo strumento musicale scelto.

#### RETI E CONVENZIONI

La Scuola ha attivato le seguenti convenzioni:

- Orchestra dei ragazzi – Progetto dell'Orchestra giovanile della Diocesi dei Marsi
- Liceo musicale e coreutico di L'Aquila

L'Istituto ha inoltre stipulato un accordo di rete con Banda di Magliano de' Marsi.

#### INDIRIZZO LINGUISTICO - INTERNAZIONALE

Delibera n° 145 Consiglio d'Istituto del 12/01/2024

Delibera n° 2 Collegio dei docenti del 11/01/2024

A.S. 2024/25

La profonda convinzione che la nostra Scuola debba essere autenticamente inclusiva, cioè accogliere tutti e mettere tutti nelle migliori condizioni per apprendere,

- La consapevolezza del ruolo di protagonista che ogni allievo deve avere nel suo processo formativo, in relazione alle sue potenzialità, propensioni, stile cognitivo.
- La necessità di caratterizzare la nostra Scuola Secondaria di I grado, dandole una personalità che la differenzi dalle altre realtà presenti sul territorio.
- La scelta di intraprendere un nuovo progetto educativo/formativo nella nostra Scuola deriva da alcune considerazioni:

#### I PRINCIPI ISPIRATORI



- La scelta di intraprendere un nuovo progetto educativo/formativo nella nostra Scuola deriva da alcune considerazioni:
- La necessità di caratterizzare la nostra Scuola Secondaria di I grado, dandole una personalità che la differenzi dalle altre realtà presenti sul territorio.
- La consapevolezza del ruolo di protagonista che ogni allievo deve avere nel suo processo formativo, in relazione alle sue potenzialità, propensioni, stile cognitivo.
- La profonda convinzione che la nostra Scuola debba essere autenticamente inclusiva, cioè accogliere tutti e mettere tutti nelle migliori condizioni per apprendere, aiutando a superare, secondo il dettato costituzionale, " gli ostacoli che impediscono il pieno sviluppo della personalità umana".
- La certezza che l'acquisizione delle lingue straniere sia una risorsa importante e imprescindibile per il futuro scolastico, formativo e anche lavorativo dei ragazzi.
- La presenza di un corpo insegnante coeso , professionalmente preparato, fortemente motivato al cambiamento e partecipe di ogni aspetto del progetto.
- La consolidata prassi di lavorare sulle competenze trasversali. Il nostro Istituto, infatti, ha da anni realizzato un Curriculum che prevede , dalla Scuola dell'Infanzia, alla Scuola Secondaria di Primo Grado, un'azione didattica comune finalizzata al raggiungimento delle seguenti competenze: conoscitive, metodologico - operative, linguistico - comunicative, relazionali.

### I DESTINATARI

I destinatari del presente Progetto sono gli allievi di tutte le classi prime della Scuola Secondaria di I grado in quanto l'organizzazione dell'orario e dell'attività didattica prevede, anzi si fonda, sull'interazione di ragazzi, nell'ottica del Cooperative Learning e del Tutoraggio fra pari.

### LA TEMPISTICA

Il Progetto sarà attuato a partire dall'anno scolastico 2023-2024. Caratteristica fondante di esso è comunque la FLESSIBILITÀ, cioè la possibilità di intervenire con variazioni a seconda delle esigenze.

### STRUTTURAZIONE DEL PROGETTO

Crediamo che una lingua, per essere appresa, debba essere parlata e sperimentata oltre che studiata. Crediamo inoltre che la conoscenza delle lingue straniere abbia un alto valore formativo poiché prepara i ragazzi a sentirsi cittadini del mondo in una realtà che richiede sempre maggior



flessibilità e capacità di affrontare situazioni complesse.

Per questo motivo il Progetto prevede un'immersione linguistica: con i seguenti ampliamenti

- 1 ora di conversazione con insegnante madrelingua inglese
- 2 ore di Tedesco
- 2 ore di Spagnolo (per coloro che hanno scelto il francese come seconda lingua)
- 2 ore di Francese (per coloro che hanno scelto lo spagnolo come seconda lingua)

Saranno inoltre attivati corsi pomeridiani di Inglese, Francese e spagnolo per il conseguimento delle seguenti certificazioni linguistiche:

- Ket
- Trinity
- Delf
- DELE

Una scelta di questo tipo testimonia ancora una volta l'attenzione dell'I.C.. "VIVENZA -GIOVANNI XXIII" alle lingue e alla culture straniere, come certificato dai numerosi progetti [Erasmus+](#) ed [eTWINNING](#) che caratterizzano la scuola da diversi anni.

La proposta di istituire un corso della Scuola secondaria di primo grado ad indirizzo linguistico nasce dall'analisi dei bisogni del nostro Istituto e dall'esigenza di sviluppare negli studenti, con ancora più efficacia, la competenza multilinguistica. Difatti, nello scenario internazionale del XXI secolo, in una società sempre più interconnessa, è necessario supportare gli studenti in un percorso di crescita che ha i suoi passaggi fondamentali nell'allargamento dei propri orizzonti culturali, nell'accrescimento della proprie capacità di interazione, nel dialogo tra culture e stili di vita differenti.

La sperimentazione ad indirizzo linguistico - internazionale sarà attivata con un numero minimo di 15 alunni ed un massimo di 30. In caso di richieste eccedenti, sarà attivato un secondo corso.

#### INDIRIZZO SPORTIVO

Delibera n° 2 Collegio dei docenti del 11/01/2024



Delibera n° 145 Consiglio d'Istituto del 12/01/2024

La scelta di aprire un indirizzo sportivo nella scuola Secondaria di 1<sup>a</sup> grado Vivenza nasce dalla consapevolezza che, accanto al potenziamento fisico-motorio, sia importante far emergere la valenza educativa dello sport, integrando la pratica curricolare. Sono previsti tre ore in più di attività fisica alla settimana e una serie di interventi modulari per far sperimentare ai giovani studenti, nel corso di tutto il triennio, sport diversi. Il progetto nasce dall'esigenza di arricchire l'offerta formativa della scuola secondaria con un tempo scuola a indirizzo sportivo, valorizzando l'educazione fisica e motoria come disciplina e come occasione per affrontare tematiche di educazione alla salute e di prevenzione su base pluridisciplinare. I traguardi fissati dalle Indicazioni Ministeriali, infatti, prevedono per la scuola secondaria di primo grado il consolidamento delle competenze motorie, lo sviluppo di conoscenze relative alla prevenzione, salute e sicurezza, l'assunzione di responsabilità nei confronti delle proprie azioni, scelte e nei rapporti con gli altri, la sperimentazione di discipline sportive.

Lo sport costituisce l'ambiente privilegiato per favorire l'acquisizione di competenze sociali che permettono l'instaurazione di un clima positivo, inclusivo e di collaborazione che facilita gli apprendimenti. L'attuazione di un corso a indirizzo sportivo consolida la sinergia della scuola con le associazioni sportive del territorio nella promozione di diverse discipline sportive, la forte tradizione sportiva dell'Istituto, le collaborazioni con le Amministrazioni Locali Avezzano l'utilizzo delle strutture e degli impianti sportive.

Il percorso propone, con una didattica laboratoriale coinvolgente e attiva, diverse tematiche trasversali con forte interconnessione con il curricolo:

- □ CIBO e ALIMENTAZIONE, per affrontare le tematiche di uno stile di vita e alimentare equilibrato
- □ Elementi di anatomia e fisiologia
- □ attività sportive in ambiente naturale (escursione in montagna, arrampicata, orienteering)

**1. CRITERI PARTICOLARI PER LA FORMAZIONE DELLE CLASSI PRIME AD INDIRIZZO SPORTIVO DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO:**



Le sezioni di francese a tempo normale del nostro Istituto prevedono la possibilità di opzione dell'indirizzo sportivo.

La sperimentazione dell'indirizzo sportivo per l'anno scolastico 2023/24 sarà rivolta agli alunni e alle alunne delle classi prime della 2<sup>a</sup> Lingua comunitaria Francese (Sezione A).

Per potersi formare ed attivare il corso, che si terrà in orario pomeridiano, con due rientri di tre ore complessive, si dovrà raggiungere il numero minimo di 15 alunni.

In caso di richieste oltre il numero di 24 alunni si procederà ad un esame attitudinale.

La scelta dell'indirizzo sportivo è da fare all'atto di iscrizione con un modulo a parte, entro i termini previsti per l'iscrizione on line alle classi prime.

## 2. LE PROVE DI ESAME ATTITUDINALE (Allegato A)

Per l'accesso alla sezione ad indirizzo sportivo è prevista una apposita prova motoria - attitudinale e un test in aula (30 quesiti), predisposta dalla Scuola per gli alunni che all'atto dell'iscrizione abbiano manifestato la volontà di frequentare le classi ad indirizzo sportivo della scuola secondaria di primo grado ad indirizzo sportivo (corso A).

Le prove attitudinali – uguali per tutti (\*) - che saranno sottoposte agli alunni per l'ammissione alle classi ad indirizzo sportivo e per stilare una graduatoria di merito consisteranno in:

(\*) Per gli allievi diversamente abili, sono previste delle prove motorie diversificate a seconda della tipologia di certificazione della disabilità

Prova Pratica

### A) SALTO CON LA FUNICELLA

L'allievo/a salta la funicella (corda) sul posto e/o in movimento (con modalità diverse).

### B) PERCORSO MOTORIO MISTO

L'allievo/a esegue il percorso dopo avere ascoltato la spiegazione dell'insegnante.

L'insegnante, controlla l'esattezza del percorso e cronometra il tempo impiegato.

### C) TEST DI VELOCITA: 30 METRI

La Commissione, formata dai docenti di Scienze motorie e sportive, rileva i dati relativi alle



prove attitudinali dando un punteggio da 1 a 10 per ogni singola prova.

Test scritto

30 QUESITI A RISPOSTA MULTIPLA suddivisi in 15 di logica e 15 volti a verificare le competenze di base.

- Il voto finale della prova scritta verrà espresso in trentesimi (Punti 1 per ogni risposta esatta).

### 3. VALUTAZIONE FINALE E COMUNICAZIONE DEGLI ESITI

Alla conclusione di tutte le prove ad ogni candidato viene assegnato il punteggio complessivo in sessantesimi:

- PROVA PRATICA MAX 30 PUNTI
- TEST SCRITTO MAX 30 PUNTI
- Tempo a disposizione: 45 MINUTI

L'elenco degli ammessi, dopo la prova, sarà affisso nell'atrio dell'Istituto e comunicato tramite mail.

### 4. .DOCENTI COINVOLTI

Docenti di Educazione Fisica di potenziamento e/o interni alla scuola.

[Il nostro Istituto partecipa al programma Erasmus+ 2021-27 con partenariati digitali eTwinning e mobilità dell Staff e degli studenti](#)

### PIANO STRATEGICO PER L'INTERNAZIONALIZZAZIONE

Nel nostro Istituto intendiamo mettere in atto strategie per aprire all'internazionalizzazione sia nel curriculum che nella formazione dei docenti e di tutto lo staff, da un lato per venire incontro ai bisogni educativi dei nostri studenti, dall'altro per sostenere una didattica indirizzata alla trasversalità culturale e linguistica adatta ad una società globalizzata. Quest'anno, grazie alla partecipazione ad un PON di lingua spagnola, sarà avviata una sezione della secondaria di I° con l'offerta pomeridiana di una terza lingua comunitaria e, dal prossimo anno ci sarà un ampliamento dell'offerta formativa con una quarta lingua, il tedesco. L'intenzione è quella di dar vita ad un indirizzo internazionale che affianchi i preesistenti sportivo e musicale.

Il piano intende intensificare i progetti di partenariato tramite eTwinning e favorire gli scambi dello staff con organizzazione di work shops per job-shadowing e formazione alle nuove tecnologie.



La formazione dei docenti all'uso delle TIC per creare nuovi ambienti di apprendimento è fondamentale per la disseminazione all'interno dello staff, per la ricaduta sull'apprendimento dei discenti e per l'adozione di innovative metodologie didattiche più conformi agli stili di apprendimento ed alle richieste della società.

Pertanto poniamo in essere iniziative quali:

- □ Certificazioni linguistiche
- □ Gemellaggi tramite E.S.E.P.
- □ Mobilità dello staff e degli alunni per corsi e formazione in Europa tramite accreditamento per il programma Erasmus + 2021-2027.
- □ Cittadinanza europea

Scopo del presente piano di internazionalizzazione è:

la promozione di una cittadinanza europea per i nostri alunni in un contesto di internazionalizzazione e condivisione delle iniziative che si intendono intraprendere.

la promozione dell'apprendimento delle lingue straniere secondo i livelli del QCER per staff ed alunni.

la partecipazione ad eventi della Comunità Europea o iniziative di altri enti che abbiano come fine la conoscenza e l'approfondimento legati alle tematiche europee.

L'accrescimento professionale dello staff tramite mobilità per corsi di formazione e scambio di buone pratiche.

La formazione umana e interculturale degli alunni tramite la mobilità per conoscere altre realtà scolastiche e condividere esperienze con giovani di diverse nazionalità.

Il coinvolgimento di soggetti del territorio e famiglie per la disseminazione e condivisione delle esperienze.

La creazione di reti di scuole per lo scambio di buone pratiche e condivisione delle strategie per un ampliamento dell'offerta formativa dei giovani.

<https://www.ic3avezzano.edu.it/etwinning/>



## Traguardi attesi in uscita

### Infanzia

---

Istituto/Plessi	Codice Scuola
DIR.DID.TEN.PROF.G.CIANCIUSI	AQAA842019
SCUOLA OSPEDALIERA	AQAA84202A

Competenze di base attese al termine della scuola dell'infanzia in termini di identità, autonomia, competenza, cittadinanza.

---

Il bambino:

- riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui;
- ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto;
- manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti;
- condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici;
- ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali;
- coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza;



## Primaria

---

Istituto/Plessi	Codice Scuola
BORGO PINETA	AQEE84201E
VIA DELLE INDUSTRIE	AQEE84202G
SCUOLA OSPEDALIERA	AQEE84203L

## Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

---

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

## Secondaria I grado

---

Istituto/Plessi	Codice Scuola
SCUOLA MEDIA VIVENZA	AQMM84201D



## Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

---

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.



## Insegnamenti e quadri orario

### I.C. VIVENZA- GIOVANNI XXIII

---

#### SCUOLA DELL'INFANZIA

---

**Quadro orario della scuola: DIR.DID.TEN.PROF.G.CIANCIUSI  
AQAA842019**

40 Ore Settimanali

#### SCUOLA DELL'INFANZIA

---

**Quadro orario della scuola: SCUOLA OSPEDALIERA AQAA84202A**

25 Ore Settimanali

#### SCUOLA PRIMARIA

---

**Tempo scuola della scuola: BORGO PINETA AQEE84201E**

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI

TEMPO PIENO PER 40 ORE SETTIMANALI



ALTRO: 3 ORE

## SCUOLA PRIMARIA

---

**Tempo scuola della scuola: VIA DELLE INDUSTRIE AQEE84202G**

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI

TEMPO PIENO PER 40 ORE SETTIMANALI

ALTRO: 3 ORE

## SCUOLA SECONDARIA I GRADO

---

**Tempo scuola della scuola: SCUOLA MEDIA VIVENZA AQMM84201D -  
Corso Ad Indirizzo Musicale**

Tempo Ordinario	Settimanale	Annuale
Italiano, Storia, Geografia	9	297
Matematica E Scienze	6	198
Tecnologia	2	66
Inglese	3	99
Seconda Lingua Comunitaria	2	66
Arte E Immagine	2	66
Scienze Motoria E Sportive	2	66



Tempo Ordinario	Settimanale	Annuale
Musica	2	66
Religione Cattolica	1	33
Approfondimento Di Discipline A Scelta Delle Scuole	1	33

## Monte ore previsto per anno di corso per l'insegnamento trasversale di educazione civica

Il monte ore di 33 ore settimanali di Educazione Civica è distribuito tra gli insegnanti nel modo di seguito descritto:

ITALIANO	6 ORE
ARTE E IMMAGINE	4 ORE
MATEMATICA	4 ORE
SCIENZE	3 ORE
TECNOLOGIA	4 ORE
STORIA	2 ORE
GEOGRAFIA	2 ORE
INGLESE	2 ORE
FRANCESE/SPAGNOLO	2 ORE
MUSICA	2 ORE
EDUCAZIONE FISICA	2 ORE

**Allegati:**



CURRICOLO-VERTICALE-ISTITUTO-VIVENZA-GIOVANNI-XXIII.pdf

## Approfondimento

---

### POTENZIAMENTO DELL'INDIRIZZO SPORTIVO

Dall'anno scolastico 2022-23, oltre alle classi ad Indirizzo sportivo, sono state inserite 2 ore di Educazione Fisica per le classi prime (solo per gli alunni che hanno aderito) con l'utilizzo dell'Organico di potenziamento.



## Curricolo di Istituto

### I.C. VIVENZA- GIOVANNI XXIII

---

#### Primo ciclo di istruzione

---

### Curricolo di scuola

INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE "Nel rispetto e nella valorizzazione dell'autonomia delle istituzioni scolastiche, le Indicazioni costituiscono il quadro di riferimento per la progettazione curricolare affidata alle scuole. Sono un testo aperto, che la comunità professionale è chiamata ad assumere e a contestualizzare, elaborando specifiche scelte relative a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione coerenti con i traguardi formativi previsti dal documento nazionale. Il curricolo di istituto è espressione della libertà d'insegnamento e dell'autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte della comunità scolastica e l'identità dell'istituto. La costruzione del curricolo è il processo attraverso il quale si sviluppano e organizzano la ricerca e l'innovazione educativa. Ogni scuola predispone il curricolo all'interno del Piano dell'offerta formativa con riferimento al profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione, ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, agli obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina. A partire dal curricolo di istituto, i docenti individuano le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee, con attenzione all'integrazione fra le discipline e alla loro possibile aggregazione in aree, così come indicato dal Regolamento dell'autonomia scolastica, che affida questo compito alle istituzioni scolastiche".

#### **Allegato:**

CURRICOLO VERTICALE COMPETENZE CHIAVE .pdf

### Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione



## civica

### Ciclo Scuola primaria

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Nucleo: COSTITUZIONE

#### Traguardo 1

Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.

#### Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e saperne individuare le implicazioni nella vita quotidiana e nelle relazioni con gli altri.

#### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III
- Classe V

#### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Italiano
- Storia

#### Tematiche affrontate / attività previste

Costituzione italiana. Leggi, decreti, ordinanze. Dichiarazioni internazionali dei diritti della



persona e dell'infanzia. Regolamento d'istituto. Patto di corresponsabilità.

## Obiettivo di apprendimento 2

Individuare i diritti e i doveri che interessano la vita quotidiana di tutti i cittadini, anche dei più piccoli. Condividere regole comunemente accettate. Sviluppare la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale ed europea.

### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe II
- Classe III
- Classe IV

### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Religione cattolica o Attività alternative
- Tecnologia

### Tematiche affrontate / attività previste

Classi seconde: la convenzione internazionale dei diritti dell'infanzia.

Classi terze: ruoli e funzioni in famiglia, a scuola, nel quartiere. La Costituzione e le carte Internazionali: i principi fondamentali, i simboli della repubblica, i diritti-doveri dei bambini.

Dal mese di novembre e per tutto l'anno scolastico è previsto un progetto per la classe 4B del plesso "Don Bosco" che si svolgerà in orario curricolare e sarà perfettamente integrato nelle attività curricolari. Il tema del progetto è la cittadinanza europea, tema dell'anno eTwinning, i bambini saranno guidati a riflettere, attraverso laboratori, giochi e



approfondimenti sul significato di cittadinanza europea, su somiglianze e differenze tra i paesi partner e sui valori fondanti della Comunità Europea.

### Obiettivo di apprendimento 3

Rispettare ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.

#### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe IV

#### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Italiano
- Religione cattolica o Attività alternative

#### Tematiche affrontate / attività previste

Contrastare fenomeni di bullismo. Valorizzare le diversità.

### Obiettivo di apprendimento 4

Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e privati così come le forme di vita (piante, animali) che sono state affidate alla responsabilità delle classi.

#### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe II
- Classe V

#### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine



- Geografia
- Matematica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Storia
- Tecnologia

#### **Tematiche affrontate / attività previste**

Classi seconde: la rappresentazione grafica come espressione e riflessione sulle tematiche ambientali. L'impatto ambientale, l'inquinamento e semplici norme di salvaguardia.

Classi quinte: studio e tutela del nostro patrimonio artistico e culturale

#### **Obiettivo di apprendimento 5**

Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.

#### **Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**

- Classe III

#### **Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Religione cattolica o Attività alternative

#### **Tematiche affrontate / attività previste**

L'incontro, il confronto e la convivenza tra persone di diversa cultura e religione. Identità personale e sociale: amici di tutti verso un mondo migliore. Impegnarsi al rispetto per gli altri. Il rispetto del prossimo.



## Traguardo 2

Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.

### Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni. Conoscere il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria.

#### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe III
- Classe V

#### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Geografia
- Italiano
- Musica
- Scienze
- Storia

#### Tematiche affrontate / attività previste

Inno nazionale e sua esecuzione.

A partire dal secondo quadrimestre sarà avviata un'attività progettuale che proporrà un approfondimento formativo importante per il territorio marso, sia dal punto di vista storico che giuridico e tecnico-scientifico.



### Traguardo 3

Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.

#### Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere ed applicare le regole vigenti in classe e nei vari ambienti della scuola (mensa, palestra, laboratori, cortili) e partecipare alla loro eventuale definizione o revisione. Conoscere il principio di uguaglianza nella consapevolezza che le differenze possono rappresentare un valore quando non si trasformano in discriminazioni.

#### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe II

#### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Educazione fisica
- Italiano
- Religione cattolica o Attività alternative

#### Tematiche affrontate / attività previste

Partecipazione a dialoghi e conversazioni nel rispetto delle regole.



Accettare di buon grado i principi democratici e partecipare alle attività scolastiche. Vivere in comunità, nel rispetto degli altri e delle diversità. Mostrarsi nel complesso solidale, collaborativo e disponibile. Gestire correttamente materiali ed oggetti, propri e altrui.

#### Traguardo 4

Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.

#### Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere e attuare le principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui, a casa, a scuola, nella comunità, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale. Conoscere i rischi e gli effetti dannosi delle droghe.

#### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe III

#### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Italiano
- Scienze

#### Tematiche affrontate / attività previste

Conversazioni guidate sulle abitudini igieniche.

Principi di base per una sana e corretta alimentazione.



## Traguardi per lo sviluppo delle competenze

### Nucleo: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

#### Traguardo 1

Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.

#### Obiettivo di apprendimento 1

Riconoscere, a partire dagli ecosistemi del proprio territorio, le trasformazioni ambientali ed urbane dovute alle azioni dell'uomo; mettere in atto comportamenti alla propria portata che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane sull'ambiente e sul decoro urbano.

#### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III

#### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Geografia
- Italiano
- Scienze

#### Tematiche affrontate / attività previste

L'impatto ambientale, l'inquinamento e semplici norme di salvaguardia



## Obiettivo di apprendimento 2

Analizzare, attraverso l'esplorazione e la ricerca all'interno del proprio comune, la qualità degli spazi verdi, e dei trasporti, il ciclo dei rifiuti, la salubrità dei luoghi pubblici.

### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe V

### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Storia
- Tecnologia

### Tematiche affrontate / attività previste

Obiettivo 4 dell'Agenda ONU 2030

## Traguardo 2

Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.

## Obiettivo di apprendimento 1

Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.



**Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**

- Classe V

**Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Scienze
- Storia

**Tematiche affrontate / attività previste**

Impatto ambientale, inquinamento e semplici norme di salvaguardia. Tradizioni culturali, culinarie, artistiche e storiche delle diverse civiltà

### Traguardo 3

Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.

**Obiettivo di apprendimento 1**

Identificare nel proprio ambiente di vita gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, anche con riferimento alle tradizioni locali, ipotizzando semplici azioni per la salvaguardia e la valorizzazione.

**Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**

- Classe III
- Classe IV

**Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Arte e Immagine
- Geografia
- Italiano



- Scienze

### **Tematiche affrontate / attività previste**

Identificare nel proprio ambiente di vita gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, anche con riferimento alle tradizioni locali, ipotizzando semplici azioni per la salvaguardia e la valorizzazione.

Rispettare e apprezzare il valore dell'ambiente naturale.

## Traguardi per lo sviluppo delle competenze

### Nucleo: CITTADINANZA DIGITALE

#### Traguardo 1

Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.

#### Obiettivo di apprendimento 1

Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali.

#### **Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**

- Classe IV
- Classe V

#### **Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Matematica



- Tecnologia

#### **Tematiche affrontate / attività previste**

Raccolta, classificazione, rappresentazione e lettura di dati con grafici e tabelle.

Utilizzo dei dispositivi di lavoro in classe.

#### **Obiettivo di apprendimento 2**

Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.

#### **Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**

- Classe III

#### **Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Matematica
- Tecnologia

#### **Tematiche affrontate / attività previste**

Riconoscimento di informazioni utili leggendo etichette.

#### **Traguardo 2**

Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.

#### **Obiettivo di apprendimento 1**

Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza



personale.

**Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**

- Classe I
- Classe III

**Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Italiano
- Matematica
- Tecnologia

**Tematiche affrontate / attività previste**

Uso corretto di software didattici per attività e giochi.

Conoscenza dei rischi connessi alla navigazione in internet.

**Obiettivo di apprendimento 2**

Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.

**Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**

- Classe V

**Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Italiano
- Lingua inglese



- Tecnologia

Tematiche affrontate / attività previste

Rischi connessi alla navigazione in rete

## Monte ore annuali

Scuola Primaria

	33 ore	Più di 33 ore
Classe I	✓	
Classe II	✓	
Classe III	✓	
Classe IV	✓	
Classe V	✓	

## Ciclo Scuola secondaria di I grado

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Nucleo: COSTITUZIONE

### Traguardo 1

Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.



## Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere la struttura della Costituzione, gli articoli maggiormente connessi con l'esercizio dei diritti/doveri, i rapporti sociali ed economici più direttamente implicati nell'esperienza personale e individuare nei comportamenti, nei fatti della vita quotidiana, nei fatti di cronaca le connessioni con il contenuto della Costituzione.

### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe II
- Classe III

### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Italiano
- Lingua inglese
- Seconda lingua comunitaria
- Storia

### Tematiche affrontate / attività previste

Statuto Albertino, Costituzione, nascita della Repubblica, 25 aprile, 2 giugno.

Comparazione tra Costituzione italiana e Costituzioni inglese/americana.

Le regole della classe.

## Obiettivo di apprendimento 2

Identificare nella vita scolastica, familiare o di prossimità comportamenti idonei a tutelare: i principi di eguaglianza, solidarietà, libertà e responsabilità, la consapevolezza della appartenenza ad una comunità locale, nazionale, europea. Partecipare alla formulazione delle regole della classe e della scuola.



**Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**

- Classe I
- Classe II

**Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Storia

**Tematiche affrontate / attività previste**

Classi: prime

Disciplina : Italiano

Tematica : Testo regolativo: regolamento di classe.

Disciplina : Geografia

Tematica: Le regioni a Statuto speciale: minoranze linguistiche ed etniche.

Classi: seconde

Disciplina : Storia

Tematica : Illuminismo. Le rivoluzioni del Settecento e dell'Ottocento.

Disciplina : Geografia

Tematica: l'Unione Europea.



Disciplina : Inglese

Tematica : Main classroom rules

### Obiettivo di apprendimento 3

Sviluppare una cultura del rispetto verso ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione, educare a corrette relazioni per contrastare ogni forma di violenza e discriminazione. Riconoscere, evitare e contrastare, anche con l'aiuto degli adulti, le forme di violenza fisica e psicologica, anche in un contesto virtuale. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.

#### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

#### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Italiano



- Lingua inglese
- Musica
- Seconda lingua comunitaria

### **Tematiche affrontate / attività previste**

Classi: prime, seconde e terze

Disciplina : Musica

Tematiche : La discriminazione di genere nel mondo della musica; la valenza del linguaggio musicale nella sensibilizzazione all'eliminazione delle disuguaglianze e delle discriminazioni sociali e di genere.

Classi: seconde e terze

Disciplina : Italiano

Tematiche: Bullismo, cyberbullismo, parità di genere,

25 novembre: giornata internazionale contro la violenza sulle donne

Classi: seconde

Disciplina : Inglese e Spagnolo

Tematica : Cyberbullismo

Classi: terze

Disciplina : Inglese

Tematica : Martin Luther King e Rosa Parks

Disciplina : Spagnolo



Tematica : La guerra civile spagnola: dittatura e democrazia. Il rispetto della natura: il riciclo.

#### Obiettivo di apprendimento 4

Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e quelli privati così come le forme di vita affidate alla responsabilità delle classi; partecipare alle rappresentanze studentesche a livello di classe, scuola, territorio (es. Consiglio Comunale dei Ragazzi).

#### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II

#### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Italiano

#### Tematiche affrontate / attività previste

Condividere regole comunemente accettate.

Sviluppare la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale ed europea.

#### Obiettivo di apprendimento 5

Aiutare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà, per incrementare la collaborazione e l'inclusione di tutti (es. nei gruppi di lavoro, in attività di tutoraggio, in iniziative di solidarietà nella scuola e nella comunità). Sostenere e supportare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà, sia all'interno della scuola, sia nella



comunità (gruppi di lavoro, tutoraggio, supporto ad altri, iniziative di volontariato).

**Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**

- Classe III

**Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Geografia
- Storia

**Tematiche affrontate / attività previste**

Classi: terze

Discipline : Storia e Geografia

Tematica : Associazioni no profit.

## Traguardo 2

Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.

## Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere gli Organi e le funzioni del Comune, degli Enti locali e della Regione.  
Conoscere i servizi pubblici presenti nel territorio, le loro funzioni e da chi sono erogati.  
Saperli illustrare in modo generale, anche con esempi riferiti all'esperienza.

**Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**



- Classe I

**Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Storia

**Tematiche affrontate / attività previste**

Classi: prime

Disciplina : Storia

Tematica : i Comuni di ieri e di oggi.

**Obiettivo di apprendimento 2**

Conoscere il valore e il significato della appartenenza alla comunità locale e a quella nazionale e sapere spiegare in modo essenziale la suddivisione dei poteri dello Stato, gli Organi che la presiedono, le loro funzioni, la composizione del Parlamento. Sperimentare le regole di democrazia diretta e rappresentativa.

**Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**

- Classe II

**Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Geografia

**Tematiche affrontate / attività previste**



Classi: seconde

Disciplina : Storia

Tematica : la separazione dei poteri

### Obiettivo di apprendimento 3

Conoscere la storia e il significato della bandiera italiana, della bandiera della regione, della bandiera dell'Unione europea e dello stemma comunale; conoscere l'inno nazionale e la sua origine; conoscere l'inno europeo e la sua origine. Approfondire la storia della comunità locale. Approfondire la storia della comunità nazionale. Approfondire il significato di Patria e le relative fonti costituzionali (articolo 52).

#### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

#### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Lingua inglese
- Seconda lingua comunitaria
- Storia

#### Tematiche affrontate / attività previste

Classi: seconde e terze

Disciplina : Storia

Tematica : il Risorgimento



Classi: prime

Disciplina : Inglese

Tematica : comparazione tra bandiera italiana, inglese e americana

Disciplina : Spagnolo

Tematica : comparazione tra la bandiera italiana e spagnola

Classi: prime

Disciplina : Spagnolo

Tematica : comparazione tra bandiera italiana e bandiera spagnola

#### Obiettivo di apprendimento 4

Conoscere la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea ("Costituzione europea").  
Conoscere il processo di formazione dell'Unione europea lo spirito del Trattato di Roma, la composizione dell'Unione, le Istituzioni europee e le loro funzioni. Individuare nella Costituzione gli articoli che regolano i rapporti internazionali. Conoscere i principali Organismi internazionali, con particolare riguardo all'ONU e il contenuto delle Dichiarazioni internazionali dei diritti umani e dei diritti dell'infanzia e rintracciarne la coerenza con i principi della Costituzione; individuarne l'applicazione o la violazione nell'esperienza o in circostanze note o studiate.

#### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe II
- Classe III

#### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Geografia



### Tematiche affrontate / attività previste

Classi: seconde

Disciplina : Geografia

Tematica: l'Unione Europea

Classi: terze

Disciplina : Geografia

Tematica: l'ONU

### Traguardo 3

Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.

#### Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere i rischi e gli effetti dannosi del consumo delle varie tipologie di droghe, comprese le droghe sintetiche, e di altre sostanze psicoattive, nonché dei rischi derivanti dalla loro dipendenza, anche attraverso l'informazione delle evidenze scientifiche circa i loro effetti per la salute e per le gravi interferenze nella crescita sana e nell'armonico sviluppo psico-fisico sociale e affettivo.

#### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III



### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Educazione fisica

### Tematiche affrontate / attività previste

Articolo n. 32 della Costituzione: Tutela della salute per sviluppare i di doping e primo soccorso.

Articolo n. 33: Valore educativo, sociale e di promozione del benessere psicofisico dell'attività sportiva in tutte le sue forme.

Art. 2 e 3 : Diritti inviolabili e dignità sociale per sviluppare il tema del fair play e rispetto dell'altro e delle regole.

## Traguardi per lo sviluppo delle competenze

### Nucleo: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

#### Traguardo 1

Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche.

Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.

#### Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà. Conoscere il valore costituzionale del lavoro, i settori economici e le principali attività lavorative connesse, individuandone forme e organizzazioni nel proprio territorio. Conoscere l'esistenza di alcune norme e regole fondamentali che disciplinano il lavoro e alcune produzioni, in particolare a tutela dei lavoratori, della comunità, dell'ambiente e saperne spiegare le finalità in modo generale. Conoscere, attraverso lo studio e la ricerca, le cause dello sviluppo economico e delle arretratezze sociali ed economiche in Italia ed in Europa.



**Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**

- Classe I
- Classe II
- Classe III

**Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Geografia

**Tematiche affrontate / attività previste**

Classi: prime, seconde e terze.

Disciplina: Geografia

Tematica: i settori primario, secondario e terziario

**Obiettivo di apprendimento 2**

Conoscere l'impatto del progresso scientifico-tecnologico su persone, ambienti e territori per ipotizzare soluzioni responsabili per la tutela della biodiversità e dei diversi ecosistemi come richiamato dall'articolo 9, comma 3, della Costituzione: risparmio energetico, smaltimento e riuso dei rifiuti, forme di economia circolare. Individuare e mettere in atto, per ciò che è alla propria portata, azioni e comportamenti per ridurre o contenere l'inquinamento dell'aria e dell'acqua, per salvaguardare il benessere umano, animale e per tutelare gli ambienti e il loro decoro. Analizzare e conoscere il funzionamento degli strumenti predisposti dallo Stato e dalle Istituzioni per tutelare salute, sicurezza e benessere collettivo, ed individuarne il significato in relazione ai principi costituzionali di responsabilità, solidarietà e sicurezza.

**Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**

- Classe I
- Classe II



**Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Tecnologia

**Tematiche affrontate / attività previste**

Per le classi prime:

Il rapporto tra tecnologia, sviluppo e risorse nell'ottica della sostenibilità.

Nuovi materiali dagli scarti.

Per le classi seconde:

La sostenibilità negli edifici.

Le città sostenibili.

## Traguardo 2

Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.

### Obiettivo di apprendimento 1

Individuare, analizzare, illustrare le cause delle trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.

**Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato**

- Classe I
- Classe II
- Classe III

**Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica**

- Geografia



- Matematica
- Scienze
- Tecnologia

### **Tematiche affrontate / attività previste**

Classi: terze

Disciplina: Tecnologia

Tematiche : I combustibili fossili e il cambiamento climatico.

Le centrali ad impatto ridotto.

Classi : prime e seconde

Discipline: Matematica Scienze

Tematiche:

Cambiamenti di stato.

Ambiente e salute.

Studio dei grafici correlati

Classi: seconde e terze

Discipline: Geografia

Tematiche: Lotta alla povertà, flussi migratori, sostenibilità economica.

### **Traguardo 3**

Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.



## Obiettivo di apprendimento 1

Individuare le possibili cause e comportamenti che potrebbero favorire o contrastare la criminalità nelle sue varie forme: contro la vita, l'incolumità e la salute personale, la libertà individuale, i beni pubblici e la proprietà privata, la pubblica amministrazione e l'economia pubblica e privata, e agire in modo coerente con la legalità. Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto. Riconoscere il principio che i beni pubblici sono beni di tutti.

### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III

### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Storia

### Tematiche affrontate / attività previste

Classi: terze.

Disciplina : Storia.

Tematica : la lotta alla mafia. Falcone e Borsellino.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Nucleo: CITTADINANZA DIGITALE

### Traguardo 1

Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli



ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.

### Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali: dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo e cyberbullismo, atti di violenza on line, comunicazione ostile, diffusione di fake news e notizie incontrollate.

### Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

### Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Italiano

### Tematiche affrontate / attività previste

Classi : prime, seconde e terze

Disciplina: Arte e Immagine

Tematiche: Il problema del bullismo.

Presentazione di un caso realmente accaduto di cyberbullismo.

Dinamica di gruppo sul tema trattato.



Classi : prime, seconde e terze

Disciplina : Italiano

Tematiche : i rischi della rete, la comunicazione ostile e le notizie incontrollate

## Monte ore annuali

Scuola Secondaria I grado

	33 ore	Più di 33 ore
Classe I	✓	
Classe II	✓	
Classe III	✓	

## Iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile (scuola dell'infanzia)

### ○ Ricicliamo la carta

L'iniziativa è rivolta a tutte le sezioni della scuola dell'infanzia e intende valorizzare la cura dell'ambiente attraverso:

- il riconoscimento delle differenze tra i vari esseri viventi e tra il mondo naturale e quello artificiale
- il rispetto delle norme che regolano la vita di gruppo
- l'osservazione e la manipolazione degli elementi del mondo naturale e artificiale
- l'attuazione di pratiche condivise sul riciclaggio



-la conoscenza delle regole per il rispetto dell'ambiente

-l'esplorazione della realtà attraverso i cinque sensi

## Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza	Campi di esperienza coinvolti
Assume comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio artistico e culturale.	<ul style="list-style-type: none"><li>● Il sé e l'altro</li><li>● La conoscenza del mondo</li></ul>

## Aspetti qualificanti del curricolo

### Curricolo verticale

Curricolo verticale MOTIVAZIONE Evitare frammentazioni, segmentazioni; tracciare un percorso formativo unitario; costruire una "positiva" comunicazione fra i diversi ordini di scuola del nostro Istituto; creare un clima di benessere che è alla base di ogni condizione di apprendimento. FINALITÀ Assicurare un percorso graduale di crescita globale; ridurre le diseguità nei percorsi formativi; consentire l'acquisizione di competenze, abilità, conoscenze e quadri concettuali, adeguati alle potenzialità di ciascun alunno; realizzare le finalità dell'uomo e del cittadino; orientare nella continuità; favorire la realizzazione del "progetto di vita". METODOLOGIE Laboratoriale; esperienziale; comunicativa; partecipativa; ludico-espressiva; esplorativa (di ricerca); collaborativa (di gruppo); interdisciplinare; trasversale (di gruppo). Proposta formativa per lo sviluppo delle competenze trasversali .

### Allegato:

Curricolo di educazione civica Vivenza-Giovanni XXIII.pdf

### Proposta formativa per lo sviluppo delle competenze trasversali

Le competenze trasversali sono quelle competenze non riferibili direttamente ad una



specifica disciplina, quali comunicazione, pensiero critico, creatività, motivazione, iniziativa, capacità di risolvere problemi, valutazione del rischio, assunzione di decisioni, lavoro di gruppo e soprattutto “apprendere ad apprendere”, che rappresentano la base per lo sviluppo di qualsiasi altra competenza e che discendono direttamente dalle competenze chiave europee per l'apprendimento permanente. Nello specifico le competenze chiave fissate dalle Raccomandazioni del Parlamento Europeo di Lisbona 2006 sono: 1) Comunicazione nella madrelingua: capacità di esprimere ed interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale e scritta ed interagire in modo creativo in un'intera gamma di contesti culturali e sociali. 2) Comunicazione nelle lingue straniere :oltre alle abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua, richiede la mediazione e la comprensione interculturale. 3)Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia: abilità di applicare il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane. Tale competenza è associata a quello scientifico- tecnologica che comporta la comprensione di tanti cambiamenti determinati dall'uomo stesso e che sono sua responsabilità. 4) Competenza digitale: capacità di saper utilizzare con spirito critico le tecnologie per il lavoro, il tempo libero, la comunicazione. 5) Imparare a imparare: comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità che potranno poi essere applicate nel futuro in vari contesti di vita: casa, lavoro, istruzione e formazione. 6) Competenze sociali e civiche: riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo costruttivo alla vita sociale e lavorativa. 7) Spirito di iniziativa e imprenditorialità: capacità di una persona di tradurre le idee in azioni, dove rientrano la creatività, ,l'innovazione, e la capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi. 8) Consapevolezza ed espressione culturale: si dà spazio all'espressione creativa di idee, esperienze, emozioni in una vasta gamma di mezzi di comunicazione, compresi musica, spettacolo, letteratura ed arti visive.

## **Allegato:**

CURRICOLO VERTICALE COMPETENZE CHIAVE .pdf

## **Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza**

Nelle Indicazioni Nazionali 2018 vengono inoltre ricordate le Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'UE del 2006 con le otto Competenze chiave per



l'apprendimento. La nuova RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente sostituisce quella del 2006. 1) Competenza alfabetica funzionale: capacità di esprimere ed interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale e scritta ed interagire in modo creativo in un'intera gamma di contesti culturali e sociali. 2) Competenza multilinguistica :oltre alle abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua, richiede la mediazione e la comprensione interculturale. 3) Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: abilità di applicare il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane. Tale competenza è associata a quello scientifico-tecnologica che comporta la comprensione di tanti cambiamenti determinati dall'uomo stesso e che sono sua responsabilità. 4) Competenza digitale: capacità di saper utilizzare con spirito critico le tecnologie per il lavoro, il tempo libero, la comunicazione. 5) Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare: comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità che potranno poi essere applicate nel futuro in vari contesti di vita: casa, lavoro, istruzione e formazione. 6) Competenza in materia di cittadinanza: riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo costruttivo alla vita sociale e lavorativa. 7) Competenza imprenditoriale: capacità di una persona di tradurre le idee in azioni, dove rientrano la creatività, l'innovazione, e la capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi. 8) Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali: si dà spazio all'espressione creativa di idee, esperienze, emozioni in una vasta gamma di mezzi di comunicazione, compresi musica, spettacolo, letteratura ed arti visive. Le competenze chiave di cittadinanza, quindi, trovano corrispondenza nella competenze europee così come illustrato nelle tabelle allegate.

## **Allegato:**

Curricolo verticale trasversale di Educazione Civica 2024.pdf

**Dettaglio Curricolo plesso: DIR.DID.TEN.PROF.G.CIANCIUSI**

---



## SCUOLA DELL'INFANZIA

---

### Curricolo di scuola

40 ORE SETTIMANALI

- Campi di Esperienza
- Religione/ Materia alternativa
- Laboratori di Educazione Civica
- Potenziamento di Educazione Motoria
- Potenziamento linguistico (inglese)
- Potenziamento musicale
- Potenziamento STEAM
- Mensa

[https://www.ic3avezzano.edu.it/wpfd\\_file/curricolo-verticale-competenze-chiave/](https://www.ic3avezzano.edu.it/wpfd_file/curricolo-verticale-competenze-chiave/)

### Iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile (scuola dell'infanzia)

#### ○ Agenda 2030

Presentazione, analisi, conoscenza dell'Agenda 2030 attraverso attività laboratoriali che portino le bambine e i bambini a sviluppare un solido senso di Cittadinanza attivo e responsabile, attento ai bisogni dell'altro e dell'ambiente, al rispetto dei diritti e della legalità, focalizzato sul senso di eguaglianza e giustizia sociale.

<https://go-goals.org/it/>



Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

## ○ **Progetti in partenariato digitale eTwinning**

Le attività in partenariato digitale eTwinning servono a sviluppare fin dalla Scuola dell'Infanzia un solido senso di Cittadinanza europea, attraverso la scoperta delle altre nazioni grazie al gemellaggio elettronico.

Indipendentemente dall'argomento del progetto, elementi essenziali di ogni progetto eTwinning sono:

- educazione al rispetto della privacy (nome, immagini, informazioni personali);
- educazione al rispetto del diritto d'autore (utilizzo di immagini, musica, contenuti opensource)
- costruzione collaborativa della netiquette (codice di comportamento nella navigazione sul web)

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

## ○ **Celebrazioni giornate internazionali**

In modo trasversale e in un'ottica di continuità verticale, fin dalla Scuola dell'Infanzia le bambine e i bambini vengono coinvolti nella celebrazione di:

- giornata internazionale dell'acqua



- giornata internazionale contro la violenza sulle donne
- giornata internazionale dell'Infanzia e dell'adolescenza
- giornata nazionale degli alberi
- Safer Internet Day

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

## Aspetti qualificanti del curricolo

### Curricolo verticale

[https://www.ic3avezzano.edu.it/wpfd\\_file/curricolo-verticale-competenze-chiave/](https://www.ic3avezzano.edu.it/wpfd_file/curricolo-verticale-competenze-chiave/)

- DIDATTICA LABORATORIALE
- CENTRALITA' DELL'ALUNNO
- CONTINUITA' VERTICALE - Utilizzo di insegnanti laureati per le attività di potenziamento

### Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza

<https://www.ic3avezzano.edu.it/educazione-civica/>



## Dettaglio Curricolo plesso: SCUOLA OSPEDALIERA

---

### SCUOLA DELL'INFANZIA

---

#### Curricolo di scuola

Le attività della Scuola in Ospedale vengono svolte in modo laboratoriale e coinvolgono gruppi di bambini di volta in volta diversi (i bambini ricoverati, di solito per degenze brevi).

La progettazione avviene in continuità con la Scuola dell'Infanzia e prevede collaborazioni in modalità asincrona con gli alunni dei due plessi.

Le tematiche su cui si svolge l'azione pedagogica sono:

- Educazione ambientale
- Educazione alla Cittadinanza - Progetto Scuola Amica dei bambini e degli adolescenti - Unicef

Le attività coinvolgono tutti i Campi di Esperienza.

#### Iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile (scuola dell'infanzia)

##### ○ **Progetto Scuola Amica UNICEF - QUESTO SONO IO**

Il progetto è realizzato collaborativamente con il Ministero dell'Istruzione e del Merito, l'UNICEF, e le Scuole aderenti e sviluppa il tema trasversale dei diritti dei bambini e degli adolescenti attraverso attività laboratoriali artistico-espressivo, al fine di promuovere competenze di Cittadinanza.



Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

## Dettaglio Curricolo plesso: BORGHO PINETA

### SCUOLA PRIMARIA

### Curricolo di scuola

TEMPO ANTIMERIDIANO

30 ORE SETTIMANALI

ITALIANO	ED. CIVICA	INGLESE	TOT
8 (classi prime)	1	2	11
7 (classi seconde)	1	3	11
6 (classi terze)	1	4	11
MATEMATICA			5
TECNOLOGIA			1
SCIENZE			2
STORIA			2
GEOGRAFIA			2
ARTE			1



MUSICA	1
RELIGIONE/MATERIA ALTERNATIVA	2
EDUCAZIONE FISICA	2
STEAM	1
TOTALE	30

### TEMPO PIENO

40 ORE SETTIMANALI

ITALIANO	ED. CIVICA	INGLESE	TOT
8 (classi prime)	1	1	10
7 (classi seconde)	1	2	10
6 (classi terze)	1	3	10
MATEMATICA			6
TECNOLOGIA			1
SCIENZE			2
STORIA			2
GEOGRAFIA			2
ARTE			1
MUSICA			1
RELIGIONE/MATERIA ALTERNATIVA			2
EDUCAZIONE FISICA			2
STEAM			1
LABORATORI			5
MENSA			5
TOTALE			40

[link al curricolo d'Istituto](#)



### AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA

- potenziamento di lingua inglese (con certificazione Trinity - facoltativa) con Insegnante laureata
- potenziamento musicale
- laboratori STEAM
- laboratori artistico-espressivi
- laboratori di cittadinanza
- progetti in partenariato digitale eTwinning
- mobilità Erasmus+

## Aspetti qualificanti del curricolo

### Curricolo verticale

- DIDATTICA LABORATORIALE
- CENTRALITA' DELL'ALUNNO
- CONTINUITA' VERTICALE - Utilizzo di insegnanti laureati per le attività di potenziamento

### Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza

[Link al Curricolo di Educazione Civica](#)

## Dettaglio Curricolo plesso: VIA DELLE INDUSTRIE

---



## SCUOLA PRIMARIA

---

### Curricolo di scuola

#### TEMPO ANTIMERIDIANO

30 ORE SETTIMANALI

ITALIANO	ED. CIVICA	INGLESE	TOT
8 (classi prime)	1	2	11
7 (classi seconde)	1	3	11
6 (classi terze)	1	4	11
MATEMATICA			5
TECNOLOGIA			1
SCIENZE			2
STORIA			2
GEOGRAFIA			2
ARTE			1
MUSICA			1
RELIGIONE/MATERIA ALTERNATIVA			2
EDUCAZIONE FISICA			2
STEAM			1
TOTALE			30



TEMPO PIENO

40 ORE SETTIMANALI

ITALIANO	ED. CIVICA	INGLESE	TOT
8 (classi prime)	1	1	10
7 (classi seconde)	1	2	10
6 (classi terze)	1	3	10
MATEMATICA			6
TECNOLOGIA			1
SCIENZE			2
STORIA			2
GEOGRAFIA			2
ARTE			1
MUSICA			1
RELIGIONE/MATERIA ALTERNATIVA			2
EDUCAZIONE FISICA			2
STEAM			1
LABORATORI			5
MENSA			5
TOTALE			40

[link al curricolo d'Istituto](#)

AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA

- potenziamento di lingua inglese (con certificazione Trinity - facoltativa) con Insegnante laureata



- potenziamento musicale
- laboratori STEAM
- laboratori artistico-espressivi
- laboratori di cittadinanza
- progetti in partenariato digitale eTwinning
- mobilità Erasmus+

## Aspetti qualificanti del curricolo

### Curricolo verticale

- DIDATTICA LABORATORIALE
- CENTRALITA' DELL'ALUNNO
- CONTINUITA' VERTICALE - Utilizzo di insegnanti laureati per le attività di potenziamento

### Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza

[Link al curricolo di Educazione civica](#)

## Dettaglio Curricolo plesso: SCUOLA OSPEDALIERA

---

### SCUOLA PRIMARIA

---

### Curricolo di scuola



Le attività della Scuola in Ospedale vengono svolte in modo laboratoriale e coinvolgono gruppi di bambini di volta in volta diversi (i bambini ricoverati, di solito per degenze brevi).

La progettazione avviene in continuità con la Scuola Primaria e prevede collaborazioni in modalità asincrona con gli alunni dei due plessi.

Le tematiche su cui si svolge l'azione pedagogica sono:

- Educazione ambientale
- Educazione alla Cittadinanza - Progetto Scuola Amica dei bambini e degli adolescenti - Unicef

Le attività coinvolgono tutti le discipline.

## Dettaglio Curricolo plesso: SCUOLA MEDIA VIVENZA

---

### SCUOLA SECONDARIA I GRADO

---

#### Curricolo di scuola

##### INDIRIZZO LINGUISTICO INTERNAZIONALE

30 ORE IN ORARIO ANTIMERIDIANO

ITALIANO	6 ORE * 1 LATINO IN CLASSE TERZA
MATEMATICA	6 ORE
STORIA	2 ORE
GEOGRAFIA	2 ORE



RELIGIONE	1 ORA
TECNOLOGIA	2 ORE
EDUCAZIONE MOTORIA	2 ORE
ARTE	2 ORE
MUSICA	2 ORE
SPAGNOLO/FRANCESE	2 ORE
INGLESE	3 ORE

ORARIO POMERIDIANO - insegnamenti opzionali (da 1 a 5 ore)

- 1 ORA DI CONVERSAZIONE IN INGLESE CON INSEGNANTE MADRELINGUA
- 2 ORE TEDESCO
- 2 ORE SPAGNOLO/FRANCESE
- 1 ORA DI CONVERSAZIONE IN SPAGNOLO CON INSEGNANTE MADRELINGUA

Saranno inoltre attivati corsi pomeridiani di Inglese, Francese e Spagnolo per il conseguimento delle seguenti certificazioni linguistiche:

- KET
- DELE
- DELF
- TRINITY

Tutti i corsi di lingua sono gratuiti per le alunne e gli alunni.

**INDIRIZZO MUSICALE**

30 ORE IN ORARIO ANTIMERIDIANO

ITALIANO	6 ORE * 1 LATINO IN CLASSE TERZA
MATEMATICA	6 ORE



STORIA	2 ORE
GEOGRAFIA	2 ORE
RELIGIONE	1 ORA
TECNOLOGIA	2 ORE
EDUCAZIONE MOTORIA	2 ORE
ARTE	2 ORE
MUSICA	2 ORE
SPAGNOLO/FRANCESE	2 ORE
INGLESE	3 ORE

#### ORARIO POMERIDIANO

- 1 ORA DI SOLFEGGIO/TEORIA
- 1 ORA DI STRUMENTO INDIVIDUALE (Pianoforte, chitarra, violino, percussioni, sassofono, clarinetto)
- 1 ORA DI MUSICA D'INSIEME (nell'A. S. 2023/24 solo per le classi prime)

Tutte le attività sono gratuite per le alunne e per gli alunni.

#### INDIRIZZO SPORTIVO

30 ORE IN ORARIO ANTIMERIDIANO

ITALIANO	6 ORE * 1 LATINO IN CLASSE TERZA
MATEMATICA	6 ORE
STORIA	2 ORE
GEOGRAFIA	2 ORE



RELIGIONE	1 ORA
TECNOLOGIA	2 ORE
EDUCAZIONE MOTORIA	2 ORE
ARTE	2 ORE
MUSICA	2 ORE
SPAGNOLO/FRANCESE	2 ORE
INGLESE	3 ORE

ORARIO POMERIDIANO

3 ORE DI ATTIVITA' SPORTIVA (nuoto, arrampicata, padel, rugby, hockey, ecc.)

Tutte le attività sportive sono gratuite per le alunne e gli alunni.

**INDIRIZZO ORDINARIO**

30 ORE IN ORARIO ANTIMERIDIANO

ITALIANO	6 ORE * 1 LATINO IN CLASSE TERZA
MATEMATICA	6 ORE
STORIA	2 ORE
GEOGRAFIA	2 ORE
RELIGIONE	1 ORA
TECNOLOGIA	2 ORE
EDUCAZIONE MOTORIA	2 ORE
ARTE	2 ORE



MUSICA	2 ORE
SPAGNOLO/FRANCESE	2 ORE
INGLESE	3 ORE

### ORARIO POMERIDIANO

#### Facoltativo:

- potenziamento sportivo - 2 ore settimanali
- potenziamento linguistico

### AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA

- laboratori STEAM
- laboratori scientifici
- laboratori espressivi
- laboratori artistici
- laboratori di cittadinanza

## **Aspetti qualificanti del curricolo**

### **Curricolo verticale**

- POTENZIAMENTO DELLE ATTITUDINI E DEL TALENTO INDIVIDUALE
- UTILIZZO DI PERSONALE ALTAMENTE QUALIFICATO PER LE ATTIVITA' DI POTENZIAMENTO (Insegnanti madrelingua)

### **Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza**



[Link al Curricolo di Educazione Civica](#)

### **Utilizzo della quota di autonomia**

Dall'anno scolastico 2023-24 è previsto l'insegnamento di un'ora di Lingua Latina (nel Curricolo di Italiano), per le classi terze.



## Azioni per lo sviluppo dei processi di internazionalizzazione

Dettaglio plesso: I.C. VIVENZA- GIOVANNI XXIII (ISTITUTO  
PRINCIPALE)

---

Primo ciclo di istruzione

---

### ○ **Attività n° 1: from STEM to STEAM**

Corsi di formazione annuali finalizzati al potenziamento delle competenze linguistiche e al conseguimento delle relative certificazioni (B1, B2, C1).

Modalità utilizzate per il potenziamento delle competenze  
multilinguistiche

- Corsi di formazione

Destinatari

- Docenti



Collegamento con i progetti PNRR dell'istituzione scolastica

- From STEM to STEAM

### ○ **Attività n° 2: Modulo PON "Let's play with English".**

Corso di ampliamento dell' offerta formativa di lingua inglese della durata di 30 ore destinato agli alunni di classe quinta della scuola primaria.

Destinatari

- Studenti

## **Dettaglio plesso: BORGO PINETA (PLESSO)**

---

SCUOLA PRIMARIA

---

### ○ **Attività n° 1: Celebriamo ciò che ci unisce**

Il progetto sarà svolto in partenariato digitale con altre scuole italiane ed europee e documentato sulla piattaforma ESEP – eTwinning – INDIRE



Modalità utilizzate per il potenziamento delle competenze multilinguistiche

- Scambi o gemellaggi virtuali

Destinatari

- Studenti

Approfondimento:

Il tema del progetto è la cittadinanza europea, tema dell'anno eTwinning. Gli alunni saranno guidati a riflettere, attraverso laboratori, giochi e approfondimenti:

- sul significato di cittadinanza europea
- su somiglianze e differenze tra i paesi partner
- sui valori fondanti della Comunità Europea.

### ○ **Attività n° 2: Voilà le français**

Progetto di francese in continuità verticale finalizzato ad accompagnare gli alunni nel passaggio da un ordine di scuola all'altro.



Modalità utilizzate per il potenziamento delle competenze multilinguistiche

- Progetto di continuità

Destinatari

- Studenti

### Dettaglio plesso: VIA DELLE INDUSTRIE (PLESSO)

---

SCUOLA PRIMARIA

---

#### ○ **Attività n° 1: Voilà le français**

Progetto di francese in continuità verticale finalizzato ad accompagnare gli alunni nel passaggio da un ordine di scuola all'altro.

Modalità utilizzate per il potenziamento delle competenze multilinguistiche

- Progetto di continuità



### Destinatari

- Studenti

## Dettaglio plesso: SCUOLA MEDIA VIVENZA (PLESSO)

---

### SCUOLA SECONDARIA I GRADO

---

#### ○ **Attività n° 1: CERTIFICAZIONE DELLA LINGUA INGLESE -KET CAMBRIDGE**

Il progetto intende approfondire le quattro abilità di base, comprensione e produzione scritta

(reading/writing), comprensione e produzione orale (listening/speaking), attraverso pratiche

linguistico-grammaticali mirate (in pairs, small groups, class) su argomenti di vari interessi (civiltà,

musica, letteratura etc) e livelli di difficoltà progressiva per poi preparare gli studenti ad una

certificazione internazionale (esami KET Cambridge) con somministrazione e correzione critica di

tests e prove simulate.



### Modalità utilizzate per il potenziamento delle competenze multilinguistiche

- Percorsi finalizzati alla valutazione delle competenze linguistiche tramite certificazioni rilasciate da Enti riconosciuti a livello internazionale

### Destinatari

- Docenti

## ○ **Attività n° 2: Deutsch einfach**

Il progetto prevede un avvicinamento alle funzioni comunicative in lingua tedesca.

### Modalità utilizzate per il potenziamento delle competenze multilinguistiche

- Metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning)

### Destinatari

- Studenti

## ○ **Attività n° 3: Amigos**



Il progetto prevede il potenziamento delle competenze linguistiche in lingua spagnola

### Modalità utilizzate per il potenziamento delle competenze multilinguistiche

- Potenziamento delle competenze linguistiche

### Destinatari

- Studenti



## Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM

### I.C. VIVENZA- GIOVANNI XXIII (ISTITUTO PRINCIPALE)

---

#### ○ Azione n° 1: CODING E TINKERING

Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.

Realizzare attività di robotica educativa

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

- Predisporre un ambiente stimolante e incoraggiante, che consenta ai bambini di effettuare attività di esplorazione via via più articolate, procedendo anche per tentativi ed errori
- Valorizzare l'innato interesse per il mondo circostante che si sviluppa a partire dal desiderio e dalla curiosità dei bambini di conoscere oggetti e situazioni
- Organizzare attività di manipolazione, con le quali i bambini esplorano il funzionamento delle cose, ricercano i nessi causa-effetto e sperimentano le reazioni degli oggetti alle loro azioni

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---



Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni

## ○ Azione n° 2: CODING E ROBOTICA

- Realizzare attività di programmazione "Pixel Art".
- Leggere, creare un codice ed eseguirlo (anche attraverso piattaforme online come "Programma il futuro" e "Scratch Jr" o similari).
- Realizzare attività di robotica educativa

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Favorire la didattica inclusiva
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Utilizzare attività laboratoriali

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

- Riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
- Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Descrivere il procedimento seguito e riconoscere strategie di soluzione diverse dalla propria.



## ○ **Azione n° 3: DIGITAL STORYTELLING/ VIDEOTELLING**

- Produrre illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali , ebook, filmati, foto, infografiche;
- dare sequenzialità ad un plot;
- ricostruire antefatto e conseguenza;
- narrare per simboli riconducibili a strutture narrative

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Favorire la didattica inclusiva
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Utilizzare attività laboratoriali

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

- Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni
- Produrre semplici modelli o rappresentazioni
- Produrre illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali , ebook, filmati, foto, infografiche
- dare sequenzialità ad un plot -ricostruire antefatto e conseguenza
- Uso di apps per documentare (Thinglink), utilizzare robot (Lego WeDo - Sphero), illustrare



ambienti e territori (macchina fotografica 360°) 3.2

- raccontare (Ebook Creator), presentare contenuti (Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video), informare (Canva),

.- Iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

## Dettaglio plesso: DIR.DID.TEN.PROF.G.CIANCIUSI

---

### SCUOLA DELL'INFANZIA

---

#### ○ **Azione n° 1: CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE STEM**

Linee guida articolo n.1 comma 552, lett. a della legge 197 del 29 dicembre 2022-

“Nuove competenze e nuovi linguaggi”

Raccomandazioni del Consiglio del 22 maggio 2018- competenze chiave per l'apprendimento permanente

Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012, dai Nuovi Scenari del 2018

Le azioni mirate e integrate sono finalizzate a rafforzare le competenze degli alunni in primis nelle discipline matematico- scientifico-tecnologiche e digitali, nominate come “Nuove competenze e nuovi linguaggi”, ma interdisciplinari anche alle altre discipline nel potenziamento del pensiero computazionale come la risoluzione di problemi, la collaborazione e le capacità analitiche. L'integrazione fa capo alla digitalizzazione della didattica e al rinnovamento delle tecniche e strategie di insegnamento. Inoltre sviluppa capacità comunicative, creatività, abilità di scrittura, fiducia in se stessi e perseveranza.



Link line guida MIM

<https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Linee+guida+STEM.pdf/2aa0b11f-7609-66ac-3fd8-2c6a03c80f77?version=1.0&t=1698173043586>

La metodologia ha lo scopo di mostrare agli studenti come il metodo scientifico possa essere applicato alla vita quotidiana. Le STEM consentono di insegnare loro il pensiero computazionale concentrandosi sulle applicazioni del mondo reale, in un'ottica di problem solving, mentre la loro applicazione negli altri campi di studio mira a individuare strategie, soluzioni, modelli e approcci efficaci per la gestione dei processi di apprendimento, per lo sviluppo sociale in chiave moderna.

Il futuro dell'industria e dell'economia si basa sulla creatività digitale, sullo sviluppo di tecnologie sempre nuove che offrano soluzioni nei molteplici campi. Le STEM rappresentano gli argomenti chiave di una education orientata a crescere individui capaci di competere, reagire e gestire il futuro, occupando posizioni lavorative emergenti ed orientate alle nuove tecnologie.

Le linee guida non forniscono nuovi contenuti, ma suggerimenti metodologici, in quanto il corretto approccio all'insegnamento delle STEM non può prescindere da una prospettiva interdisciplinare e dall'intreccio tra teoria e pratica.

Le metodologie didattiche attive sono quindi le più efficaci se realizzate in un ambiente di apprendimento flessibile. Tali metodi didattici privilegiano quindi l'apprendimento che nasce dall'esperienza e che pone al centro del processo formativo lo studente stesso, valorizzandolo a 360 gradi. I pilastri della didattica inclusiva sono 4: progettazione, collaborazione, efficacia e, infine, relazioni ed emozioni. La progettazione prevede proprio il disegnare la didattica in base alle caratteristiche, alle abilità e ai bisogni del singolo allievo.

La metodologia si propone di illustrare agli studenti come il metodo scientifico possa essere utilizzato nella vita di tutti i giorni. Le discipline STEM offrono la possibilità di insegnare loro il pensiero computazionale concentrandosi sulle applicazioni pratiche, con l'obiettivo di risolvere problemi reali. L'applicazione di queste discipline in altri ambiti di studio mira a identificare strategie, soluzioni, modelli e approcci efficaci per gestire i processi di apprendimento e per favorire uno sviluppo sociale moderno.

Il futuro dell'industria e dell'economia dipende dalla creatività digitale e dal continuo



sviluppo di nuove tecnologie capaci di offrire soluzioni in diversi settori. Le discipline STEM rappresentano i fondamenti di un'istruzione finalizzata a formare individui in grado di competere, adattarsi e guidare il futuro, occupando posizioni di lavoro emergenti e orientate verso le nuove tecnologie.

Le linee guida non introducono nuovi contenuti, ma forniscono consigli metodologici poiché un approccio corretto all'insegnamento delle discipline STEM richiede una prospettiva interdisciplinare e un collegamento stretto tra teoria e pratica.

Le metodologie didattiche attive sono più efficaci quando applicate in un ambiente flessibile di apprendimento. Questi metodi mettono in primo piano l'apprendimento derivante dall'esperienza e pongono lo studente al centro del processo formativo, valorizzandolo in tutte le sue dimensioni. I principi fondamentali dell'istruzione inclusiva sono quattro: progettazione, collaborazione, efficacia e, infine, relazioni ed emozioni. La progettazione implica la creazione di programmi didattici adattati alle caratteristiche, alle capacità e ai bisogni di ciascuno studente.

Insegnare attraverso l'esperienza	Ricercazione
Favorire la didattica inclusiva	Apprendimento collaborativo- lavoro di gruppo o in coppie- tutoraggio- apprendimento attraverso la scoperta- organizzazione del tempo in fasi- uso di strumenti didattici intermedi-



	utilizzo di tecnologie, software e risorse informatiche specifiche- storytelling- debate-didattica per scenari
Promuovere la creatività e la curiosità	Anche con il pensiero computazionale che si avvale di 3 fasi principali: astrazione, si intende la formulazione del problema; automazione, indica l'espressione della soluzione; analisi: comprende esecuzione della soluzione e valutazione.
Sviluppare l'autonomia degli alunni	Partecipazione vissuta degli studenti- controllo costante e ricorsivo con feedback sull'apprendimento



	e l'autovalutazione- formazione in situazione e la formazione in gruppo
Utilizzare attività laboratoriali	Cooperative learning, peer education, flipped classroom, TEAL, CAE/TEAL circle time, blended learning, role- playing, brainstorming
Utilizzare metodologie attive e collaborative	La "didattica laboratoriale" comprende qualsiasi esperienza o attività nella quale lo studente riflette e lavora insieme agli altri, utilizzando molteplici modalità apprenditive, per la soluzione di una situazione problematica reale, l'assolvimento di un incarico o la



	realizzazione di un progetto.
Problem solving e metodo induttivo	La capacità di risolvere i problemi e di far fronte a situazioni critiche, con soluzioni creative, innovative e adeguate al contesto. Interconnessa al problem posing

### TR AGUARDI DELLE COMPETENZE

#### SCUOLA PRIMARIA

Al termine della Scuola Primaria, l'alunno sa:

- applicare le conoscenze curricolari apprese nelle varie classi negli ambiti linguistici, matematici, scientifici, tecnologici, antropologici, artistici, per la pianificazione ed elaborazione dei prodotti .
- sviluppare capacità di problem solving
- collaborare e interagire con gli altri per giungere alla soluzione di un problema
- esplorare varie forme di narrazione digitale, animazioni e creazioni e di videogiochi
- esprimere e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi
- utilizzare con consapevolezza i concetti di ripetizione e condizione
- analizzare e rappresentare processi utilizzando modelli logici



- approcciarsi ad un uso consapevole delle TIC
- utilizzare trasversalmente le conoscenze
- fare uso dei blocchi "Vai avanti", "Gira a destra"; "Gira a sinistra"; "Ripeti"; "Se - Allora -Altrimenti"
- muoversi nell'ambiente sviluppo Scratch: Sprite, stage, costumi e script; modificare Sprite con editor grafico inizializzazione di un progetto
- utilizzare e programmare robot educativi.

#### SCUOLA SECONDARIA I° GRADO

Al termine della Scuola Secondaria di I grado, l'alunno sa:

- gestire con problem solving, logica e capacità di trasformare le proprie idee in App e Videogiochi come focus della programmazione
- realizzare Storytelling con ambienti di sviluppo quali Scratch
- utilizzare app in lingua straniera
- realizzare programmi multimediali
- utilizzare il concetto di algoritmo nelle sue varie forme ed applicazioni
- approfondire i concetti di variabile e di funzione con parametri
- approcciarsi ad una scrittura ottimizzata del codice
- riconoscere le caratteristiche di un robot
- utilizzare trasversalmente le conoscenze
- fare uso di SOFT SKILLS
- negoziare
- accettare l'errore come parte dell'apprendimento
- reagire con resilienza



- comunicare in maniera efficace.

La nostra modalità di insegnamento unisce l'integrazione delle discipline STEM, mettendo l'accento sull'interconnessione e sull'applicazione pratica di queste conoscenze nel mondo reale, al fine di promuovere l'adozione di un pensiero trasversale, sistemico e critico, nonché l'applicazione delle nozioni acquisite in situazioni pratiche. Le nostre strategie didattiche si basano sull'uso congiunto delle conoscenze provenienti da diverse discipline al fine di risolvere problemi o portare a termine compiti specifici. Questo approccio pedagogico favorisce la collaborazione, la creatività e l'innovazione.

Qui di seguito è presentato uno schema delle metodologie STEM che possono essere applicate a ciascuna materia del programma di studi.

TINKERING	Un-approccio- alle-stem-il- tinkering Il nome deriva dall'inglese "To tinker" che significa "armeggiare", "provare ad aggiustare". Lo scopo è insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali.
GAMIFICATION	È una



	<p>metodologia che utilizza il potere del gioco per rendere l'apprendimento più coinvolgente, motivante e divertente Può essere applicata a diverse discipline e consente di sviluppare competenze trasversali</p>
CONCASSAGE	<p>Il concassage, concepito da Fustier, implica l'esplorazione di un problema attraverso una serie di domande stimolanti. Un metodo perfetto per potenziare il pensiero divergente e la creatività.</p>
CODING	<p>E' la programmazione informatica, è</p>



	<p>una metodologia trasversale della cultura digitale che consente di apprendere a usare in modo critico la tecnologia e la rete. È inoltre un utile strumento per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale.</p>
CODING UNPLUGGED	<p>Attività di programmazione senza l'utilizzo di dispositivi digitali per favorire lo sviluppo del pensiero logico e computazionale nei bambini attraverso il gioco motorio</p>
ROBOTICA	<p>Metodo didattico che sviluppa il pensiero computazionale con l'utilizzo di robot per rendere la</p>



	didattica più coinvolgente
GBL  GAME-BASED LEARNING	Integrato al Digital Game Based Learning è una strategia didattica che utilizza il gioco per insegnare uno specifico contenuto o per raggiungere un determinato risultato di apprendimento. Attraverso il gioco l'alunno acquisisce, rinforza o arricchisce il proprio sapere.
SCRATCH	Scratch è un ambiente di programmazione gratuito con un linguaggio di tipo grafico, sviluppato dal Massachusetts Institute of Technology (MIT). Nasce



	<p>come programma educativo e utilizza una metodologia a blocchi per insegnare la programmazione agli studenti.</p>
ORIENTEERING	<p>Attività formativa attraverso la quale l'alunno impara gradualmente a conoscere se stesso, a confrontarsi con i propri limiti e le proprie potenzialità, abituandosi a valutare, a scegliere e sperimentare gli effetti delle proprie scelte</p>
MAKING	<p>Metodologia che favorisce la capacità di collaborare e comunicare sviluppando il</p>



	<p>pensiero critico attraverso la produzione di manufatti per realizzare un progetto comune. Il MAKING, da obiettivi Next Eu Generation, acquisisce la valenza di DIGITAL MAKING, creazione di prodotti digitali, presentazioni, video e uso della stampante 3D</p>
INQUIRY-BASED LEARNING (IBL)	<p>Processo di apprendimento esperienziale che coinvolge gli studenti creando connessioni con il mondo reale attraverso indagini, formulando domande per raggiungere la soluzione del problema</p>



DEBATE	Metodologia didattica per acquisire competenze trasversali (life skills), che favorisce il cooperative learning e la Peer Education non solo tra studenti ma anche tra docenti e tra docenti e studenti. La metodologia consiste nel confronto tra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro)
STORYTELLING/VIDEO TELLING	Metodologia che si avvale della narrazione per



mettere in luce eventi della realtà e spiegarli secondo una logica di senso, in un contesto dove le emozioni trovano attraverso la forma del racconto la loro espressione. Lo storytelling digitale consiste nell'elaborare narrazioni attraverso l'uso delle nuove tecnologie audiovisive e multimediali in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi (video, audio, immagini, testi, mappe, etc.)

INFANZIA/PRIMARIA/SECONDARIA

Nucleo fondante	Abilità e conoscenze	Contenuti	Metodologia e	Materie
-----------------	----------------------	-----------	---------------	---------



Traguardi per lo sviluppo delle competenze			strumenti	coinvolte
<p>1. CODING E TINKERING</p> <p>1.1 - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>1.2 - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>1.3 - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>1.1 Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</p> <p>1.2- Realizzare attività di programmazione "Pixel Art".</p> <p>1.3- Leggere, creare un codice ed eseguirlo (anche attraverso piattaforme online come "Programma il futuro" e "Scratch Jr" o similari).</p> <p>1. 3 -Realizzare attività di robotica educativa</p> <p>1.4 - Realizzare attività di programmazione visuale a blocchi.</p> <p>- Utilizzare ambienti</p>	<p>1.1 Uso del tappeto a scacchiera e delle carte Cody Roby o similari per muovere giocattoli/oggetti</p> <p>1.2 Progettazione e realizzazione di percorsi per robot (Bee Bot, Lego WeDo.)</p> <p>1.3- Progettazione e realizzazione di contenuti digitali con Scratch Jr, piattaforma mBlock e Scratch .</p>	<p>1.1 Problem-solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.</p> <p>1. 2 Plugged</p> <p>1. 3 . Unplugged</p>	<p>1. Geografia Inglese Matematica - Arte - Musica - Tecnologia</p>



<p>1.4 - Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<p>editor come Scratch o similari per realizzare prodotti digitali che contengano: immagini, testo, video, s uoni .</p>			
<p>2. .ORIENTEERING</p> <p>2.1 Utilizza il linguaggio della geo- graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>2.2 Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali,</p>	<p>2 - Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente circostante.</p> <p>2.1 - Leggere una cartina</p> <p>2.2 - Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale</p> <p>- Uso della bussola</p> <p>- Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il r aggiungimento dell'obiettivo</p>	<p>2 - Attività in palestra e in ambiente outdoor</p> <p>- Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante.</p> <p>2.1 - Giochi di esplorazione dell'ambiente (macchina fotografica 360°, bussola anche digitale)</p> <p>2.2 - Progettazione e realizzazione di cartine e percorsi</p>	<p>2 - Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.</p>	<p>2. Geografia - Educazione Fisica - Tecnologia</p>



fotografiche, artistico-letterarie)		(Google Earth)		
<p>3. DIGITAL STORYTELLING/ VIDEO TELLING</p> <p>3.1 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p> <p>3.2 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>3.3 Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>3.1- Produrre illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali, ebook, filmati, foto, infografiche</p> <p>3.2- dare sequenzialità ad un plot</p> <p>-ricostruire antefatto e conseguenza</p> <p>- narrare per simboli riconducibili a strutture narrative</p>	<p>3.1 - Uso di apps per documentare (Thinglink), utilizzare robot (Lego WeDo - Sphero), illustrare ambienti e territori (macchina fotografica 360°)</p> <p>3.2- raccontare (Ebook Creator), presentare contenuti (Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video), informare (Canva), disegnare (tavoletta grafica, Google)</p>	<p>3- Problem-solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online</p>	<p>3. Tutte le discipline</p>



4.LABORATORI SCIENTIFICI				
4.1 Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.	4.1 - Conoscere le varie forme di inquinamento 4.2 - Conoscere le strategie di riuso e il riciclo - conoscere le strategie per salvaguardare l'ambiente (risparmio energetico)	4 - Le energie rinnovabili - I materiali rinnovabili - La raccolta differenziata	4 - Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.)  4.1 Concassage	4.Sienze e Tecnologia
4.2 Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.	4.3 - Conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione			
4.3 Espone in				



<p>forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>4.4 Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>				
<p>5.DEBATE</p> <p>LIFE SKILLS</p> <p>5.1 il debate aiuta i giovani a cercare e selezionare le fonti con l'obiettivo di formarsi un'opinione, sviluppare competenze di public speaking e di educazione all'ascolto, ad autovalutarsi, a migliorare la propria</p>	<p>5.1 Saper argomentare abilità di negoziazione . saper ascoltare. capacità di astrazione</p> <p>- non personalizzare l'avversario come nemico, ma saperne riconoscere i punti di ragione</p>	<p>5. Il debate consiste in un confronto fra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro).</p>	<p>5. cooperative learning e la peer education non solo tra studenti, ma anche tra docenti e tra docenti e studenti.</p> <p>5.1 Inquiry Based</p>	<p>Tutte le discipline</p>



<p>consapevolezza culturale e l'autostima.</p> <p>5.2 Per favorire l'approccio dialettico.</p> <p>5.3 Per favorire la pratica di un uso critico del pensiero.</p> <p>5.4 Per Contestualizzare i contenuti della formazione alla società civile.</p> <p>5.5 Per favorire l'integrazione degli strumenti digitali con quelli tradizionali.</p> <p>5.6 Per sperimentare metodologie innovative di rappresentazione della conoscenza.</p> <p>5.7 Per favorire il lavoro in gruppo.</p>	<p>-</p> <p>5.2 -valorizzazione dell'ars oratoria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventio: trovare gli argomenti</li> <li>• Dispositio: creare una scaletta del discorso</li> <li>• Elocutio: curare lo stile</li> <li>• Memoria: imparare a memoria il testo</li> <li>• Actio: la performance vera e propria</li> </ul>	<p>temi di attualità</p>	<p>Learning</p> <p>5.2 Concassage</p>	
<p>6. MAKING</p>				<p>6. Tecnologia</p>



<p>Formare cittadini capaci di padroneggiare con sicurezza e consapevolezza strumenti scientifici e tecnologici.</p>	<p>6.1. saper utilizzare la stampante 3D e software per la riproduzione di oggetti</p> <p>6.2 saper utilizzare software per elaborazione di filmati</p>	<p>6. stampante 3D software per videomaking</p>	<p>6. learning by doing</p> <p>6. 1 Game Based Learning</p>	
<p>7.ROBOTICA</p> <p>Sviluppo del Pensiero Critico Creatività Potenziata Coinvolgimento Attivo Competenze Tecniche Preparazione per il Futuro</p>	<p>7. Costruire abilità di base</p> <p>saper leggere i codici</p> <p>interpretare il problema</p> <p>7.1 Conoscere il concetto logico di variabile -</p> <p>7.2 Conoscere il corretto utilizzo delle funzioni nella realizzazione di un algoritmo</p> <p>7.3 - Conoscere il concetto di parametro ed il suo utilizzo all'interno delle funzioni</p>	<p>7.1.-Concetto di programmazione-sequenza</p> <p>Scratch: inizializzazione di un progetto, Sprite, stage, costumi e sfondi gioco, storytelling, grafica computerizzata: dialoghi e interazione tra personaggi per le animazioni;</p> <p>Sequenza e Algoritmi, espressioni condizionali, cicli.</p> <p>7.2 La funzione. La ripetizione uso</p>	<p>7.Learning by doing;</p> <p>- Cooperative Learning;</p> <p>- tutoring;</p> <p>- didattica dell'errore (debug)</p> <p>7.1 Game Based Learning</p>	<p>7. Matematica- Tecnologia- Italiano- Lingue straniere- musica</p>



	<p>7.4- Conoscere le principali funzioni di un programma ed utilizzarle in modo congruo - Conoscere l'ambiente di programmazione Scratch</p> <p>7.5- Conoscere l'ambiente di sviluppo App Inventor</p> <p>7.6 - Conoscere le caratteristiche di un robot (sensori e motori)</p> <p>7.7.- Conoscere l'ambiente di progettazione Lego Mindstorm</p> <p>7.8- Conoscere l'utilizzo di robot mBot e del suo ambiente di programmazione</p> <p>7.9 - Conoscere le basi di utilizzo della scheda Arduino</p>	<p>della interattività e del movimento per la realizzazione di giochi multimediali;</p> <p>7.3 - modalità per creare disegni geometrici con il codice, uso del suono.</p> <p>7.4 - Approccio alla robotica: Doc, per le prime due classi della primaria, Mind e microbit, per le ultime classi e per secondaria</p> <p>7.5 - Capire cosa sono e come usare sensori e motori per rendere interattivi i modelli</p> <p>7.6 - Stabilire relazioni causa-effetto</p> <p>7.7- Creare semplici programmi per istruire i modelli</p>		
--	---	---	--	--



		<p>LEGO</p> <p>Progettare e costruire storie tecnologiche unendole con il linguaggio di programmazione Scratch.</p> <p>L'ora del codice: Minecraft, Frozen, Ballando con il codice</p> <p>Creazione di uno Storytelling con Scratch</p> <p>- Creazione di un videogioco con Scratch</p> <p>7.8 -Introduzione alla programmazione ad oggetti</p> <p>7.9 - Oggetti e loro metodi - Sensori e Timer</p> <p>- Utilizzo software di progettazione Lego Mindstorm (costruire un robot)</p>		
--	--	--	--	--



--	--	--	--	--

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

### OBIETTIVI STEM

- Sviluppare il pensiero critico
- Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del Coding
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Utilizzare fonti informative di generi differenti
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo
- Sviluppare la capacità di attenzione e riflessione
- Ritrovare il piacere di giocare con i compagni per realizzare un manufatto



- Vivere l'errore come una risorsa e un'opportunità
- Sviluppare la comunicazione efficace

## Dettaglio plesso: BORGO PINETA

---

### SCUOLA PRIMARIA

---

## ○ Azione n° 1: CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE STEM

Linee guida articolo n.1 comma 552, lett. a della legge 197 del 29 dicembre 2022

“Nuove competenze e nuovi linguaggi”

Raccomandazioni del Consiglio del 22 maggio 2018- competenze chiave per l'apprendimento permanente

Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012, dai Nuovi Scenari del 2018

Le azioni mirate e integrate sono finalizzate a rafforzare le competenze degli alunni in primis nelle discipline matematico- scientifico-tecnologiche e digitali, nominate come “Nuove competenze e nuovi linguaggi”, ma interdisciplinari anche alle altre discipline nel potenziamento del pensiero computazionale come la risoluzione di problemi, la collaborazione e le capacità analitiche. L'integrazione fa capo alla digitalizzazione della didattica e al rinnovamento delle tecniche e strategie di insegnamento. Inoltre sviluppa capacità comunicative, creatività, abilità di scrittura, fiducia in se stessi e perseveranza.

Link line guida MIM

<https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Linee+guida+STEM.pdf/2aa0b11f-7609-66ac->



[3fd8-2c6a03c80f77?version=1.0&t=1698173043586](https://www.istruzione.it/3fd8-2c6a03c80f77?version=1.0&t=1698173043586)

La metodologia ha lo scopo di mostrare agli studenti come il metodo scientifico possa essere applicato alla vita quotidiana. Le STEM consentono di insegnare loro il pensiero computazionale concentrandosi sulle applicazioni del mondo reale, in un'ottica di problem solving, mentre la loro applicazione negli altri campi di studio mira a individuare strategie, soluzioni, modelli e approcci efficaci per la gestione dei processi di apprendimento, per lo sviluppo sociale in chiave moderna.

Il futuro dell'industria e dell'economia si basa sulla creatività digitale, sullo sviluppo di tecnologie sempre nuove che offrano soluzioni nei molteplici campi. Le STEM rappresentano gli argomenti chiave di una education orientata a crescere individui capaci di competere, reagire e gestire il futuro, occupando posizioni lavorative emergenti ed orientate alle nuove tecnologie.

Le linee guida non forniscono nuovi contenuti, ma suggerimenti metodologici, in quanto il corretto approccio all'insegnamento delle STEM non può prescindere da una prospettiva interdisciplinare e dall'intreccio tra teoria e pratica.

Le metodologie didattiche attive sono quindi le più efficaci se realizzate in un ambiente di apprendimento flessibile. Tali metodi didattici privilegiano quindi l'apprendimento che nasce dall'esperienza e che pone al centro del processo formativo lo studente stesso, valorizzandolo a 360 gradi. I pilastri della didattica inclusiva sono 4: progettazione, collaborazione, efficacia e, infine, relazioni ed emozioni. La progettazione prevede proprio il disegnare la didattica in base alle caratteristiche, alle abilità e ai bisogni del singolo allievo.

La metodologia si propone di illustrare agli studenti come il metodo scientifico possa essere utilizzato nella vita di tutti i giorni. Le discipline STEM offrono la possibilità di insegnare loro il pensiero computazionale concentrandosi sulle applicazioni pratiche, con l'obiettivo di risolvere problemi reali. L'applicazione di queste discipline in altri ambiti di studio mira a identificare strategie, soluzioni, modelli e approcci efficaci per gestire i processi di apprendimento e per favorire uno sviluppo sociale moderno.

Il futuro dell'industria e dell'economia dipende dalla creatività digitale e dal continuo sviluppo di nuove tecnologie capaci di offrire soluzioni in diversi settori. Le discipline STEM rappresentano i fondamenti di un'istruzione finalizzata a formare individui in grado di competere, adattarsi e guidare il futuro, occupando posizioni di lavoro emergenti e



orientate verso le nuove tecnologie.

Le linee guida non introducono nuovi contenuti, ma forniscono consigli metodologici poiché un approccio corretto all'insegnamento delle discipline STEM richiede una prospettiva interdisciplinare e un collegamento stretto tra teoria e pratica.

Le metodologie didattiche attive sono più efficaci quando applicate in un ambiente flessibile di apprendimento. Questi metodi mettono in primo piano l'apprendimento derivante dall'esperienza e pongono lo studente al centro del processo formativo, valorizzandolo in tutte le sue dimensioni. I principi fondamentali dell'istruzione inclusiva sono quattro: progettazione, collaborazione, efficacia e, infine, relazioni ed emozioni. La progettazione implica la creazione di programmi didattici adattati alle caratteristiche, alle capacità e ai bisogni di ciascuno studente.

Insegnare attraverso l'esperienza	Ricercazione
Favorire la didattica inclusiva	Apprendimento collaborativo- lavoro di gruppo o in coppie- tutoraggio- apprendimento attraverso la scoperta- organizzazione del tempo in fasi-uso di strumenti didattici intermedi- utilizzo di tecnologie, software e risorse



	informatiche specifiche- storytelling- debate-didattica per scenari
Promuovere la creatività e la curiosità	Anche con il pensiero computazionale che si avvale di 3 fasi principali: astrazione, si intende la formulazione del problema; automazione, indica l'espressione della soluzione; analisi: comprende esecuzione della soluzione e valutazione.
Sviluppare l'autonomia degli alunni	Partecipazione vissuta degli studenti- controllo costante e ricorsivo con feedback sull'apprendimento e l'autovalutazione- formazione in situazione e la



	formazione in gruppo
Utilizzare attività laboratoriali	Cooperative learning, peer education, flipped classroom, TEAL, CAE/TEAL circle time, blended learning, role playing, brainstorming
Utilizzare metodologie attive e collaborative	La "didattica laboratoriale" comprende qualsiasi esperienza o attività nella quale lo studente riflette e lavora insieme agli altri, utilizzando molteplici modalità apprenditive, per la soluzione di una situazione problematica reale, l'assolvimento di un incarico o la realizzazione di un progetto.



Problem solving e metodo induttivo	La capacità di risolvere i problemi e di far fronte a situazioni critiche, con soluzioni creative, innovative e adeguate al contesto. Interconnessa al problem posing
------------------------------------	--

### TR AGUARDI DELLE COMPETENZE

#### SCUOLA PRIMARIA

Al termine della Scuola Primaria, l'alunno sa:

- applicare le conoscenze curricolari apprese nelle varie classi negli ambiti linguistici, matematici, scientifici, tecnologici, antropologici, artistici, per la pianificazione ed elaborazione dei prodotti .
- sviluppare capacità di problem solving
- collaborare e interagire con gli altri per giungere alla soluzione di un problema
- esplorare varie forme di narrazione digitale, animazioni e creazioni e di videogiochi
- esprimere e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi
- utilizzare con consapevolezza i concetti di ripetizione e condizione
- analizzare e rappresentare processi utilizzando modelli logici
- approcciarsi ad un uso consapevole delle TIC
- utilizzare trasversalmente le conoscenze
- fare uso dei blocchi "Vai avanti", "Gira a destra"; "Gira a sinistra"; "Ripeti"; "Se - Allora -Altrimenti"



□ muoversi nell'ambiente sviluppo Scratch: Sprite, stage, costumi e script; modificare Sprite con editor grafico inizializzazione di un progetto

□ utilizzare e programmare robot educativi.

#### SCUOLA SECONDARIA I° GRADO

Al termine della Scuola Secondaria di I grado, l'alunno sa:

□ gestire con problem solving, logica e capacità di trasformare le proprie idee in App e Videogiochi come focus della programmazione

□ realizzare Storytelling con ambienti di sviluppo quali Scratch

□ utilizzare app in lingua straniera

□ realizzare programmi multimediali

□ utilizzare il concetto di algoritmo nelle sue varie forme ed applicazioni

□ approfondire i concetti di variabile e di funzione con parametri

□ approcciarsi ad una scrittura ottimizzata del codice

□ riconoscere le caratteristiche di un robot

□ utilizzare trasversalmente le conoscenze

□ fare uso di SOFT SKILLS

□ negoziare

□ accettare l'errore come parte dell'apprendimento

□ reagire con resilienza

□ comunicare in maniera efficace

La nostra modalità di insegnamento unisce l'integrazione delle discipline STEM, mettendo l'accento sull'interconnessione e sull'applicazione pratica di queste conoscenze nel mondo reale, al fine di promuovere l'adozione di un pensiero trasversale, sistemico e critico, nonché l'applicazione delle nozioni acquisite in situazioni pratiche. Le nostre strategie



didattiche si basano sull'uso congiunto delle conoscenze provenienti da diverse discipline al fine di risolvere problemi o portare a termine compiti specifici. Questo approccio pedagogico favorisce la collaborazione, la creatività e l'innovazione.

Qui di seguito è presentato uno schema delle metodologie STEM che possono essere applicate a ciascuna materia del programma di studi.

TINKERING	Un-approccio- alle-stem-il- tinkering Il nome deriva dall'inglese "To tinker" che significa "armeggiare", "provare ad aggiustare". Lo scopo è insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali.
GAMIFICATION	È una metodologia che utilizza il potere del gioco per rendere l'apprendimento più coinvolgente,



	<p>motivante e divertente Può essere applicata a diverse discipline e consente di sviluppare competenze trasversali</p>
CONCASSAGE	<p>Il concassage, concepito da Fustier, implica l'esplorazione di un problema attraverso una serie di domande stimolanti. Un metodo perfetto per potenziare il pensiero divergente e la creatività.</p>
CODING	<p>E' la programmazione informatica, è una metodologia trasversale della cultura digitale che consente di apprendere a usare in modo</p>



	<p>critico la tecnologia e la rete. È inoltre un utile strumento per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale.</p>
CODING UNPLUGGED	<p>Attività di programmazione senza l'utilizzo di dispositivi digitali per favorire lo sviluppo del pensiero logico e computazionale nei bambini attraverso il gioco motorio</p>
ROBOTICA	<p>Metodo didattico che sviluppa il pensiero computazionale con l'utilizzo di robot per rendere la didattica più coinvolgente</p>
GBL	<p>Integrato al Digital Game Based Learning è</p>



GAME BASED LEARNING	una strategia didattica che utilizza il gioco per insegnare uno specifico contenuto o per raggiungere un determinato risultato di apprendimento. Attraverso il gioco l'alunno acquisisce, rinforza o arricchisce il proprio sapere.
SCRATCH	Scratch è un ambiente di programmazione gratuito con un linguaggio di tipo grafico, sviluppato dal Massachussets Institute of Technology (MIT). Nasce come programma educativo e utilizza una metodologia a blocchi per



	<p>insegnare la programmazione agli studenti.</p>
ORIENTEERING	<p>Attività formativa attraverso la quale l'alunno impara gradualmente a conoscere se stesso, a confrontarsi con i propri limiti e le proprie potenzialità, abituandosi a valutare, a scegliere e sperimentare gli effetti delle proprie scelte</p>
MAKING	<p>Metodologia che favorisce la capacità di collaborare e comunicare sviluppando il pensiero critico attraverso la produzione di manufatti per realizzare un progetto</p>



	<p>comune. Il MAKING, da obiettivi Next Eu Generation, acquisisce la valenza di DIGITAL MAKING, creazione di prodotti digitali, presentazioni, video e uso della stampante 3D</p>
<p>INQUIRY BASED LEARNING (IBL)</p>	<p>Processo di apprendimento esperienziale che coinvolge gli studenti creando connessioni con il mondo reale attraverso indagini, formulando domande per raggiungere la soluzione del problema</p>
<p>DEBATE</p>	<p>Metodologia didattica per acquisire competenze trasversali (life</p>



	<p>skills), che favorisce il cooperative learning e la Peer Education non solo tra studenti ma anche tra docenti e tra docenti e studenti. La metodologia consiste nel confronto tra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro)</p>
STORYTELLING/VIDEOTELLING	<p>Metodologia che si avvale della narrazione per mettere in luce eventi della realtà e spiegarli secondo una logica di senso,</p>



in un contesto dove le emozioni trovano attraverso la forma del racconto la loro espressione. Lo storytelling digitale consiste nell'elaborare narrazioni attraverso l'uso delle nuove tecnologie audiovisive e multimediali in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi (video, audio, immagini, testi, mappe, etc.)

### INFANZIA/PRIMARIA/SECONDARIA

Nucleo fondante	Abilità e conoscenze	Contenuti	Metodologia e strumenti	Materie coinvolte
Traguardi per lo sviluppo delle competenze				



<p>1. CODING E TINKERING</p> <p>1.1 - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>1.2 - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>1.3 - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>1.4 - Descrive il procedimento seguito e</p>	<p>1.1 Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</p> <p>1.2- Realizzare attività di programmazione "Pixel Art".</p> <p>1.3- Leggere, creare un codice ed eseguirlo (anche attraverso piattaforme online come "Programma il futuro" e "Scratch Jr" o similari).</p> <p>1.3 -Realizzare attività di robotica educativa</p> <p>1.4 - Realizzare attività di programmazione visuale a blocchi.</p> <p>- Utilizzare ambienti editor come Scratch o similari per realizzare prodotti digitali che contengano: immagini,</p>	<p>1.1 Uso del tappeto a scacchiera e delle carte Cody Roby o similari per muovere giocattoli/oggetti</p> <p>1.2 Progettazione e realizzazione di percorsi per robot (Bee Bot, Lego WeDo.)</p> <p>1.3- Progettazione e realizzazione di contenuti digitali con Scratch Jr, piattaforma mBlock e Scratch .</p>	<p>1.1 Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.</p> <p>1.2 Plugged</p> <p>1.3 . Unplugged</p>	<p>1. Geografia</p> <p>Inglese</p> <p>Matematica</p> <p>- Arte -</p> <p>Musica -</p> <p>Tecnologia</p>
--	---	---	---	--



<p>ricosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<p>testo, video, s uoni .</p>			
<p>2. .ORIENTEERING</p> <p>2.1 Utilizza il linguaggio della geo- graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>2.2 Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie)</p>	<p>2 - Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente circostante.</p> <p>2.1 - Leggere una cartina</p> <p>2.2 - Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale</p> <p>- Uso della bussola</p> <p>- Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo</p>	<p>2 - Attività in palestra e in ambiente outdoor</p> <p>- Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante.</p> <p>2.1 - Giochi di esplorazione dell'ambiente (macchina fotografica 360°, bussola anche digitale)</p> <p>2.2 - Progettazione e realizzazione di cartine e percorsi (Google Earth)</p>	<p>2 - Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.</p>	<p>2. Geografia</p> <p>- Educazione Fisica - Tecnologia</p>



<p>3. DIGITAL STORYTELLING/ VIDEO TELLING</p> <p>3.1 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p> <p>3.2 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>3.3 Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>3.1- Produrre illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali, ebook, filmati, foto, infografiche</p> <p>3.2- dare sequenzialità ad un plot</p> <p>-ricostruire antefatto e conseguenza</p> <p>- narrare per simboli riconducibili a strutture narrative</p>	<p>3.1 - Uso di apps per documentare (Thinglink), utilizzare robot (Lego WeDo - Sphero), illustrare ambienti e territori (macchina fotografica 360°)</p> <p>3.2- raccontare (Ebook Creator), presentare contenuti (Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video), informare (Canva), disegnare (tavoletta grafica, Google)</p>	<p>3- Problem-solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online</p>	<p>3. Tutte le discipline</p>
<p>4.LABORATORI</p>				



<p>SCIENTIFICI</p> <p>4.1 Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>4.2 Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p> <p>4.3 Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato,</p>	<p>4.1 - Conoscere le varie forme di inquinamento</p> <p>4.2 - Conoscere le strategie di riuso e il riciclo</p> <p>- conoscere le strategie per salvaguardare l'ambiente (risparmio energetico)</p> <p>4.3 - Conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione</p>	<p>4 - Le energie rinnovabili</p> <p>- I materiali rinnovabili</p> <p>- La raccolta differenziata</p>	<p>4 - Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.)</p> <p>4.1 Concassage</p>	<p>4.Scienze e Tecnologia</p>
--	---	---	--	-------------------------------



<p>utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>4.4 Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>				
<p>5.DEBATE</p> <p>LIFE SKILLS</p> <p>5.1 il debate aiuta i giovani a cercare e selezionare le fonti con l'obiettivo di formarsi un'opinione, sviluppare competenze di public speaking e di educazione all'ascolto, ad autovalutarsi, a migliorare la propria consapevolezza culturale e l'autostima.</p>	<p>5.1 Saper argomentare abilità di negoziazione . saper ascoltare. capacità di astrazione</p> <p>- non personalizzare l'avversario come nemico, ma saperne riconoscere i punti di ragione</p> <p>-</p> <p>5.2 -valorizzazione dell'ars oratoria:</p>	<p>5. Il debate consiste in un confronto fra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro). temi di attualità</p>	<p>5. cooperative learning e la peer education non solo tra studenti, ma anche tra docenti e tra docenti e studenti.</p> <p>5.1 Inquiry Based Learning</p>	<p>Tutte le discipline</p>



<p>5.2 Per favorire l'approccio dialettico.</p> <p>5.3 Per favorire la pratica di un uso critico del pensiero.</p> <p>5.4 Per Contestualizzare i contenuti della formazione alla società civile.</p> <p>5.5 Per favorire l'integrazione degli strumenti digitali con quelli tradizionali.</p> <p>5.6 Per sperimentare metodologie innovative di rappresentazione della conoscenza.</p> <p>5.7 Per favorire il lavoro in gruppo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventio: trovare gli argomenti</li> <li>• Dispositio: creare una scaletta del discorso</li> <li>• Elocutio: curare lo stile</li> <li>• Memoria: imparare a memoria il testo</li> <li>• Actio: la performance vera e propria</li> </ul>		<p>5.2 Concassage</p>	
<p>6. MAKING</p> <p>Formare cittadini capaci di padroneggiare con sicurezza e</p>	<p>6.1. saper utilizzare la stampante 3D e</p>	<p>6. stampante 3D software per</p>	<p>6. learning by doing</p>	<p>6. Tecnologia</p>



consapevolezza strumenti scientifici e tecnologici.	software per la riproduzione di oggetti  6.2 saper utilizzare software per elaborazione di filmati	videomaking	6. 1 Game Based Learning	
7.ROBOTICA  Sviluppo del Pensiero Critico Creatività Potenziata Coinvolgimento Attivo Competenze Tecniche Preparazione per il Futuro	7. Costruire abilità di base  saper leggere i codici  interpretare il problema  7.1 Conoscere il concetto logico di variabile -  7.2 Conoscere il corretto utilizzo delle funzioni nella realizzazione di un algoritmo  7.3 - Conoscere il concetto di parametro ed il suo utilizzo all'interno delle funzioni  7.4- Conoscere le principali funzioni di un programma ed utilizzarle in modo	7.1.-Concetto di programmazione-sequenza  Scratch: inizializzazione di un progetto, Sprite, stage, costumi e sfondi gioco, storytelling,grafica computerizzata: dialoghi e interazione tra personaggi per le animazioni;  Sequenza e Algoritmi, espressioni condizionali, cicli.  7.2 La funzione. La ripetizione uso della interattività e del movimento per la realizzazione di	7.Learning by doing;  - Cooperative Learning;  - tutoring;  - didattica dell'errore (debug)  7.1 Game Based Learning	7. Matematica- Tecnologia- Italiano- Lingue straniere- musica



	<p>congruo - Conoscere l'ambiente di programmazione Scratch</p> <p>7.5- Conoscere l'ambiente di sviluppo App Inventor</p> <p>7.6 - Conoscere le caratteristiche di un robot (sensori e motori)</p> <p>7.7.- Conoscere l'ambiente di progettazione Lego Mindstorm</p> <p>7.8- Conoscere l'utilizzo di robot mBot e del suo ambiente di programmazione</p> <p>7.9 - Conoscere le basi di utilizzo della scheda Arduino</p>	<p>giochi multimediali;</p> <p>7.3 - modalità per creare disegni geometrici con il codice, uso del suono.</p> <p>7.4 - Approccio alla robotica: Doc, per le prime due classi della primaria, Mind e microbit, per le ultime classi e per secondaria</p> <p>7.5 - Capire cosa sono e come usare sensori e motori per rendere interattivi i modelli</p> <p>7.6 - Stabilire relazioni causa-effetto</p> <p>7.7- Creare semplici programmi per istruire i modelli LEGO</p> <p>Progettare e costruire storie</p>		
--	--	---	--	--



		<p>tecnologiche unendole con il linguaggio di programmazione Scratch.</p> <p>L'ora del codice: Minecraft, Frozen, Ballando con il codice</p> <p>Creazione di uno Storytelling con Scratch</p> <p>- Creazione di un videogioco con Scratch</p> <p>7.8 -Introduzione alla p rogrammazione ad oggetti</p> <p>7.9 - Oggetti e loro metodi - Sensori e Timer</p> <p>- Utilizzo software di progettazione Lego Mindstorm (costruire un robot)</p>		
--	--	---	--	--



Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

#### OBIETTIVI STEM

- ☐ Sviluppare il pensiero critico
- ☐ Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del Coding
- ☐ Sviluppare i concetti di condivisione
- ☐ Utilizzare fonti informative di generi differenti
- ☐ Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana
- ☐ Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo
- ☐ Sviluppare la capacità di attenzione e riflessione
- ☐ Ritrovare il piacere di giocare con i compagni per realizzare un manufatto
- ☐ Vivere l'errore come una risorsa e un'opportunità



- Sviluppare la comunicazione efficace

## Dettaglio plesso: VIA DELLE INDUSTRIE

---

### SCUOLA PRIMARIA

---

#### ○ **Azione n° 1: CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE STEM**

Linee guida articolo n.1 comma 552, lett. a della legge 197 del 29 dicembre 2022

“Nuove competenze e nuovi linguaggi

Raccomandazioni del Consiglio del 22 maggio 2018- competenze chiave per l'apprendimento permanente

Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012, dai Nuovi Scenari del 2018

Le azioni mirate e integrate sono finalizzate a rafforzare le competenze degli alunni in primis nelle discipline matematico- scientifico-tecnologiche e digitali, nominate come “Nuove competenze e nuovi linguaggi”, ma interdisciplinari anche alle altre discipline nel potenziamento del pensiero computazionale come la risoluzione di problemi, la collaborazione e le capacità analitiche. L'integrazione fa capo alla digitalizzazione della didattica e al rinnovamento delle tecniche e strategie di insegnamento. Inoltre sviluppa capacità comunicative, creatività, abilità di scrittura, fiducia in se stessi e perseveranza.

Link line guida MIM

<https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Linee+guida+STEM.pdf/2aa0b11f-7609-66ac-3fd8-2c6a03c80f77?version=1.0&t=1698173043586>



La metodologia ha lo scopo di mostrare agli studenti come il metodo scientifico possa essere applicato alla vita quotidiana. Le STEM consentono di insegnare loro il pensiero computazionale concentrandosi sulle applicazioni del mondo reale, in un'ottica di problem solving, mentre la loro applicazione negli altri campi di studio mira a individuare strategie, soluzioni, modelli e approcci efficaci per la gestione dei processi di apprendimento, per lo sviluppo sociale in chiave moderna.

Il futuro dell'industria e dell'economia si basa sulla creatività digitale, sullo sviluppo di tecnologie sempre nuove che offrano soluzioni nei molteplici campi. Le STEM rappresentano gli argomenti chiave di una education orientata a crescere individui capaci di competere, reagire e gestire il futuro, occupando posizioni lavorative emergenti ed orientate alle nuove tecnologie.

Le linee guida non forniscono nuovi contenuti, ma suggerimenti metodologici, in quanto il corretto approccio all'insegnamento delle STEM non può prescindere da una prospettiva interdisciplinare e dall'intreccio tra teoria e pratica.

Le metodologie didattiche attive sono quindi le più efficaci se realizzate in un ambiente di apprendimento flessibile. Tali metodi didattici privilegiano quindi l'apprendimento che nasce dall'esperienza e che pone al centro del processo formativo lo studente stesso, valorizzandolo a 360 gradi. I pilastri della didattica inclusiva sono 4: progettazione, collaborazione, efficacia e, infine, relazioni ed emozioni. La progettazione prevede proprio il disegnare la didattica in base alle caratteristiche, alle abilità e ai bisogni del singolo allievo.

La metodologia si propone di illustrare agli studenti come il metodo scientifico possa essere utilizzato nella vita di tutti i giorni. Le discipline STEM offrono la possibilità di insegnare loro il pensiero computazionale concentrandosi sulle applicazioni pratiche, con l'obiettivo di risolvere problemi reali. L'applicazione di queste discipline in altri ambiti di studio mira a identificare strategie, soluzioni, modelli e approcci efficaci per gestire i processi di apprendimento e per favorire uno sviluppo sociale moderno.

Il futuro dell'industria e dell'economia dipende dalla creatività digitale e dal continuo sviluppo di nuove tecnologie capaci di offrire soluzioni in diversi settori. Le discipline STEM rappresentano i fondamenti di un'istruzione finalizzata a formare individui in grado di competere, adattarsi e guidare il futuro, occupando posizioni di lavoro emergenti e orientate verso le nuove tecnologie.



Le linee guida non introducono nuovi contenuti, ma forniscono consigli metodologici poiché un approccio corretto all'insegnamento delle discipline STEM richiede una prospettiva interdisciplinare e un collegamento stretto tra teoria e pratica.

Le metodologie didattiche attive sono più efficaci quando applicate in un ambiente flessibile di apprendimento. Questi metodi mettono in primo piano l'apprendimento derivante dall'esperienza e pongono lo studente al centro del processo formativo, valorizzandolo in tutte le sue dimensioni. I principi fondamentali dell'istruzione inclusiva sono quattro: progettazione, collaborazione, efficacia e, infine, relazioni ed emozioni. La progettazione implica la creazione di programmi didattici adattati alle caratteristiche, alle capacità e ai bisogni di ciascuno studente.

Insegnare attraverso l'esperienza	Ricercazione
Favorire la didattica inclusiva	Apprendimento collaborativo- lavoro di gruppo o in coppie- tutoraggio- apprendimento attraverso la scoperta- organizzazione del tempo in fasi-uso di strumenti didattici intermedi- utilizzo di tecnologie, software e risorse informatiche specifiche-



	storytelling- debate-didattica per scenari
Promuovere la creatività e la curiosità	Anche con il pensiero computazionale che si avvale di 3 fasi principali: astrazione, si intende la formulazione del problema; automazione, indica l'espressione della soluzione; analisi: comprende esecuzione della soluzione e valutazione.
Sviluppare l'autonomia degli alunni	Partecipazione vissuta degli studenti- controllo costante e ricorsivo con feedback sull'apprendimento e l'autovalutazione- formazione in situazione e la formazione in gruppo



Utilizzare attività laboratoriali	Cooperative learning, peer education, flipped classroom, TEAL, CAE/TEAL circle time, blended learning, role-playing, brainstorming
Utilizzare metodologie attive e collaborative	La "didattica laboratoriale" comprende qualsiasi esperienza o attività nella quale lo studente riflette e lavora insieme agli altri, utilizzando molteplici modalità apprenditive, per la soluzione di una situazione problematica reale, l'assolvimento di un incarico o la realizzazione di un progetto.
Problem solving e metodo	La capacità di risolvere i problemi e di far fronte a



induttivo	situazioni critiche, con soluzioni creative, innovative e adeguate al contesto. Interconnessa al problem posing
-----------	--

### TR AGUARDI DELLE COMPETENZE

#### SCUOLA PRIMARIA

Al termine della Scuola Primaria, l'alunno sa:

- applicare le conoscenze curricolari apprese nelle varie classi negli ambiti linguistici, matematici, scientifici, tecnologici, antropologici, artistici, per la pianificazione ed elaborazione dei prodotti
- sviluppare capacità di problem solving
- collaborare e interagire con gli altri per giungere alla soluzione di un problema
- esplorare varie forme di narrazione digitale, animazioni e creazioni e di videogiochi
- esprimere e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi
- utilizzare con consapevolezza i concetti di ripetizione e condizione
- analizzare e rappresentare processi utilizzando modelli logici
- approcciarsi ad un uso consapevole delle TIC
- utilizzare trasversalmente le conoscenze
- fare uso dei blocchi "Vai avanti", "Gira a destra"; "Gira a sinistra"; "Ripeti"; "Se - Allora -Altrimenti"
- muoversi nell'ambiente sviluppo Scratch: Sprite, stage, costumi e script; modificare Sprite



con editor grafico inizializzazione di un progetto

utilizzare e programmare robot educativi.

SCUOLA SECONDARIA I° GRADO

Al termine della Scuola Secondaria di I grado, l'alunno sa:

gestire con problem solving, logica e capacità di trasformare le proprie idee in App e Videogiochi come focus della programmazione

realizzare Storytelling con ambienti di sviluppo quali Scratch

utilizzare app in lingua straniera

realizzare programmi multimediali

utilizzare il concetto di algoritmo nelle sue varie forme ed applicazioni

approfondire i concetti di variabile e di funzione con parametri

approcciarsi ad una scrittura ottimizzata del codice

riconoscere le caratteristiche di un robot

utilizzare trasversalmente le conoscenze

fare uso di SOFT SKILLS

negoziare

accettare l'errore come parte dell'apprendimento

reagire con resilienza

comunicare in maniera efficace

La nostra modalità di insegnamento unisce l'integrazione delle discipline STEM, mettendo l'accento sull'interconnessione e sull'applicazione pratica di queste conoscenze nel mondo reale, al fine di promuovere l'adozione di un pensiero trasversale, sistemico e critico, nonché l'applicazione delle nozioni acquisite in situazioni pratiche. Le nostre strategie didattiche si basano sull'uso congiunto delle conoscenze provenienti da diverse discipline



al fine di risolvere problemi o portare a termine compiti specifici. Questo approccio pedagogico favorisce la collaborazione, la creatività e l'innovazione.

Qui di seguito è presentato uno schema delle metodologie STEM che possono essere applicate a ciascuna materia del programma di studi.

La nostra modalità di insegnamento unisce l'integrazione delle discipline STEM, mettendo l'accento sull'interconnessione e sull'applicazione pratica di queste conoscenze nel mondo reale, al fine di promuovere l'adozione di un pensiero trasversale, sistemico e critico, nonché l'applicazione delle nozioni acquisite in situazioni pratiche. Le nostre strategie didattiche si basano sull'uso congiunto delle conoscenze provenienti da diverse discipline al fine di risolvere problemi o portare a termine compiti specifici. Questo approccio pedagogico favorisce la collaborazione, la creatività e l'innovazione.

Qui di seguito è presentato uno schema delle metodologie STEM che possono essere applicate a ciascuna materia del programma di studi.

TINKERING	Un-approccio- alle-stem-il- tinkering Il nome deriva dall'inglese "To tinker" che significa "armeggiare", "provare ad aggiustare". Lo scopo è insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali.
-----------	---



GAMIFICATION	È una metodologia che utilizza il potere del gioco per rendere l'apprendimento più coinvolgente, motivante e divertente. Può essere applicata a diverse discipline e consente di sviluppare competenze trasversali.
CONCASSAGE	Il concassage, concepito da Fustier, implica l'esplorazione di un problema attraverso una serie di domande stimolanti. Un metodo perfetto per potenziare il pensiero divergente e la creatività.
CODING	È la programmazione.



	<p>informatica, è una metodologia trasversale della cultura digitale che consente di apprendere a usare in modo critico la tecnologia e la rete. È inoltre un utile strumento per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale.</p>
CODING UNPLUGGED	<p>Attività di programmazione senza l'utilizzo di dispositivi digitali per favorire lo sviluppo del pensiero logico e computazionale nei bambini attraverso il gioco motorio</p>
ROBOTICA	<p>Metodo didattico che sviluppa il pensiero computazionale con l'utilizzo di robot per</p>



	rendere la didattica più coinvolgente
GBL  GAME BASED LEARNING	Integrato al Digital Game Based Learning è una strategia didattica che utilizza il gioco per insegnare uno specifico contenuto o per raggiungere un determinato risultato di apprendimento. Attraverso il gioco l'alunno acquisisce, rinforza o arricchisce il proprio sapere.
SCRATCH	Scratch è un ambiente di programmazione gratuito con un linguaggio di tipo grafico, sviluppato dal Massachussets Institute of Technology



	<p>(MIT). Nasce come programma educativo e utilizza una metodologia a blocchi per insegnare la programmazione agli studenti.</p>
ORIENTEERING	<p>Attività formativa attraverso la quale l'alunno impara gradualmente a conoscere se stesso, a confrontarsi con i propri limiti e le proprie potenzialità, abituandosi a valutare, a scegliere e sperimentare gli effetti delle proprie scelte</p>
MAKING	<p>Metodologia che favorisce la capacità di collaborare e comunicare</p>



	<p>sviluppando il pensiero critico attraverso la produzione di manufatti per realizzare un progetto comune. Il MAKING, da obiettivi Next Eu Generation, acquisisce la valenza di DIGITAL MAKING, creazione di prodotti digitali, presentazioni, video e uso della stampante 3D</p>
<p>INQUIRY BASED LEARNING (IBL)</p>	<p>Processo di apprendimento esperienziale che coinvolge gli studenti creando connessioni con il mondo reale attraverso indagini, formulando domande per raggiungere la soluzione del</p>



	problema
DEBATE	Metodologia didattica per acquisire competenze trasversali (life skills), che favorisce il cooperative learning e la Peer Education non solo tra studenti ma anche tra docenti e tra docenti e studenti. La metodologia consiste nel confronto tra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro)
STORYTELLING/VIDEOTELLING	Metodologia che



si avvale della narrazione per mettere in luce eventi della realtà e spiegarli secondo una logica di senso, in un contesto dove le emozioni trovano attraverso la forma del racconto la loro espressione. Lo storytelling digitale consiste nell'elaborare narrazioni attraverso l'uso delle nuove tecnologie audiovisive e multimediali in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi (video, audio, immagini, testi, mappe, etc.)

INFANZIA/PRIMARIA/SECONDARIA



Nucleo fondante  Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Abilità e conoscenze	Contenuti	Metodologia e strumenti	Materie coinvolte
<p>1.CODING E TINKERING</p> <p>1.1 - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>1.2 - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>1.3 - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o</p>	<p>1.1 Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</p> <p>1.2- Realizzare attività di programmazione "Pixel Art".</p> <p>1.3- Leggere, creare un codice ed eseguirlo (anche attraverso piattaforme online come "Programma il futuro" e "Scratch Jr" o similari).</p> <p>1.3 -Realizzare attività di robotica educativa</p> <p>1.4 - Realizzare attività di programmazione visuale a blocchi.</p>	<p>1.1 Uso del tappeto a scacchiera e delle carte Cody Roby o simili per muovere giocattoli/oggetti</p> <p>1.2 Progettazione e realizzazione di percorsi per robot (Bee Bot, Lego WeDo.)</p> <p>1.3- Progettazione e realizzazione di contenuti digitali con Scratch Jr, piattaforma mBlock e Scratch .</p>	<p>1.1 Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.</p> <p>1.2 Plugged</p> <p>1.3 . Unplugged</p>	<p>1. Geografia Inglese Matematica - Arte - Musica - Tecnologia</p>



<p>strumenti multimediali.</p> <p>1.4 - Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<p>- Utilizzare ambienti editor come Scratch o similari per realizzare prodotti digitali che contengano: immagini, testo, video, suoni .</p>			
<p>2. .ORIENTEERING</p> <p>2.1 Utilizza il linguaggio della geo- graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>2.2 Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari,</p>	<p>2 - Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente circostante.</p> <p>2.1 - Leggere una cartina</p> <p>2.2 - Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale</p> <p>- Uso della bussola</p> <p>- Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo</p>	<p>2 - Attività in palestra e in ambiente outdoor</p> <p>- Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante.</p> <p>2.1 - Giochi di esplorazione dell'ambiente (macchina fotografica 360°, bussola anche digitale)</p> <p>2.2 - Progettazione e</p>	<p>2 - Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.</p>	<p>2. Geografia - Educazione Fisica - Tecnologia</p>



tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie)		realizzazione di cartine e percorsi (Google Earth)		
<p>3.DIGITAL STORYTELLING/VIDEOTELLING</p> <p>3.1 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p> <p>3.2 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>3.3 Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti</p>	<p>3.1- Produrre illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali, ebook, filmati, foto, infografiche</p> <p>3.2- dare sequenzialità ad un plot</p> <p>-ricostruire antefatto e conseguenza</p> <p>- narrare per simboli riconducibili a strutture</p>	<p>3.1 - Uso di apps per documentare (Thinglink), utilizzare robot (Lego WeDo - Sphero), illustrare ambienti e territori (macchina fotografica 360°)</p> <p>3.2- raccontare (Ebook Creator), presentare contenuti (Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video), informare (Canva), disegnare (tavoleta grafica,</p>	<p>3- Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online</p>	<p>3. Tutte le discipline</p>



della tecnologia attuale.	narrative	Google)		
<p>4.LABORATORI SCIENTIFICI</p> <p>4.1 Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>4.2 Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici</p>	<p>4.1 - Conoscere le varie forme di inquinamento</p> <p>4.2 - Conoscere le strategie di riuso e il riciclo</p> <p>- conoscere le strategie per salvaguardare l'ambiente (risparmio energetico)</p> <p>4.3 - Conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione</p>	<p>4 - Le energie rinnovabili</p> <p>- I materiali rinnovabili</p> <p>- La raccolta differenziata</p>	<p>4 - Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.)</p> <p>4.1 Concassage</p>	<p>4.Sienze e Tecnologia</p>



<p>esperimenti.</p> <p>4.3 Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>4.4 Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>				
<p>5.DEBATE</p> <p>LIFE SKILLS</p> <p>5.1 il debate aiuta i giovani a cercare e selezionare le fonti con l'obiettivo di formarsi un'opinione, sviluppare competenze di public speaking e di educazione all'ascolto, ad</p>	<p>5.1 Saper argomentare abilità di negoziazione . saper ascoltare. capacità di astrazione</p> <p>- non personalizzare l'avversario come nemico, ma saperne</p>	<p>5. Il debate consiste in un confronto fra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un</p>	<p>5. cooperative learning e la peer education non solo tra studenti, ma anche tra docenti e tra docenti e studenti.</p>	<p>Tutte le discipline</p>



autovalutarsi, a migliorare la propria consapevolezza culturale e l'autostima. 5.2 Per favorire l'approccio dialettico. 5.3 Per favorire la pratica di un uso critico del pensiero. 5.4 Per Contestualizzare i contenuti della formazione alla società civile. 5.5 Per favorire l'integrazione degli strumenti digitali con quelli tradizionali. 5.6 Per sperimentare metodologie innovative di rappresentazione della conoscenza. 5.7 Per favorire il lavoro in gruppo.	riconoscere i punti di ragione - 5.2 -valorizzazione dell'ars oratoria:  • Inventio: trovare gli argomenti  • Dispositio: creare una scaletta del discorso  • Elocutio: curare lo stile  • Memoria: imparare a memoria il testo  • Actio: la performance vera e propria	campo (pro) o nell'altro (contro). temi di attualità	5.1 Inquiry Based Learning  5.2 Concassage	
--	---	---	--	--



<p>6. MAKING</p> <p>Formare cittadini capaci di padroneggiare con sicurezza e consapevolezza strumenti scientifici e tecnologici.</p>	<p>6.1. saper utilizzare la stampante 3D e software per la riproduzione di oggetti</p> <p>6.2 saper utilizzare software per elaborazione di filmati</p>	<p>6. stampante 3D software per videomaking</p>	<p>6. learning by doing</p> <p>6. 1 Game Based Learning</p>	<p>6. Tecnologia</p>
<p>7.ROBOTICA</p> <p>Sviluppo del Pensiero Critico Creatività Potenziata Coinvolgimento Attivo Competenze Tecniche Preparazione per il Futuro</p>	<p>7. Costruire abilità di base saper leggere i codici interpretare il problema</p> <p>7.1 Conoscere il concetto logico di variabile -</p> <p>7.2 Conoscere il corretto utilizzo delle funzioni nella realizzazione di un algoritmo</p> <p>7.3 - Conoscere il concetto di parametro ed il suo utilizzo all'interno delle</p>	<p>7.1.-Concetto di programmazione-sequenza</p> <p>Scratch: inizializzazione di un progetto, Sprite, stage, costumi e sfondi gioco, storytelling,grafica computerizzata: dialoghi e interazione tra personaggi per le animazioni;</p> <p>Sequenza e Algoritmi, espressioni condizionali, cicli.</p> <p>7.2 La funzione.</p>	<p>7.Learning by doing;</p> <p>- Cooperative Learning;</p> <p>- tutoring;</p> <p>- didattica dell'errore (debug)</p> <p>7.1 Game Based Learning</p>	<p>7. Matematica- Tecnologia- Italiano- Lingue straniere- musica</p>



	funzioni	La ripetizione uso della interattività e del movimento per la realizzazione di giochi multimediali;		
	7.4- Conoscere le principali funzioni di un programma ed utilizzarle in modo congruo - Conoscere l'ambiente di programmazione Scratch	7.3 - modalità per creare disegni geometrici con il codice, uso del suono.		
	7.5- Conoscere l'ambiente di sviluppo App Inventor	7.4 - Approccio alla robotica: Doc, per le prime due classi della primaria, Mind e microbit, per le ultime classi e per secondaria		
	7.6 - Conoscere le caratteristiche di un robot (sensori e motori)	7.5 - Capire cosa sono e come usare sensori e motori per rendere interattivi i modelli		
	7.7.- Conoscere l'ambiente di progettazione Lego Mindstorm	7.6 - Stabilire relazioni causa-effetto		
	7.8- Conoscere l'utilizzo di robot mBot e del suo ambiente di programmazione	7.7- Creare semplici programmi per		
	7.9 - Conoscere le basi di utilizzo della scheda Arduino			



		<p>istruire i modelli LEGO</p> <p>Progettare e costruire storie tecnologiche unendole con il linguaggio di programmazione Scratch.</p> <p>L'ora del codice: Minecraft, Frozen, Ballando con il codice</p> <p>Creazione di uno Storytelling con Scratch</p> <p>- Creazione di un videogioco con Scratch</p> <p>7.8 -Introduzione alla p rogrammazione ad oggetti</p> <p>7.9 - Oggetti e loro metodi - Sensori e Timer</p> <p>- Utilizzo software di progettazione Lego Mindstorm (costruire un</p>		
--	--	---	--	--



		robot)		
--	--	--------	--	--

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

### OBIETTIVI STEM

- Sviluppare il pensiero critico
- Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del Coding
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Utilizzare fonti informative di generi differenti
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo
- Sviluppare la capacità di attenzione e riflessione



- Ritrovare il piacere di giocare con i compagni per realizzare un manufatto
- Vivere l'errore come una risorsa e un'opportunità
- Sviluppare la comunicazione efficace

## Dettaglio plesso: SCUOLA MEDIA VIVENZA

---

### SCUOLA SECONDARIA I GRADO

---

#### ○ **Azione n° 1: CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE STEM**

Linee guida articolo n.1 comma 552, lett. a della legge 197 del 29 dicembre 2022

“Nuove competenze e nuovi linguaggi”

Raccomandazioni del Consiglio del 22 maggio 2018- competenze chiave per l'apprendimento permanente

Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012, dai Nuovi Scenari del 2018

Le azioni mirate e integrate sono finalizzate a rafforzare le competenze degli alunni in primis nelle discipline matematico- scientifico-tecnologiche e digitali, nominate come “Nuove competenze e nuovi linguaggi”, ma interdisciplinari anche alle altre discipline nel potenziamento del pensiero computazionale come la risoluzione di problemi, la collaborazione e le capacità analitiche. L'integrazione fa capo alla digitalizzazione della didattica e al rinnovamento delle tecniche e strategie di insegnamento. Inoltre sviluppa capacità comunicative, creatività, abilità di scrittura, fiducia in se stessi e perseveranza.



Link line guida MIM

<https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Linee+guida+STEM.pdf/2aa0b11f-7609-66ac-3fd8-2c6a03c80f77?version=1.0&t=1698173043586>

La metodologia ha lo scopo di mostrare agli studenti come il metodo scientifico possa essere applicato alla vita quotidiana. Le STEM consentono di insegnare loro il pensiero computazionale concentrandosi sulle applicazioni del mondo reale, in un'ottica di problem solving, mentre la loro applicazione negli altri campi di studio mira a individuare strategie, soluzioni, modelli e approcci efficaci per la gestione dei processi di apprendimento, per lo sviluppo sociale in chiave moderna.

Il futuro dell'industria e dell'economia si basa sulla creatività digitale, sullo sviluppo di tecnologie sempre nuove che offrano soluzioni nei molteplici campi. Le STEM rappresentano gli argomenti chiave di una education orientata a crescere individui capaci di competere, reagire e gestire il futuro, occupando posizioni lavorative emergenti ed orientate alle nuove tecnologie.

Le linee guida non forniscono nuovi contenuti, ma suggerimenti metodologici, in quanto il corretto approccio all'insegnamento delle STEM non può prescindere da una prospettiva interdisciplinare e dall'intreccio tra teoria e pratica.

Le metodologie didattiche attive sono quindi le più efficaci se realizzate in un ambiente di apprendimento flessibile. Tali metodi didattici privilegiano quindi l'apprendimento che nasce dall'esperienza e che pone al centro del processo formativo lo studente stesso, valorizzandolo a 360 gradi. I pilastri della didattica inclusiva sono 4: progettazione, collaborazione, efficacia e, infine, relazioni ed emozioni. La progettazione prevede proprio il disegnare la didattica in base alle caratteristiche, alle abilità e ai bisogni del singolo allievo.

La metodologia si propone di illustrare agli studenti come il metodo scientifico possa essere utilizzato nella vita di tutti i giorni. Le discipline STEM offrono la possibilità di insegnare loro il pensiero computazionale concentrandosi sulle applicazioni pratiche, con l'obiettivo di risolvere problemi reali. L'applicazione di queste discipline in altri ambiti di studio mira a identificare strategie, soluzioni, modelli e approcci efficaci per gestire i processi di apprendimento e per favorire uno sviluppo sociale moderno.

Il futuro dell'industria e dell'economia dipende dalla creatività digitale e dal continuo



sviluppo di nuove tecnologie capaci di offrire soluzioni in diversi settori. Le discipline STEM rappresentano i fondamenti di un'istruzione finalizzata a formare individui in grado di competere, adattarsi e guidare il futuro, occupando posizioni di lavoro emergenti e orientate verso le nuove tecnologie.

Le linee guida non introducono nuovi contenuti, ma forniscono consigli metodologici poiché un approccio corretto all'insegnamento delle discipline STEM richiede una prospettiva interdisciplinare e un collegamento stretto tra teoria e pratica.

Le metodologie didattiche attive sono più efficaci quando applicate in un ambiente flessibile di apprendimento. Questi metodi mettono in primo piano l'apprendimento derivante dall'esperienza e pongono lo studente al centro del processo formativo, valorizzandolo in tutte le sue dimensioni. I principi fondamentali dell'istruzione inclusiva sono quattro: progettazione, collaborazione, efficacia e, infine, relazioni ed emozioni. La progettazione implica la creazione di programmi didattici adattati alle caratteristiche, alle capacità e ai bisogni di ciascuno studente.

Insegnare attraverso l'esperienza	Ricercazione
Favorire la didattica inclusiva	Apprendimento collaborativo- lavoro di gruppo o in coppie- tutoraggio- apprendimento attraverso la scoperta- organizzazione del tempo in fasi- uso di strumenti didattici intermedi- utilizzo di tecnologie,



	software e risorse informatiche specifiche- storytelling- debate-didattica per scenari
Promuovere la creatività e la curiosità	Anche con il pensiero computazionale che si avvale di 3 fasi principali: astrazione, si intende la formulazione del problema; automazione, indica l'espressione della soluzione; analisi: comprende esecuzione della soluzione e valutazione.
Sviluppare l'autonomia degli alunni	Partecipazione vissuta degli studenti- controllo costante e ricorsivo con feedback sull'apprendimento e l'autovalutazione- formazione in



	situazione e la formazione in gruppo
Utilizzare attività laboratoriali	Cooperative learning, peer education, flipped classroom, TEAL, CAE/TEAL circle time, blended learning, role playing, brainstorming
Utilizzare metodologie attive e collaborative	La "didattica laboratoriale" comprende qualsiasi esperienza o attività nella quale lo studente riflette e lavora insieme agli altri, utilizzando molteplici modalità apprenditive, per la soluzione di una situazione problematica reale, l'assolvimento di un incarico o la realizzazione di un progetto.



Problem solving e metodo induttivo	La capacità di risolvere i problemi e di far fronte a situazioni critiche, con soluzioni creative, innovative e adeguate al contesto. Interconnessa al problem posing
------------------------------------	--

### TR AGUARDI DELLE COMPETENZE

#### SCUOLA PRIMARIA

Al termine della Scuola Primaria, l'alunno sa:

- applicare le conoscenze curricolari apprese nelle varie classi negli ambiti linguistici, matematici, scientifici, tecnologici, antropologici, artistici, per la pianificazione ed elaborazione dei prodotti .
- sviluppare capacità di problem solving
- collaborare e interagire con gli altri per giungere alla soluzione di un problema
- esplorare varie forme di narrazione digitale, animazioni e creazioni e di videogiochi
- esprimere e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi
- utilizzare con consapevolezza i concetti di ripetizione e condizione
- analizzare e rappresentare processi utilizzando modelli logici
- approcciarsi ad un uso consapevole delle TIC
- utilizzare trasversalmente le conoscenze
- fare uso dei blocchi "Vai avanti", "Gira a destra"; "Gira a sinistra"; "Ripeti"; "Se - Allora -Altrimenti"



□ muoversi nell'ambiente sviluppo Scratch: Sprite, stage, costumi e script; modificare Sprite con editor grafico inizializzazione di un progetto

□ utilizzare e programmare robot educativi.

#### SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

Al termine della Scuola Secondaria di I grado, l'alunno sa:

□ gestire con problem solving, logica e capacità di trasformare le proprie idee in App e Videogiochi come focus della programmazione

□ realizzare Storytelling con ambienti di sviluppo quali Scratch

□ utilizzare app in lingua straniera

□ realizzare programmi multimediali

□ utilizzare il concetto di algoritmo nelle sue varie forme ed applicazioni

□ approfondire i concetti di variabile e di funzione con parametri

□ approcciarsi ad una scrittura ottimizzata del codice

□ riconoscere le caratteristiche di un robot

□ utilizzare trasversalmente le conoscenze

□ fare uso di SOFT SKILLS

□ negoziare

□ accettare l'errore come parte dell'apprendimento

□ reagire con resilienza

□ comunicare in maniera efficace

La nostra modalità di insegnamento unisce l'integrazione delle discipline STEM, mettendo l'accento sull'interconnessione e sull'applicazione pratica di queste conoscenze nel mondo reale, al fine di promuovere l'adozione di un pensiero trasversale, sistemico e critico,



nonché l'applicazione delle nozioni acquisite in situazioni pratiche. Le nostre strategie didattiche si basano sull'uso congiunto delle conoscenze provenienti da diverse discipline al fine di risolvere problemi o portare a termine compiti specifici. Questo approccio pedagogico favorisce la collaborazione, la creatività e l'innovazione.

Qui di seguito è presentato uno schema delle metodologie STEM che possono essere applicate a ciascuna materia del programma di studi.

TINKERING	Un-approccio- alle-stem-il- tinkering Il nome deriva dall'inglese "To tinker" che significa "armeggiare", "provare ad aggiustare". Lo scopo è insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali.
GAMIFICATION	È una metodologia che utilizza il potere del gioco per rendere l'apprendimento più coinvolgente, motivante e



	<p>divertente Può essere applicata a diverse discipline e consente di sviluppare competenze trasversali</p>
CONCASSAGE	<p>Il concassage, concepito da Fustier, implica l'esplorazione di un problema attraverso una serie di domande stimolanti. Un metodo perfetto per potenziare il pensiero divergente e la creatività.</p>
CODING	<p>E' la programmazione informatica, è una metodologia trasversale della cultura digitale che consente di apprendere a usare in modo critico la</p>



	<p>tecnologia e la rete. È inoltre un utile strumento per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale.</p>
<p>CODING UNPLUGGED</p>	<p>Attività di programmazione senza l'utilizzo di dispositivi digitali per favorire lo sviluppo del pensiero logico e computazionale nei bambini attraverso il gioco motorio</p>
<p>ROBOTICA</p>	<p>Metodo didattico che sviluppa il pensiero computazionale con l'utilizzo di robot per rendere la didattica più coinvolgente</p>
<p>GBL GAME BASED LEARNING</p>	<p>Integrato al Digital Game Based Learning è una strategia</p>



	<p>didattica che utilizza il gioco per insegnare uno specifico contenuto o per raggiungere un determinato risultato di apprendimento. Attraverso il gioco l'alunno acquisisce, rinforza o arricchisce il proprio sapere.</p>
SCRATCH	<p>Scratch è un ambiente di programmazione gratuito con un linguaggio di tipo grafico, sviluppato dal Massachusetts Institute of Technology (MIT). Nasce come programma educativo e utilizza una metodologia a blocchi per insegnare la</p>



	programmazione agli studenti.
ORIENTEERING	Attività formativa attraverso la quale l'alunno impara gradualmente a conoscere se stesso, a confrontarsi con i propri limiti e le proprie potenzialità, abituandosi a valutare, a scegliere e sperimentare gli effetti delle proprie scelte
MAKING	Metodologia che favorisce la capacità di collaborare e comunicare sviluppando il pensiero critico attraverso la produzione di manufatti per realizzare un progetto comune. Il



	<p>MAKING, da obiettivi Next Eu Generation, acquisisce la valenza di DIGITAL MAKING, creazione di prodotti digitali, presentazioni, video e uso della stampante 3D</p>
<p>INQUIRY BASED LEARNING (IBL)</p>	<p>Processo di apprendimento esperienziale che coinvolge gli studenti creando connessioni con il mondo reale attraverso indagini, formulando domande per raggiungere la soluzione del problema</p>
<p>DEBATE</p>	<p>Metodologia didattica per acquisire competenze trasversali (life skills), che</p>



	<p>favorisce il cooperative learning e la Peer Education non solo tra studenti ma anche tra docenti e tra docenti e studenti. La metodologia consiste nel confronto tra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro)</p>
STORYTELLING/VIDEOTELLING	<p>Metodologia che si avvale della narrazione per mettere in luce eventi della realtà e spiegarli secondo una logica di senso, in un contesto</p>



dove le emozioni trovano attraverso la forma del racconto la loro espressione. Lo storytelling digitale consiste nell'elaborare narrazioni attraverso l'uso delle nuove tecnologie audiovisive e multimediali in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi (video, audio, immagini, testi, mappe, etc.)

### INFANZIA/PRIMARIA/SECONDARIA

Nucleo fondante	Abilità e conoscenze	Contenuti	Metodologia e strumenti	Materie coinvolte
Traguardi per lo sviluppo delle competenze				
1.CODING E				



<p>TINKERING</p> <p>1.1 - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>1.2 - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>1.3 - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>1.4 - Descrive il procedimento seguito e riconosce</p>	<p>1.1 Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</p> <p>1.2- Realizzare attività di programmazione "Pixel Art".</p> <p>1.3- Leggere, creare un codice ed eseguirlo (anche attraverso piattaforme online come "Programma il futuro" e "Scratch Jr" o similari).</p> <p>1.3 -Realizzare attività di robotica educativa</p> <p>1.4 - Realizzare attività di programmazione visuale a blocchi.</p> <p>- Utilizzare ambienti editor come Scratch o similari per realizzare prodotti digitali che contengano: immagini, testo, video, s uoni .</p>	<p>1.1 Uso del tappeto a scacchiera e delle carte Cody Roby o similari per muovere giocattoli/oggetti</p> <p>1.2 Progettazione e realizzazione di percorsi per robot (Bee Bot, Lego WeDo.)</p> <p>1.3- Progettazione e realizzazione di contenuti digitali con Scratch Jr, piattaforma mBlock e Scratch .</p>	<p>1.1 Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.</p> <p>1.2 Plugged</p> <p>1.3 . Unplugged</p>	<p>1. Geografia Inglese Matematica - Arte - Musica - Tecnologia</p>
--	--	---	---	---



strategie di soluzione diverse dalla propria.				
2. ORIENTEERING  2.1 Utilizza il linguaggio della geo- graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.  2.2 Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie)	2 - Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente circostante.  2.1 - Leggere una cartina  2.2 - Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale  - Uso della bussola  - Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo	2 - Attività in palestra e in ambiente outdoor  - Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante.  2.1 - Giochi di esplorazione dell'ambiente (macchina fotografica 360°, bussola anche digitale)  2.2 - Progettazione e realizzazione di cartine e percorsi (Google Earth)	2 - Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.	2. Geografia - Educazione Fisica - Tecnologia



<p>3.DIGITAL STORYTELLING/VIDEOTELLING</p> <p>3.1 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p> <p>3.2 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>3.3 Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>3.1- Produrre illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali, ebook, filmati, foto, infografiche</p> <p>3.2- dare sequenzialità ad un plot</p> <p>-ricostruire antefatto e conseguenza</p> <p>- narrare per simboli riconducibili a strutture narrative</p>	<p>3.1 - Uso di apps per documentare (Thinglink), utilizzare robot (Lego WeDo - Sphero), illustrare ambienti e territori (macchina fotografica 360°)</p> <p>3.2- raccontare (Ebook Creator), presentare contenuti (Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video), informare (Canva), disegnare (tavoletta grafica, Google)</p>	<p>3- Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online</p>	<p>3. Tutte le discipline</p>
<p>4.LABORATORI</p>				



<p>SCIENTIFICI</p> <p>4.1 Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>4.2 Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p> <p>4.3 Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato,</p>	<p>4.1 - Conoscere le varie forme di inquinamento</p> <p>4.2 - Conoscere le strategie di riuso e il riciclo</p> <p>- conoscere le strategie per salvaguardare l'ambiente (risparmio energetico)</p> <p>4.3 - Conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione</p>	<p>4 - Le energie rinnovabili</p> <p>- I materiali rinnovabili</p> <p>- La raccolta differenziata</p>	<p>4 - Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.)</p> <p>4.1 Concassage</p>	<p>4.Scienze e Tecnologia</p>
--	---	---	--	-------------------------------



<p>utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>4.4 Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>				
<p>5.DEBATE</p> <p>LIFE SKILLS</p> <p>5.1 il debate aiuta i giovani a cercare e selezionare le fonti con l'obiettivo di formarsi un'opinione, sviluppare competenze di public speaking e di educazione all'ascolto, ad autovalutarsi, a migliorare la propria consapevolezza culturale e l'autostima.</p>	<p>5.1 Saper argomentare abilità di negoziazione . saper ascoltare. capacità di astrazione</p> <p>- non personalizzare l'avversario come nemico, ma saperne riconoscere i punti di ragione</p> <p>-</p> <p>5.2 -valorizzazione dell'ars oratoria:</p>	<p>5. Il debate consiste in un confronto fra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro). temi di attualità</p>	<p>5. cooperative learning e la peer education non solo tra studenti, ma anche tra docenti e tra docenti e studenti.</p> <p>5.1 Inquiry Based Learning</p>	<p>Tutte le discipline</p>



<p>5.2 Per favorire l'approccio dialettico.</p> <p>5.3 Per favorire la pratica di un uso critico del pensiero.</p> <p>5.4 Per Contestualizzare i contenuti della formazione alla società civile.</p> <p>5.5 Per favorire l'integrazione degli strumenti digitali con quelli tradizionali.</p> <p>5.6 Per sperimentare metodologie innovative di rappresentazione della conoscenza.</p> <p>5.7 Per favorire il lavoro in gruppo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventio: trovare gli argomenti</li> <li>• Dispositio: creare una scaletta del discorso</li> <li>• Elocutio: curare lo stile</li> <li>• Memoria: imparare a memoria il testo</li> <li>• Actio: la performance vera e propria</li> </ul>		<p>5.2 Concassage</p>	
<p>6. MAKING</p> <p>Formare cittadini capaci di padroneggiare con sicurezza e</p>	<p>6.1. saper utilizzare la stampante 3D e</p>	<p>6. stampante 3D software per</p>	<p>6. learning by doing</p>	<p>6. Tecnologia</p>



consapevolezza strumenti scientifici e tecnologici.	software per la riproduzione di oggetti  6.2 saper utilizzare software per elaborazione di filmati	videomaking	6. 1 Game Based Learning	
7.ROBOTICA  Sviluppo del Pensiero Critico Creatività Potenziata Coinvolgimento Attivo Competenze Tecniche Preparazione per il Futuro	7. Costruire abilità di base  saper leggere i codici  interpretare il problema  7.1 Conoscere il concetto logico di variabile -  7.2 Conoscere il corretto utilizzo delle funzioni nella realizzazione di un algoritmo  7.3 - Conoscere il concetto di parametro ed il suo utilizzo all'interno delle funzioni  7.4- Conoscere le principali funzioni di un programma ed utilizzarle in modo	7.1.-Concetto di programmazione-sequenza  Scratch: inizializzazione di un progetto, Sprite, stage, costumi e sfondi gioco, storytelling,grafica computerizzata: dialoghi e interazione tra personaggi per le animazioni;  Sequenza e Algoritmi, espressioni condizionali, cicli.  7.2 La funzione. La ripetizione uso della interattività e del movimento per la realizzazione di	7.Learning by doing;  - Cooperative Learning;  - tutoring;  - didattica dell'errore (debug)  7.1 Game Based Learning	7. Matematica- Tecnologia- Italiano- Lingue straniere- musica



	<p>congruo - Conoscere l'ambiente di programmazione Scratch</p> <p>7.5- Conoscere l'ambiente di sviluppo App Inventor</p> <p>7.6 - Conoscere le caratteristiche di un robot (sensori e motori)</p> <p>7.7.- Conoscere l'ambiente di progettazione Lego Mindstorm</p> <p>7.8- Conoscere l'utilizzo di robot mBot e del suo ambiente di programmazione</p> <p>7.9 - Conoscere le basi di utilizzo della scheda Arduino</p>	<p>giochi multimediali;</p> <p>7.3 - modalità per creare disegni geometrici con il codice, uso del suono.</p> <p>7.4 - Approccio alla robotica: Doc, per le prime due classi della primaria, Mind e microbit, per le ultime classi e per secondaria</p> <p>7.5 - Capire cosa sono e come usare sensori e motori per rendere interattivi i modelli</p> <p>7.6 - Stabilire relazioni causa-effetto</p> <p>7.7- Creare semplici programmi per istruire i modelli LEGO</p> <p>Progettare e costruire storie</p>		
--	--	---	--	--



		<p>tecnologiche unendole con il linguaggio di programmazione Scratch.</p> <p>L'ora del codice: Minecraft, Frozen, Ballando con il codice</p> <p>Creazione di uno Storytelling con Scratch</p> <p>- Creazione di un videogioco con Scratch</p> <p>7.8 -Introduzione alla p rogrammazione ad oggetti</p> <p>7.9 - Oggetti e loro metodi - Sensori e Timer</p> <p>- Utilizzo software di progettazione Lego Mindstorm (costruire un robot)</p>		
--	--	---	--	--



Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

#### OBIETTIVI STEM

- Sviluppare il pensiero critico
- Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del Coding
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Utilizzare fonti informative di generi differenti
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo
- Sviluppare la capacità di attenzione e riflessione
- Ritrovare il piacere di giocare con i compagni per realizzare un manufatto
- Vivere l'errore come una risorsa e un'opportunità
- Sviluppare la comunicazione efficace



## Moduli di orientamento formativo

### I.C. VIVENZA- GIOVANNI XXIII (ISTITUTO PRINCIPALE)

---

Scuola Secondaria I grado

#### ○ Modulo n° 1: Modulo di orientamento formativo per la classe I

Realizzazione di percorsi di mentoring e orientamento, percorsi di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e accompagnamento, percorsi di orientamento con il coinvolgimento delle famiglie, percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari, organizzazione di team per la prevenzione della dispersione scolastica o di valorizzazione delle eccellenze.

#### Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe I	30	0	30

#### Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Nuove competenze e nuovi linguaggi



Scuola Secondaria I grado

## ○ **Modulo n° 2: Modulo di orientamento formativo per la classe II**

Realizzazione di percorsi di mentoring e orientamento, percorsi di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e accompagnamento, percorsi di orientamento con il coinvolgimento delle famiglie, percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari, organizzazione di team per la prevenzione della dispersione scolastica o di valorizzazione delle eccellenze.

### **Numero di ore complessive**

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe II	30	0	30

### **Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo**

- Nuove competenze e nuovi linguaggi

Scuola Secondaria I grado

## ○ **Modulo n° 3: Modulo di orientamento formativo per la classe III**



Realizzazione di percorsi di mentoring e orientamento, percorsi di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e accompagnamento, percorsi di orientamento con il coinvolgimento delle famiglie, percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari, organizzazione di team per la prevenzione della dispersione scolastica o di valorizzazione delle eccellenze.

## Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe III	30	0	30

## Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Percorsi di orientamento delle università nelle scuole

### Dettaglio plesso: SCUOLA MEDIA VIVENZA

---

#### SCUOLA SECONDARIA I GRADO

---

### ○ Modulo n° 1: Modulo di orientamento formativo per la classe I

L'orientamento sarà focalizzato su varie attività/proposte didattiche incentrate sulla conoscenza di sé (attitudini, interessi, passioni, etc...) e sulle capacità relazionali, attraverso



attività .peer to peer, gruppi di lavoro, uscite didattiche, ma anche attraverso la riflessione e la conoscenza dei mestieri, uso di tecniche verbali, di scrittura creativa, artistiche e/o digitali.

## Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe I	20	10	30

### ○ **Modulo n° 2: Modulo di orientamento formativo per la classe II**

L'orientamento sarà focalizzato su varie attività/proposte didattiche incentrate sulla conoscenza di sé (attitudini, interessi, passioni, etc...) e sulle capacità relazionali, attraverso attività .peer to peer, gruppi di lavoro, uscite didattiche, ma anche attraverso la riflessione e la conoscenza dei mestieri, uso di tecniche verbali, di scrittura creativa, artistiche e/o digitali.

Si prevede l'attivazione anche dello sportello orientamento.

## Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe II	20	10	30





## Modulo n° 3: Modulo di orientamento formativo per la classe III

L'orientamento sarà prevalentemente incentrato sulla scelta del successivo indirizzo scolastico attraverso varie modalità, quali: visite negli istituti superiori, partecipazioni agli Open Day, attività laboratoriali, etc...

Condivisione consiglio orientativo.

Sportello orientamento.

### Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe III	20	10	30



## Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa

### ● LA SCUOLA E' IN FESTA

Progetto per i bambini di 5 anni della Scuola dell'Infanzia

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

Risultati attesi

Attività propedeutiche alla Scuola Primaria

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Biblioteche

Classica

Aule

Magna



### ● FANTAVOLANDO - LIBRIAMOCI

---

Progetto che coinvolge tutti i bambini della Scuola dell'Infanzia in attività di ascolto e comprensione di fiabe. Alcune attività saranno svolte in continuità verticale con la Scuola Primaria

#### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning

#### Risultati attesi

---

Capacità di ascolto e comprensione. Sviluppo del pensiero critico.

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

#### Risorse materiali necessarie:

---

Biblioteche

Classica

### ● ASPETTANDO IL NATALE

---

Attività natalizie che si concludono con una recita.



### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità

### Risultati attesi

---

#### Creatività

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

### Risorse materiali necessarie:

---

Aule

Magna

Teatro

Aula generica

### ● MOVIMENTIAMO LA SCUOLA

---

Progetto nazionale di Educazione motoria



## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica

## Risultati attesi

---

Sviluppo armonico della persona

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

## ● A SPASSO NEL TEMPO

---

Progetto per lo sviluppo della conoscenza del mondo che mira a far scoprire ai bambini l'origine dell'Universo e come l'intelligenza abbia portato alle scoperte significative.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

## Risultati attesi

---

□ Prendere coscienza della nostra storia come facente parte di una grande e meravigliosa evoluzione dell'Uomo □ Sperimentare come l'intelligenza abbia portato gli uomini alla ricerca di soluzioni per migliorare la qualità della vita □ Riflettere sulle motivazioni che hanno portato gli



uomini a vivere in comunità

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Aule

Magna

Aula generica

## ● ENGLISH FOR FUN

Prima alfabetizzazione in lingua inglese

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning

Risultati attesi

Prima alfabetizzazione in lingua inglese

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno



### ● Progetto eTwinning - Celebriamo ciò che ci unisce.

---

Progetto in partenariato digitale eTwinning per lo sviluppo di competenze di cittadinanza europea e approccio agli ambienti di apprendimento virtuali. Il progetto viene svolto in una classe terza della Scuola Primaria.

#### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014

#### Risultati attesi

---

Acquisire consapevolezza dell'essere cittadino europeo. Riconoscere e condividere i valori alla base dell'Unione Europea.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno



Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Aule

Aula generica

## ● MUSICA MAESTRO

---

Progetto in continuità destinato alle classi quarte e quinte, condotto dagli insegnanti di strumento della Scuola Secondaria di I grado per l'approccio allo strumento.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori

Risultati attesi

---

Prima alfabetizzazione strumentale.

Destinatari

Gruppi classe

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

---



Aule

Concerti

Magna

## ● ORIENTEERING

Progetto per la Scuola primaria, in continuità verticale con la SSIG per acquisire i concetti base dell'orienteeering.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica

### Risultati attesi

Capacità di orientamento, gioco di squadra, fair play

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

## ● SCUOLA AMICA DELLE BAMBINE, DEI BAMBINI E DEGLI ADOLESCENTI - SCUOLA AMICA UNICEF

Progetto UNICEF in continuità tra Scuola in Ospedale, Scuola dell'Infanzia, classi prime della Scuola Primaria



### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità

### Risultati attesi

---

#### Competenze sociali e civiche

Risorse professionali

Interno

#### ● ALBA FUCENS RIVIVE

---

Ricostruzione di un campo romano in località Alba Fucens. Attività interdisciplinare per la conoscenza del territorio, della storia, dell'archeologia locale. In continuità Scuola Primaria-Secondaria di I grado.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati



operanti in tali settori

- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese

## Risultati attesi

---

Ricostruzione di un campo romano; realizzazione di un banchetto tipico; ideazione ed esecuzione di musiche originali con strumenti realizzati per il progetto; simulazione di combattimenti. Tutte le attività saranno documentate attraverso un video.

Destinatari

Classi aperte verticali

Risorse professionali

Interno/Esterno

## Risorse materiali necessarie:

---

**Laboratori**

Con collegamento ad Internet

**Biblioteche**

Classica

**Aule**

Magna

**Strutture sportive**

Palestra



### ● SCRITTURA CREATIVA- Modulo 3 – Incontro con lo scrittore Valerio Molinaro e con l'attore Giuseppe Ippoliti

---

Laboratorio di scrittura creativa. Lettura, analisi di un testo, incontro e confronto con l'autore, rielaborazione.

#### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning

#### Risultati attesi

---

##### Testo individuale

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno/Esterno

#### Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Biblioteche

Classica

### ● RISCOPRIAMO IL SALVIANO

---



Il progetto consiste in un laboratorio ambientale alla scoperta del patrimonio fauno-floristico del territorio. Sarà rivolto alla classe Seconda C della scuola secondaria di primo grado.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese

## Risultati attesi

### Elaborato collaborativo

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

## Risorse materiali necessarie:

**Laboratori**

Con collegamento ad Internet

**Biblioteche**

Classica

**Aule**

Magna



## ● LISTENING COMPREHENSION

---

Attività di potenziamento delle abilità di ascolto e comprensione in lingua inglese.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014

### Risultati attesi

---

Spettacolo teatrale.

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

### Risorse materiali necessarie:

---

**Laboratori**

Con collegamento ad Internet

**Biblioteche**

Classica



Aule

Magna

Aula generica

## ● CINEFORUM

---

Cine-forum. Visione di spettacoli selezionati dal docente; analisi, discussione, rielaborazione.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014

### Risultati attesi

---

Decalogo delle norme per la frequentazione degli spettacoli (cinema e teatro). Slideshow



Destinatari

Classi aperte verticali

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Biblioteche

Classica

Aule

Magna

Proiezioni

Teatro

## ● POTENZIAMENTO LINGUISTICO-ESPRESSIVO E CERTIFICAZIONE DELLA LINGUA INGLESE -KET CAMBRIDGE

---

Laboratorio di inglese finalizzato all'acquisizione della Certificazione Cambridge KET

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning

Risultati attesi

---

Certificazione linguistica



Destinatari	Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
Biblioteche	Classica
Aule	Magna

## ● PROGETTO MATERIA ALTERNATIVA ALLA RELIGIONE CATTOLICA:

Per le Prime, Seconde e Terze i contenuti sono: - Riflessione sui documenti sul tema della pace - Riflessione sulla Dichiarazione dei diritti dei fanciulli, con riferimento alla realtà quotidiana dei bambini - Produzione personale dei propri diritti e doveri - Produzione di racconti, poesie, testi elaborati dai bambini - Rielaborazione iconica di idee, fatti ed esperienze personali

Per le Quarte e Quinte i contenuti sono: Principifondamentali della Costituzione (Art. 2 Cost.) - Senza regole è impossibile vivere civilmente, giocare e stare con gli altri - Comprensione della presenza di un "tu" (altro bambino/coetaneo nell'esistenza umana Gli uomini (art, 3 e 4 Cost.) - Conoscenze: conoscere i diritti inviolabili dell'uomo: dignità, lingua, razza, religione, politica - Capacità di comprendere il vero significato di libertà e uguaglianza. Obiettivi formativi e competenze attese

Per le Prime, Seconde e Terze: - Educare all'interiorizzazione e al rispetto delle regole come strumenti indispensabili per una convivenza civile - Potenziare la consapevolezza di sé - Manifestare il proprio punto di vista e le esigenze personali in forme corrette - Acquisire la capacità di discutere, affrontare i problemi, indicare soluzioni

Per gli alunni stranieri le attività ed i contenuti proposti saranno finalizzati anche al recupero ed al consolidamento della lingua italiana

Per le Quarte e Quinte gli obiettivi sono: - Educare all'altro ed al superamento degli stereotipi e del pregiudizio dell'alunno - Educare all'ascolto ed al rispetto di opinioni diverse per sviluppare la capacità di valutare e compiere scelte - Porre premesse per ricostruire una cultura aperta nella prospettiva del "Villaggio globale"



### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità

### Risultati attesi

---

Potenziamento competenze linguistiche e sociali e civiche.

Destinatari

Altro

Risorse professionali

Interno

### Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Aule

Aula generica

Strutture sportive

Palestra

## ● PROGETTO MENSA-EDUCAZIONE ALIMENTARE

---



La mensa scolastica rappresenta un'occasione di crescita relazionale e di promozione di corretti comportamenti a tavola. Infatti, è un momento educativo che permette l'apprendimento e l'esercizio di abilità sociali quali il controllo del tono della voce e dei movimenti oltre che un valido sostegno ad una corretta educazione alimentare. E' un momento educativo che permette di conoscere ed acquisire non solo le norme igieniche da seguire prima e dopo i pasti ma è anche e soprattutto l'apprendimento e l'esercizio di abilità sociali quali l'autocontrollo del gesto e della voce, il rispetto per gli altri, l'assunzione di atteggiamenti e di comportamenti educati. Nella scuola dell'infanzia a tavola il bambino impara a rafforzare la sua autonomia, il piacere di fare da solo, di partecipare attivamente a quanto accade. In un clima conviviale, seduto accanto agli amici, si creano per il bambino quelle condizioni ottimali che rinforzano il senso di partecipazione alla vita in comunità. Il nostro Istituto propone un menù giornaliero studiato dai medici della ASL che prevede anche l'inserimento di cibi loro insoliti ma salutari come il pane integrale. E' prevista nel menù una rotazione di cibi dalla pasta in bianco, al sugo, alla minestre e stessa cosa vale per il secondo, uova, carne bianca, carne rossa, pesce e formaggio. L'Istituto, inoltre, partecipa, nella scuola primaria, ormai da anni, al progetto Ministeriale "Frutta nelle scuole", un programma europeo finalizzato ad aumentare il consumo di frutta e verdure da parte dei bambini e ad attuare iniziative che supportino più corrette abitudini alimentari.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica

## Risultati attesi

---

Favorire l'acquisizione di corrette abitudini alimentari ed igienico-sanitarie Favorire l'acquisizione di norme di un corretto comportamento sociale Favorire la conoscenza delle proprietà



nutrizionali e dei vari alimenti Rendere consapevoli i genitori dell'importanza di una sana alimentazione Effetto a cascata sulle abitudini alimentari in famiglia degli alunni Educare bambini, insegnanti, genitori ad un consumo sano e sostenibile.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Aule

Aula generica

## ● SETTIMANA DELLO SPORT E DELLA CREATIVITA'

Le attività sono occasioni per privilegiare la creatività e l'investimento emotivo, perché l'ottica educativa è di sostenere i processi che portano all'autonomia, alla crescita dell'autostima, alla capacità di iniziativa e alla consapevolezza di sé a vari livelli, fisico ed emotivo. La settimana dello sport è un progetto rivolto agli alunni di tutte le classi della scuola primaria e della secondaria di I grado e prevede la scelta tra vari sport (sci, tennis, nuoto, equitazione, judo, arrampicata, tiro con l'arco, pallavolo....) e attività dedicate alla laboratorialità per chi non sceglie lo sport.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica

Risultati attesi

Potenziamento delle competenze sportive e sociali.



Destinatari

Classi aperte verticali

Risorse professionali

INTERNI-ESTERNI

Risorse materiali necessarie:

---

Strutture sportive

Campo Basket-Pallavolo all'aperto

Palestra

STRUTTURE SPORTIVE

## ● PROGETTO MATERIA ALTERNATIVA ALLA RELIGIONE CATTOLICA:

---

Il progetto, realizzato per lo svolgimento dell'attività alternativa alla religione cattolica, tiene conto delle direttive delle 129/86 e 130/86 che raccomandano per il primo ciclo, che le attività concorrenti al processo formativo della personalità degli alunni/allievi, siano volte "all'approfondimento di quelle parti dei programmi più strettamente attinenti ai valori della vita e della convivenza civile" (C.M 129). Anche il PTOF del nostro istituto evidenzia che tutta l'attività della scuola è volta a garantire il rispetto dei diritti e il soddisfacimento dei bisogni. Alla luce di quanto esposto, quindi si è pensato di realizzare per la programmazione dell'ora alternativa alla religione cattolica, una didattica orientata verso tematiche legate alla sfera della cittadinanza attiva e rispetto e salvaguardia dell'ambiente che ci circonda.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning



- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità

## Risultati attesi

---

Conoscere la struttura che mette in relazione tutti gli esseri tra loro e con il pianeta, riconoscere tali relazioni, saper collegare specifici eventi a trasformazioni del contesto. Acquisire capacità di lettura e di interpretazione dei processi naturali e sociali in chiave evolutiva. Comprendere l'importanza di azioni responsabili che rispettino vincoli e sappiano cogliere opportunità per lo sviluppo sostenibile.

Destinatari

Altro

## Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Informatica

## ● ISTRUZIONE DOMICILIARE

---

L'istruzione domiciliare permette di garantire agli alunni, che si trovano nell'impossibilità di recarsi a Scuola per gravi motivi di salute, il diritto all'Istruzione e all'Educazione.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---



- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

## Risultati attesi

---

Obiettivi generali o Garantire il diritto allo studio o Prevenire l'abbandono scolastico o Favorire la continuità del rapporto apprendimento-insegnamento o Mantenere rapporti relazionali/affettivi con l'ambiente di provenienza Metodologie educative a. Relazione di sostegno (counselling) b. Apprendimento individualizzato c. Apprendimento cooperativo a distanza Attività didattiche a. Lezioni in presenza b. Lezioni in videoconferenza con la classe e/o con la scuola ospedaliera, sempre 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) c. Azioni di verifica in presenza e/o in modalità telematica (chat, e-mail, ecc.) Utilizzo delle tecnologie informatiche per la didattica: o E-mail, chat o Forum o Videoconferenza o Elearning

Destinatari

Altro

Risorse professionali

INTERNI-ESTERNI

## Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Con collegamento ad Internet



## ● SPORTELLO ASCOLTO PSICOLOGICO/ORIENTAMENTO

---

La presenza di uno Sportello di Ascolto all' interno del nostro Istituto, per la scuola primaria e la scuola secondaria di primo grado, è un'opportunità per affrontare e risolvere diverse problematiche inerenti le varie fasi dello sviluppo.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014
- definizione di un sistema di orientamento

### Risultati attesi

---

Lo sportello è rivolto agli alunni, ai genitori e ai docenti dell'Istituto. Gli alunni minori interessati potranno aderirvi previo consenso dei genitori. La finalità dello sportello è di potenziare la consapevolezza nei giovani delle proprie potenzialità ma anche delle proprie fragilità.

Destinatari	Altro
Risorse professionali	Esterno

### Risorse materiali necessarie:

---



Aule

Aula generica

## ● IN VIAGGIO CON LE STAGIONI

Progetto che fa da sfondo integratore per le attività degli alunni della Scuola in ospedale-sezione di Scuola dell'Infanzia e sezione di Scuola Primaria.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità

### Risultati attesi

Gli elaborati delle bambine e dei bambini, delle alunne e degli alunni, piccoli degenti della Scuola in ospedale, verranno raccolti in produzioni digitali e serviranno per realizzare una mostra nei locali a disposizione.

Destinatari

Altro



Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Aule

Aula generica

## ● SCUOLA ATTIVA KIDS

Progetto nazionale destinato alle alunne e agli alunni della Scuola Primaria per il potenziamento delle attività di Educazione fisica e per la promozione di corretti stili di vita.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014

Risultati attesi

Potenziamento delle abilità motorie e adozione di corretti stili di vita.



Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Risorse interne affiancate da tutor esterni

Risorse materiali necessarie:

---

Strutture sportive

Palestra

## ● SCUOLA ATTIVA JUNIOR

---

Progetto nazionale destinato alle alunne e agli alunni della Scuola Secondaria di I grado, per il potenziamento delle attività di Educazione fisica e per la promozione di corretti stili di vita.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014

Risultati attesi

---

Potenziamento delle abilità motorie e adozione di corretti stili di vita.



Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Risorse interne affiancate da tutor esterni

Risorse materiali necessarie:

---

Strutture sportive

Palestra

## ● CONOSCIAMO IL NOSTRO TERRITORIO

---

Percorso dedicato alla scoperta del territorio da diversi punti di vista: geografico, storico e antropologico. Il progetto coinvolge una classe terza di Scuola Primaria.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Risultati attesi

---

Conoscenza e consapevolezza dell'appartenenza al territorio.



Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Aule

Aula generica

## ● SETTEMBRE ANDIAMO, E' TEMPO DI MIGRARE; ALLA SCOPERTA DELLA TRANSUMANZA.

---

Progetto per la Scuola Primaria che mira a condurre le alunne e gli alunni a scoprire un'attività che da sempre caratterizza il nostro territorio, in continuità tra passato e presente.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Risultati attesi

---

Conoscenza e consapevolezza dell'appartenenza al territorio.

Destinatari

Gruppi classe



Risorse professionali

Risorse interne in collab con associazioni del territorio

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Aule

Magna

## ● WORK IN PROGRESS/TEA TIME ACTIVITY

Progetto di potenziamento della lingua inglese destinato alle classi seconde della Scuola Secondaria di I grado.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Risultati attesi

Miglioramento delle competenze linguistiche con particolare riferimento a listening e speaking

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno



Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori	Con collegamento ad Internet
Aule	Aula generica

## ● MOVERS

---

Progetto di potenziamento della lingua inglese destinato alle classi quarte e quinte della Scuola Primaria in continuità con la Scuola Secondaria di I grado.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Risultati attesi

---

Miglioramento delle competenze linguistiche con particolare riferimento alle abilità di listening e speaking

Destinatari	Gruppi classe
Risorse professionali	Interno



Risorse materiali necessarie:

---

<b>Laboratori</b>	Con collegamento ad Internet
<b>Aule</b>	Aula generica

## ● INTRODUZIONE ALLA LINGUA SPAGNOLA

---

Progetto inserito nell'indirizzo linguistico/internazionale della Scuola Secondaria di I grado.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Risultati attesi

---

Potenziamento delle competenze linguistiche/multilinguismo

<b>Destinatari</b>	Classi aperte verticali
<b>Risorse professionali</b>	Interno

Risorse materiali necessarie:

---

<b>Laboratori</b>	Con collegamento ad Internet
-------------------	------------------------------



Aule

Aula generica

## ● ENGLISH CONVERSATION

Conversazioni con insegnante madrelingua. Progetto inserito nell'indirizzo linguistico/internazionale per le classi prime della Scuola Secondaria di I grado

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

### Risultati attesi

Miglioramento delle abilità di listening e speaking in inglese.

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Esterno

### Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Aule

Aula generica



## ● MURALES

---

Progetto della Scuola Secondaria di I grado per la realizzazione di un murales nel tunnel che collega la Scuola alla palestra.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

### Risultati attesi

---

Realizzazione di un murales

Destinatari

Classi aperte verticali

Risorse professionali

Interno

### Risorse materiali necessarie:

---



Laboratori

Con collegamento ad Internet

Aule

Aula generica

## ● LE ISTITUZIONI E IL QUIRINALE

Il progetto sarà dedicato alla conoscenza delle Istituzioni e alla visita del Palazzo del Quirinale in modo da rendere gli studenti più consapevoli circa il ruolo e le funzioni istituzionali del Presidente della Repubblica nell'ambito dell'ordinamento repubblicano.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali

### Risultati attesi

L'alunno conosce gli elementi fondanti della Costituzione italiana. Comprende il significato delle parole "diritto e dovere". Individua e rispetta i ruoli, i compiti e le funzioni delle Istituzioni dello Stato italiano, dell'Unione europea e degli organismi internazionali. Conosce, nelle sue varie esplicitazioni, i principi di legalità.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Esterno



Risorse materiali necessarie:

---

<b>Laboratori</b>	Con collegamento ad Internet
	Informatica
	Multimediale
	Aula umanistica
<b>Aule</b>	Aula generica

## ● LA GRANDE TRASFORMAZIONE DI UN TERRITORIO INTORNO AL SUO MAGICO LAGO

---

Il progetto si rivolge alla classi quinte dell'Istituto e propone un approfondimento formativo importante per il territorio marso, sia dal punto di vista storico che giuridico e tecnico-scientifico. Ciò a testimonianza di una grande trasformazione territoriale, ricca di storia millenaria, attorno al magico lago del Fucino che per secoli ha attirato popolazioni lontane e grandi e nobili Figure del passato. Gli alunni si troveranno ad affrontare una lunga cavalcata di secoli di storie, guerre ed eventi narrati dai grandi scrittori, santi, poeti e viaggiatori, con le loro cronache e i disegni d'autore. Un prezioso ed universale tesoro collettivo da ricercare e custodire gelosamente per il futuro delle nuove generazioni.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità



- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali

## Risultati attesi

---

Migliorare: -competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; -competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; -competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

## Risorse materiali necessarie:

---

**Laboratori**

Con collegamento ad Internet

Informatica

**Biblioteche**

Classica

Informatizzata

**Aule**

Aula generica

## ● "ORTO BOTANICO SOSTENIBILE- COLTIVIAMO IL FUTURO"

---

Progettazione e costruzione di un orto botanico con piante autoctone e ortaggi. □  
Riqualificazione dell'area verde scolastica con l'aiuto di stakeholder locali ( Vivaisti ed agronomi).  
Il progetto sarà rivolto a tutti gli studenti delle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado, con attività diversificate in base al programma didattico di ciascun anno. Si prevede per le Classi Prime: -Approfondimento del ciclo dell'acqua e della sua



importanza, collegato alle materie di scienze e tecnologia. -Realizzazione di cartelloni informativi sul ciclo dell'acqua (collaborazione con educazione artistica). -Studio del lessico specifico in inglese e francese (collegamento con le lingue straniere). Per le Classi Seconde: -Focus sulla biodiversità e la scelta di piante autoctone per l'orto botanico, in collaborazione con le materie di scienze e geografia. -Progettazione del sistema di irrigazione sostenibile (collegamento con tecnologia). -Approfondimento della terminologia specifica in lingue straniere (inglese e francese) legata all'ambiente e all'acqua. □Per le Classi Terze: - Studio dei sistemi agricoli sostenibili e del risparmio idrico, integrando le materie di scienze, educazione civica e tecnologia. - Coinvolgimento nella realizzazione del progetto in modo pratico, dalla progettazione alla gestione dell'orto botanico. - Preparazione di una presentazione finale in lingua straniera (inglese o francese)

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

## Risultati attesi

Rafforzare l'educazione alla cittadinanza attiva e alla sostenibilità ambientale, migliorando la consapevolezza sull'uso delle risorse naturali.

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Docenti interni con il supporto di stakeholder locali



Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Multimediale

## ● Voil  le franais

---

Il progetto   rivolto alle classi quinte della scuola primaria , che avranno la possibilit  di avvicinarsi ad una nuova lingua. Si avvarr  prevalentemente di una metodologia di natura comunicativa e supportata da esperienze didattiche di natura ludica e/o situazionale (giochi di memory con flashcards, drammatizzazione o giochi di ruolo). L'impiego sistematico di supporti didattici multimediali (video, canzoni, filastrocche) consentir  di sostenere l'interesse e la motivazione.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonch  alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attivit  di laboratorio
- definizione di un sistema di orientamento

Risultati attesi

---

Nel passaggio dalla scuola primaria alla secondaria di primo grado, gli alunni non presenteranno difficolt  nell'approccio con una nuova lingua. Verr  offerto agli alunni un valido strumento per migliorare la consapevolezza di poter scegliere secondo i propri gusti e in totale autonomia il percorso di studi pi  appropriato alle proprie esigenze e peculiarit .



Destinatari	Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Lingue

## ● "REPUBBLICA E LEGALITA'"

Il progetto è rivolto alle classi terze della scuola secondaria di primo grado; sarà dedicato alla conoscenza delle Istituzioni, della Repubblica e della Legalità, in modo da rendere gli studenti più consapevoli circa il ruolo e le funzioni istituzionali nell'ambito dell'ordinamento repubblicano. Il Progetto prevede: - una preparazione iniziale degli alunni da parte dei docenti con materiali didattici di Ed. Civica sui valori della Costituzione e delle Istituzioni, sulla tematica della democrazia e sulla legalità; - lettura in classe di lettere scritte dai partigiani, tratte dall'opera "Lettere di condannati a morte della Resistenza italiana". -- un incontro in mattinata degli alunni della S.S. di primo grado "A.Vivenza" con il Prof. universitario Acciavatti, presumibilmente nei mesi di aprile/maggio 2025 (data da definire) sull'importanza delle Istituzioni Repubblicane e della Legalità e consegna della Carta Costituzionale agli alunni; - un incontro pomeridiano con il Prof. Acciavatti presso la sala consiliare del Comune di Avezzano (o altra sede da individuare) con i ragazzi del Consiglio comunale baby e con il Sindaco nei mesi aprile/maggio 2025.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della



cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità

- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014

## Risultati attesi

---

Garantire a tutti gli alunni, soprattutto i più deprivati sul piano sociale, economico e culturale, il successo scolastico e formativo.

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Docenti interni con il supporto di esperti esterni

## Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Aula umanistica

## ● "GRAN TOUR NEL FUCINO"

---

Il progetto prevede la partecipazione delle classi prime della scuola secondaria di primo grado e



propone un approfondimento formativo importante per il territorio marso, sia dal punto di vista storico che giuridico e tecnico-scientifico. Ciò a testimonianza di una grande trasformazione territoriale, ricca di storia millenaria, attorno al magico lago del Fucino che per secoli ha attirato popolazioni lontane e grandi e nobili Figure del passato. Gli alunni si troveranno ad affrontare una lunga cavalcata di secoli di storie, guerre ed eventi narrati dai grandi scrittori, santi, poeti e viaggiatori, con le loro cronache e i disegni d'autore. Un prezioso ed universale tesoro collettivo da ricercare e custodire gelosamente per il futuro delle nuove generazioni.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali

## Risultati attesi

Migliorare: • competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; • competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; • competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

## Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Con collegamento ad Internet



Biblioteche

Informatica

Classica

Informatizzata

## ● "I REMIGINI"

Il progetto è rivolto agli alunni di cinque anni della scuola dell'infanzia e ha come nodo centrale quello di facilitare il passaggio alla scuola primaria.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

### Risultati attesi

Creare un clima rassicurante che aiuti a sviluppare un senso di appartenenza ad un gruppo e la capacità di interazione con gli altri.

Destinatari

Classi aperte verticali

Risorse professionali

Interno

## ● DEUTSCH EINFACH

Il progetto prevede un avvicinamento alle funzioni comunicative in lingua tedesca utilizzando



anche il metodo cilil. E' rivolto a tutte le classi della scuola secondaria di primo grado.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning

## Risultati attesi

---

Favorire il multilinguismo attraverso l'avvicinamento non grammaticale alla lingua tedesca .

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

## Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Aule

Aula generica

## ● CERTIFICAZIONE DELLA LINGUA INGLESE-KET CAMBRIDGE

---

Il progetto intende approfondire le quattro abilità di base attraverso pratiche linguistico-grammaticali mirate (in pairs, small groups, class) su argomenti di vari interessi (civiltà, musica, letteratura etc.) e livelli di difficoltà progressiva, per poi preparare gli studenti ad una certificazione internazionale (esami KET Cambridge) con somministrazione e correzione critica di tests e prove simulate.



### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning

### Risultati attesi

---

Miglioramento linguistico-espressivo da impiegare in vari campi. Educazione all'utilizzo della parola e del pensiero critico.

Destinatari

Altro

Risorse professionali

Interno

## ● STORIE...AMICHE DEI BAMBINI

---

Il progetto è rivolto agli alunni di tre, quattro e cinque anni. Si sviluppa attraverso due giornate dedicate alla lettura di racconti a tema, con modulazione della voce narrante, accompagnata dal sottofondo musicale che contribuisce a creare l'ideale atmosfera perché il bambino si possa immedesimare nei personaggi e si cali nelle situazioni descritte.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning



## Risultati attesi

---

Arricchire le conoscenze linguistiche. Potenziare la capacità di ascolto. Creare un rapporto empatico tra bambino e adulto. Implementare il piacere dello "strumento" libro come valida alternativa ai dispositivi tecnologici. Stimolare creatività e fantasia del bambino attraverso letture animate e sottolineate dall'accompagnamento musicale

Destinatari

Classi aperte verticali

Risorse professionali

Interno

## ● NATALE...IN ARMONIA

---

Il progetto è rivolto agli alunni della scuola dell'infanzia e vuole essere un'esperienza di partecipazione collettiva attraverso metodologie di apprendimento cooperativo, all'interno di una comunità educante inclusiva in cui si fondono armonia dei suoni e di relazioni. Tale Progetto mira, al raggiungimento di traguardi formativi, primi fra tutti il saper essere ed il saper fare.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità

## Risultati attesi

---



Acquisire atteggiamenti volti alla pace e alla fratellanza. Condividere momenti di festa a scuola. Conoscere segni e simboli della tradizione natalizia. Riflettere sul significato del Natale e sul messaggio d'amore che esso diffonde. Cooperare nella realizzazione di attività di gruppo. Coordinare movimenti del corpo seguendo il ritmo di brani musicali. Valorizzare le attitudini di ciascuno.

Destinatari

Altro

Risorse professionali

Interno

## ● CITTADINANZA EUROPEA- CELEBRIAMO CIO' CHE CI UNISCE

Il progetto è rivolto agli alunni di classe quarta e si svolgerà in orario curricolare. Il tema del progetto è la cittadinanza europea, tema dell'anno eTwinning. I bambini saranno guidati a riflettere, attraverso laboratori, giochi e approfondimenti sul significato di cittadinanza europea, su somiglianze e differenze tra i paesi partner e sui valori fondanti della Comunità Europea. La lingua italiana (comunicazione, riflessione, sintesi) e la lingua inglese (comunicazione) saranno veicolari a tutte le attività. Il progetto sarà svolto in partenariato digitale con altre scuole italiane ed europee e documentato sulla piattaforma ESEP - eTwinning - INDIRE

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità



## Risultati attesi

---

Aumentare il numero degli alunni con valutazione AVANZATO

Destinatari	Gruppi classe
Risorse professionali	Interno

## ● IL MITO "VIAGGIANDO CON ULISSE"

---

Il progetto è rivolto agli alunni di cinque anni della scuola dell'infanzia, che, attraverso il racconto mitologico, avranno la possibilità di scoprire nuovi itinerari e, nello stesso tempo, apprezzare il piacere rassicurante del "ritorno".

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità

## Risultati attesi

---

STIMOLARE NEL BAMBINO LA RIFLESSIONE SUI VALORI DELLE AZIONI UMANE PORTANDOLO A DISTINGUERE CIO' CHE E' BENE DA CIO' CHE E' MALE. STIMOLARE NELL'ALUNNO ATTEGGIAMENTI DI CURIOSITA' E FARGLI COGLIERE LA DIFFERENZA TRA PASSATO E PRESENTE.

Destinatari	Classi aperte parallele
-------------	-------------------------



Risorse professionali

Interno

## ● CINEFORUM

Il progetto è rivolto a tutte le classi della scuola secondaria di primo grado. Il Cineforum vuole essere uno strumento di riflessione sui messaggi trasmessi dai film attraverso un'analisi accurata delle immagini, dei luoghi e delle sceneggiature.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali

### Risultati attesi

Sviluppare lo spirito critico degli alunni. Saper analizzare e "leggere" un film come se fosse un libro. Saper partecipare ad un dibattito nel rispetto dei diversi punti di vista. Approfondire e



analizzare con spirito critico tematiche importanti.

Destinatari

Classi aperte verticali

Risorse professionali

Interno

## ● CINEMA IN CLASSE

Il progetto è rivolto a tutti gli alunni della scuola secondaria di primo grado. Il Cineforum vuole essere uno strumento di riflessione sui messaggi trasmessi dai film attraverso un'analisi accurata delle immagini, dei luoghi e delle sceneggiature.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali



## Risultati attesi

---

Sviluppare lo spirito critico degli alunni. Saper analizzare e "leggere" un film come se fosse un libro. Saper partecipare ad un dibattito nel rispetto dei diversi punti di vista. Approfondire e analizzare con spirito critico, attraverso la visione e l'analisi dei film, tematiche importanti.

Destinatari

Classi aperte verticali

Risorse professionali

Interno

## Approfondimento

Collaboratori esterni: MPLC

### ● ODISSEE MODERNE

---

Ogni anno migliaia di migranti e rifugiati cercano di raggiungere l'Europa. Alcuni sono spinti dalla necessità di fuggire dalla povertà cronica, altri cercano una via di uscita da violenze, persecuzioni e conflitti. Questo percorso didattico proporrà agli alunni l'attività "Cosa so sul tema dell'immigrazione", utile per testare la conoscenza di partenza su questo tema. I ragazzi e le ragazze potranno poi rivedere le loro risposte al termine del percorso, in modo da aggiungere o cambiare le informazioni iniziali.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità



- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014

## Risultati attesi

---

Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità.

Destinatari

Gruppi classe

## Risorse materiali necessarie:

---

Aule

Aula generica

## ● PROGETTO DI INSERIMENTO E SUPPORTO LINGUISTICO

---

Questo progetto è stato ideato per facilitare l'inserimento scolastico e linguistico di alunni che non parlano italiano. L'obiettivo principale è supportare gli nel percorso di apprendimento della lingua italiana, fornendo competenze linguistiche di base e promuovendo al contempo l'integrazione sociale e culturale all'interno della scuola. Attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative, strumenti tecnologici e attività di mediazione culturale, il progetto mira a



creare un ambiente inclusivo e accogliente che favorisca l'apprendimento e l'integrazione.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

### Risultati attesi

---

Il progetto mira a creare un ambiente inclusivo e accogliente che favorisca l'apprendimento e l'integrazione.

Destinatari

Altro

### Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Lingue

Aule

Aula generica



## PROGETTO " E.....STARE INSIEME" Modulo Educazione Motoria "SPORT E GIOCO INSIEME"

---

Il laboratorio proposto mira a incoraggiare i bambini della scuola primaria a praticare sport con entusiasmo e piacere, sottolineando l'importanza del gioco di squadra e dell'interazione positiva che ne deriva.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica

### Risultati attesi

---

Sviluppo armonico della persona.

Destinatari

Classi aperte verticali

### Risorse materiali necessarie:

---

Strutture sportive

Palestra

## ● PROGETTO " E.....STARE INSIEME" Modulo Lingua madre "ATTORI IN ERBA"

---



Il laboratorio proposto si concentra sullo stimolare la creatività individuale e il dialogo culturale degli studenti e delle studentesse della scuola primaria. Ogni partecipante è incoraggiato a esplorare e sviluppare la propria creatività. Attraverso l'arte, si promuove l'integrazione e la coesione sociale.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori

## Risultati attesi

---

Promuovere l'integrazione e la coesione sociale.

Destinatari

Classi aperte verticali

## Risorse materiali necessarie:

---

Aule

Aula generica

## ● PROGETTO " E.....STARE INSIEME" Modulo Educazione Motoria "SPORT E FAIR PLAY"

---

Le alunne e gli alunni della scuola secondaria di primo grado saranno coinvolti in diverse attività



sportive, all'aperto, in palestra o in piscina con l'obiettivo di incoraggiare i giovani a coltivare una sana passione per lo sport, promuovendo stili di vita attivi e salutari.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica

## Risultati attesi

Formare individui consapevoli, sani e socialmente responsabili, attraverso l'insegnamento dello sport come strumento di crescita personale e di integrazione sociale

Destinatari

Classi aperte verticali

## Risorse materiali necessarie:

Strutture sportive

Campo Basket-Pallavolo all'aperto

Palestra

Piscina

## ● PROGETTO " E.....STARE INSIEME" Modulo Lingua Madre "PICCOLI ATTORI CRESCONO"

L'attività proposta , rivolta alle studentesse e agli studenti della scuola secondaria di primo grado ,si concentra sullo stimolare la creatività individuale e il dialogo culturale. Ogni partecipante è incoraggiato a esplorare e sviluppare la propria creatività. Il laboratorio funge da piattaforma per la condivisione e l'apprendimento reciproco.



### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning

### Risultati attesi

---

Far emergere il potenziale creativo di ogni individuo in un ambiente collaborativo e inclusivo.

Destinatari

Classi aperte verticali

### Risorse materiali necessarie:

---

Aule

Aula generica

- **PROGETTO " E.....STARE INSIEME" Modulo Lingua Straniera "ENGLISH FOR ALL " ((inglese per gli allievi della scuola primaria)**

Il laboratorio proposto si prefigge di estendere gli ambienti di apprendimento oltre i confini tradizionali della scuola e della città, trasformando luoghi come parchi, biblioteche e piattaforme online in spazi vivi di interazione in lingua straniera.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---



- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

## Risultati attesi

---

Favorire un apprendimento più naturale e coinvolgente.

## Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Aule

Aula generica

## ● PROGETTO " E.....STARE INSIEME" Modulo Educazione Motoria " TANTO SPORT PER CRESCERE"

---

Il modulo coinvolgerà le alunne e gli alunni della scuola primaria in diverse attività sportive, all'aperto, in palestra o in piscina con l'obiettivo di incoraggiare i giovani a coltivare una sana passione per lo sport, promuovendo stili di vita attivi e salutari.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica



### Risultati attesi

---

Formare individui consapevoli, sani e socialmente responsabili, attraverso l'insegnamento dello sport come strumento di crescita personale e di integrazione sociale.

Destinatari

Classi aperte verticali

### Risorse materiali necessarie:

---

Strutture sportive

Palestra

Piscina

## ● PROGETTO " E.....STARE INSIEME" Modulo Lingua Straniera " LET'S PLAY WITH ENGLISH" (inglese per gli allievi della scuola primaria)

---

Il laboratorio proposto si prefigge di estendere gli ambienti di apprendimento oltre i confini tradizionali della scuola e della città, trasformando luoghi come parchi, biblioteche e piattaforme online in spazi vivi di interazione in lingua straniera.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio



## Risultati attesi

---

Valorizzazione della creatività e dell'autonomia, per lo sviluppo di competenze da spendere nella vita professionale.

Destinatari

Classi aperte verticali

## Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Aule

Aula generica

## ● PROGETTO " E.....STARE INSIEME" Modulo Matematica, Scienze e Tecnologia " LA MATEMATICA E' UN GIOCO"

---

Partendo da problemi concreti e situazioni quotidiane, gli studenti della scuola primaria sono guidati a identificare elementi rilevanti e a riflettere su di essi per giungere a generalizzazioni e alla formulazione di modelli matematici.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

## Risultati attesi

---



Crescita formativa dello studente.

Destinatari

Classi aperte verticali

Risorse materiali necessarie:

---

Aule

Aula generica

## ● PROGETTO " E.....STARE INSIEME" Modulo Matematica, Scienze e Tecnologia "IMPARIAMO CON GLI SCACCHI"

---

Partendo da problemi concreti e situazioni quotidiane, gli studenti della scuola secondaria di primo grado sono guidati a identificare elementi rilevanti e a riflettere su di essi per giungere a generalizzazioni e alla formulazione di modelli matematici.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Risultati attesi

---

Crescita formativa dello studente.

Destinatari

Classi aperte verticali



Risorse materiali necessarie:

---

Aule

Aula generica

## ● PROGETTO " E.....STARE INSIEME" Modulo Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali " STEAM PER NOI"

---

Si prevede di dedicare spazi laboratoriali specifici dove gli studenti della scuola primaria potranno imparare i concetti fondamentali della programmazione. Questo apprendimento sarà facilitato dall'uso di strumenti e kit robotici, che permetteranno di mettere in pratica le conoscenze acquisite in modo interattivo e coinvolgente.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Risultati attesi

---

Sviluppo del pensiero computazionale e del coding.

Destinatari

Classi aperte verticali



Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Aula STEM

## ● PROGETTO " E.....STARE INSIEME" Modulo Competenze di Cittadinanza "PER CONOSCERE IL MONDO"

---

Il contesto multiculturale in cui viviamo offre alle alunne e agli alunni della scuola primaria la possibilità di godere della varietà e della ricchezza che viene da culture diverse. Il percorso li guiderà alla conoscenza reciproca, in un'ottica di condivisione e collaborazione, al fine di allargare i propri orizzonti, esplorare nuove conoscenze, infrangere gli stereotipi e superare le barriere

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità

Risultati attesi

---

Promuovere la crescita di individui aperti all'altro, in un'ottica di inclusione e collaborazione, per renderli consapevoli cittadini europei e globali.

Destinatari

Classi aperte verticali



Risorse materiali necessarie:

---

Aule

Aula generica

## ● PROGETTO " E.....STARE INSIEME" Modulo Competenza imprenditoriale "APPRENDO CREANDO E CREO APPRENDENDO"

---

Le alunne e gli alunni della scuola secondaria di primo grado saranno protagonisti del percorso formativo, dalla fase di progettazione, alla realizzazione delle attività, fino alla realizzazione di prodotti finali, che possono variare dalla realizzazione e cura di un orto o un piccolo cortometraggio.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

Risultati attesi

---

Promuovere la consapevolezza delle capacità individuali, la valorizzazione di ciascun talento, implementare il lavoro di gruppo e la collaborazione tra pari.

Destinatari

Classi aperte verticali



Risorse materiali necessarie:

---

**Laboratori**

Con collegamento ad Internet

**Aule**

Aula generica

## ● PROGETTO " E.....STARE INSIEME" Modulo Consapevolezza ed espressione culturale "MUSICA MAESTRO"

---

Il modulo sarà dedicato all'insegnamento di uno o più strumenti musicali per offrire ad alunne ed alunni della scuola primaria un'opportunità preziosa per favorire lo sviluppo artistico, cognitivo ed emotivo.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori

Risultati attesi

---

Offrire un'esperienza formativa completa e multisensoriale, che va oltre l'apprendimento tecnico dello strumento per incentivare la creatività, la crescita personale e il benessere dei partecipanti.

Destinatari

Gruppi classe  
Classi aperte verticali



Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

---

Aule

Concerti

Magna

Aula generica



## Attività previste per favorire la Transizione ecologica e culturale

### ● VIVA VERDE

#### Pilastri del piano RiGenerazione collegati all'attività

- La rigenerazione delle infrastrutture
- La rigenerazione dei comportamenti

#### Obiettivi dell'attività



Obiettivi sociali

- Recuperare la socialità
- Maturare la consapevolezza del legame fra solidarietà ed ecologia



Obiettivi ambientali

- Maturare la consapevolezza del legame imprescindibile fra le persone e la CASA COMUNE



Obiettivi economici

- Acquisire competenze green



### Risultati attesi

---

Al termine delle attività previste ci si attende che gli alunni e le alunne abbiano maturato comportamenti responsabili e consapevoli nei confronti dell'ambiente.

Le attività progettuali porteranno la Scuola a collaborare con gli Enti locali per la riqualificazione del giardino della Scuola Primaria.

### Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030

---

- Obiettivo 11: Rendere le città inclusive e sostenibili

### Collegamento con la progettualità della scuola

---

- Obiettivi formativi del PTOF
- Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica

### Informazioni

---

#### **Descrizione attività**

#### **Destinatari**

- Studenti



## Tempistica

- Annuale

## Tipologia finanziamento

- FIS

## ● ORTO BOTANICO

### Pilastri del piano RiGenerazione collegati all'attività

- La rigenerazione dei saperi
- La rigenerazione dei comportamenti

### Obiettivi dell'attività



#### Obiettivi sociali

- Recuperare la socialità

- Maturare la consapevolezza del legame fra solidarietà ed ecologia



#### Obiettivi ambientali

- Maturare la consapevolezza dei diritti ecologici di tutti gli esseri viventi

- Maturare la consapevolezza dell'importanza del suolo'



Obiettivi economici

· Acquisire la consapevolezza che gli  
sconvolgimenti climatici sono anche  
un problema economico

· Acquisire competenze green

## Risultati attesi

---

Il percorso, verticale (dall'infanzia alla secondaria), prende in considerazione le tre dimensioni dello sviluppo sostenibile e il raggiungimento dei relativi obiettivi ovvero:

- per la tutela dell'ambiente;
- per lo sviluppo economico;
- per lo sviluppo sociale.

Si punta all'eco-progettazione di prodotti durevoli e riparabili per prevenire la produzione di rifiuti e massimizzarne il recupero, il riutilizzo e il riciclo.

## Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030

---

- Obiettivo 2: Raggiungere la sicurezza alimentare
- Obiettivo 3: Assicurare la salute e il benessere
- Obiettivo 12: Consumo responsabile



## Collegamento con la progettualità della scuola

---

- Obiettivi formativi del PTOF
- Priorità e Traguardi del RAV/PdM
- Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica

## Informazioni

---

### Descrizione attività

Introdurre percorsi di transizione ecologica e culturale all'interno dei processi formativi implica una riformulazione della funzione educativa della scuola a cui è affidato il compito di supportare percorsi civici in grado di condurre le studentesse e gli studenti ad abitare il mondo in modo nuovo e sostenibile. Studentesse e studenti diventano così protagonisti di un cambiamento che li orienti verso un nuovo modello di società che ponga al centro l'ambiente e consenta di sperimentare e diffondere nuovi stili di vita in equilibrio con la natura.

Gli scenari operativi attuali impongono di innovare i setting formativi creando un nuovo alfabeto ecologico coerente con gli obiettivi dell'Agenda 2030

### Destinatari

- Studenti
- Personale scolastico



### Tempistica

- Triennale

### Tipologia finanziamento

- Fondi PON
- Fondo per il funzionamento  
dell'istituzione scolastica



## Attività previste in relazione al PNSD

### PNSD

---

#### Ambito 1. Strumenti

#### Attività

Titolo attività: Rete LAN Vivenza  
AMMINISTRAZIONE DIGITALE

- Digitalizzazione amministrativa della scuola

#### Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

9035 del 13/07/2015 - FESR - Realizzazione/ampliamento LAN/WLAN

Titolo attività: Inter...Attivi  
SPAZI E AMBIENTI PER  
L'APPRENDIMENTO

- Ambienti per la didattica digitale integrata

#### Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

12810 del 15/10/2015 - FESR - Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Titolo attività: POLICY INTERNET  
SPAZI E AMBIENTI PER  
L'APPRENDIMENTO

- Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device)

#### Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

La scuola si è dotata di rete in ogni plesso e attraverso specifici finanziamenti anche di dispositivi per l'accesso e l'utilizzo di Internet nella didattica. Nella scuola secondaria di I grado, attraverso un finanziamento PAR, sono stati acquistati monitor



Ambito 1. Strumenti

Attività

interattivi. Nella scuola primaria, grazie al finanziamento delle famiglie, sono presenti LIM in ogni aula.

I dispositivi e la rete vengono utilizzati per integrare le attività con contenuti multimediali e per realizzare ed utilizzare ambienti di apprendimento (classi virtuali, siti web) in modo da coinvolgere gli alunni in un processo di costruzione di una cittadinanza digitale attiva e consapevole.

A tal fine, per alcune attività, viene richiesto agli alunni di interagire con i propri dispositivi (per la Scuola Secondaria di I grado) o con i dispositivi forniti dagli insegnanti (per la Scuola Primaria e dell'Infanzia) solo dopo aver correttamente informato i genitori sul loro utilizzo.

Nel regolamento di Istituto, insieme alla Policy Internet, è presente un patto BYOD che genitori e studenti sono chiamati a sottoscrivere.

Titolo attività: L'IDENTITA' DIGITALE  
DEL DOCENTE  
IDENTITA' DIGITALE

- Un profilo digitale per ogni docente

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**

I docenti possono utilizzare la webmail Istruzione oppure la propria personale e inviare e ricevere comunicazioni da parte dell'Istituto. Vengono inoltre suggeriti e favoriti strumenti digitali per la collaborazione.

Titolo attività: IL REGISTRO  
ELETTRONICO NEI TRE ORDINI DI  
SCUOLA  
AMMINISTRAZIONE DIGITALE

- Digitalizzazione amministrativa della scuola

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**



Ambito 1. Strumenti

Attività

La Scuola utilizza il registro elettronico per tutto il personale Docente ed ATA per la rilevazione delle presenze, per la richiesta delle assenze e per la documentazione delle pratiche educative e didattiche.

La Scuola inoltre utilizza la bacheca del registro elettronico per tutte le comunicazioni destinate al personale Docente, ATA e alle famiglie.

Titolo attività: LA SCUOLA DIGITALE  
SPAZI E AMBIENTI PER  
L'APPRENDIMENTO

- Ambienti per la didattica digitale integrata

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**

La Scuola dal 2015 è impegnata nella progettazione in partenariato digitale eTwinning con un discreto numero di insegnanti ed alunni che partecipano attivamente.

A tale scopo viene utilizzata la piattaforma eTwinning live per le comunicazioni e la documentazione delle attività. Questo permette lo sviluppo di una consapevolezza nell'utilizzo di Internet e degli ambienti digitali.

Oltre al sito d'Istituto inoltre la scuola utilizza i canali Social per le comunicazioni e la disseminazione delle attività.

I ragazzi inoltre sono attori consapevoli dei processi di comunicazione e disseminazione attraverso il giornale web Vivenza's magazine.

Alcuni insegnanti, inoltre, utilizzano ambienti digitali per l'apprendimento (classi virtuali) per un più efficace processo di insegnamento/apprendimento.

Titolo attività: AMBIENTI DIGITALI  
SPAZI E AMBIENTI PER

- Ambienti per la didattica digitale integrata



Ambito 1. Strumenti

Attività

### L'APPRENDIMENTO

#### Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

L'Istituto ha acquistato un ambiente Google Workspace e ha dotato di un account tutte le alunne e gli alunni, tutto il personale docente e ATA.

La console di amministrazione viene gestita da un Admin e da un gruppo di lavoro (team dell'Innovazione).

I docenti si relazionano con gli studenti attraverso le Classroom per fornire materiali di approfondimento e feedback.

Titolo attività: A SMART STUDENT IN A SMART CLASS SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

- Piano per l'apprendimento pratico (Sinergie - Edilizia Scolastica Innovativa)

#### Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

4878 del 17/04/2020 - FESR - Realizzazione di smart class per la scuola del primo ciclo

Titolo attività: Cablaggio strutturato e sicuro all'interno degli edifici scolastici ACCESSO

- Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole (LAN/W-Lan)

#### Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

20480 del 20/07/2021 - FESR REACT EU - Realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole

Titolo attività: Dotazione di attrezzature per la trasformazione digitale della didattica e dell'organizzazione scolastica

- Piano per l'apprendimento pratico (Sinergie - Edilizia Scolastica Innovativa)

#### Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi



Ambito 1. Strumenti

Attività

SPAZI E AMBIENTI PER  
L'APPRENDIMENTO

**attesi**

28966 del 06/09/2021 - FESR REACT EU - Digital board:  
trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione

Titolo attività: Ambienti didattici  
innovativi per le scuole dell'infanzia  
SPAZI E AMBIENTI PER  
L'APPRENDIMENTO

· Piano per l'apprendimento pratico (Sinergie - Edilizia Scolastica  
Innovativa)

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati  
attesi**

38007 del 27/05/2022 - FESR - REACT Ambienti didattici innovativi  
per la scuola dell'infanzia

Ambito 2.

Competenze e contenuti  
Attività

Titolo attività: · Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione  
BIBLIOTECHE  
SCOLASTICHE  
CONTENUTI  
DIGITALI

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**

Partecipazione alla rete di scopo, in qualità di partner, le "Biblioteche Scolastiche".

Titolo attività: · Un framework comune per le competenze digitali degli studenti  
IL  
CURRICOLO  
DIGITALE  
COMPETENZE  
DEGLI  
STUDENTI

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**



Ambito 2.  
Competenze e Attività  
contenuti

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TUTTE

Dalle Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari, 2018

..." La responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate.

Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sulla educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri." (6. Le competenze sociali, digitali, metacognitive e metodologiche)

..." Per pensiero computazionale si intende un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia. È un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi. .... Tali strategie sono indispensabili nella programmazione dei computer, dei robot, ecc. che hanno bisogno di istruzioni precise e strutturate per svolgere i compiti richiesti. Tuttavia, nella didattica, si possono proficuamente mettere a punto attività legate al pensiero computazionale anche senza le macchine.

... Sostanzialmente, si tratta di un'educazione al pensiero logico e analitico diretto alla soluzione di problemi. Impiegandolo in contesti di gioco educativo (es. la robotica), dispiega al meglio le proprie potenzialità, perché l'alunno ne constata immediatamente le molteplici e concrete applicazioni. Ciò contribuisce alla costruzione delle competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche, ma anche allo spirito di iniziativa, nonché all'affinamento delle competenze linguistiche. Nei contesti attuali, in cui la tecnologia dell'informazione è così pervasiva, la padronanza del coding e del pensiero computazionale possono aiutare le persone a governare le macchine e a comprenderne meglio il funzionamento, senza esserne invece dominati e asserviti in modo acritico."

(5. Gli strumenti culturali per la cittadinanza - 5.4 Il pensiero computazionale)



Ambito 2.  
Competenze e Attività  
contenuti

Traguardi per la competenza digitale nel primo ciclo d'istruzione

Traguardi di competenza elaborati a partire dalle cinque aree e dai 21 indicatori che compongono il framework europeo DigComp 2.1

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	PRIMO CICLO
		L'alunna/o	L'alunna/o
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali		Individua le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali;  Accede ad essi e naviga al loro interno;  Seleziona e aggiorna le proprie strategie di ricerca.	Individua esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali;  Accede ad essi e naviga al loro interno;  Elabora, seleziona e aggiorna le strategie di ricerca personali.
1.2		Analizza,	Analizza,



Ambito 2.

Competenze e Attività  
contenuti

Valutare dati, informazioni e contenuti digitali		confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati.	confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.

Area 2. Comunicazione e collaborazione

	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Primo Ciclo
	La bambina/il bambino	L'alunna/o	L'alunna/o
2.1 Interagire attraverso le	Usa le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali per giocare, guardare immagini,	Interagisce utilizzando diverse	Interagisce attraverso le più diffuse



Ambito 2.

Competenze e Attività  
contenuti

tecnologie digitali	(conservare, stampare, condividere, con la supervisione del docente)	tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e sceglie le più adatte al proprio contesto.	tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali		Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. Cita correttamente le fonti.	Condivide dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali		Partecipa alla vita della comunità scolastica attraverso l'utilizzo dei servizi digitali	Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e



Ambito 2.

Competenze e Attività  
contenuti

		offerti dall'Istituto. Utilizza le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva.	privati. È in grado di utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per esercitare la cittadinanza attiva.
2.4	Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse didattiche.	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse e conoscenza collaborando attraverso le tecnologie.
2.5	Netiquette	Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione	Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione



Ambito 2.

Competenze e Attività  
contenuti

		digitale. Adatta le modalità comunicative al destinatario.	digitale. Adatta le strategie comunicative a destinatari differenti. È consapevole delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali.
2.6 Gestire l'identità digitale		È consapevole della necessità di gestire e proteggere la propria identità digitale.	Costruisce e gestisce una o più identità digitali. Protegge la propria reputazione online. Controlla i dati che produce attraverso svariati strumenti, ambienti e servizi digitali.

Area 3. Creazione di contenuti digitali



Ambito 2.  
Competenze e Attività  
contenuti

	Scuola dell'infanzia	Scuola Primaria	Primo ciclo
	La bambina/il bambino	L'alunna/o	L'alunna/o
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Utilizza semplici strumenti interattivi su dispositivi touch per la realizzazione di contenuti digitali, anche collaborativi.	Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale.	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.		Modifica, personalizza ed integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali.	Modifica, perfeziona ed integra informazioni e contenuti in un sistema di conoscenze preesistente, creandone di nuovi, originali e rilevanti.
3.3		Comprende le regole	Comprende come le



Ambito 2.  
Competenze e Attività  
contenuti

Licenze e copyright		basilari del diritto d'autore nel dominio digitale.	regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.
3.4 Programmare		Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.	Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.

Area 4. Sicurezza



Ambito 2.  
Competenze e Attività  
contenuti

	Scuola dell'infanzia	Scuola Primaria	Primo ciclo
		L'alunna/o	L'alunna/o
4.1 Protezione dei dispositivi		Protegge il dispositivo in uso e i contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e adotta le principali misure al riguardo.	Protegge dispositivi e contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e considera gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy.
4.2 Protezione dei dati personali e privacy		Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali.	Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri. Comprende che i servizi digitali



Ambito 2.

Competenze e Attività  
contenuti

			adottano una informativa sulla privacy.
4.3	Protezione della salute e del benessere	Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. È consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.	È in grado di evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. È in grado di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. È consapevole che le risorse digitali possono



Ambito 2.

Competenze e Attività  
contenuti

			rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale.
4.4 Protezione dell'ambiente		È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

Area 5. Problem solving			
	Scuola dell'infanzia	Scuola primaria	Primo ciclo
		L'alunna/o	L'alunna/o
5.1 Risolvere problemi tecnici		Individua e risolve i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.	Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.



Ambito 2.

Competenze e Attività  
contenuti

5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche		Sceglie possibili soluzioni tecnologiche e strumenti digitali tra quelli proposti dalla scuola e utilizza i più idonei al proprio contesto. Adatta le impostazioni degli ambienti digitali a bisogni specifici (ad es. per l'accessibilità).	Valuta le necessità e identifica, seleziona e utilizza strumenti digitali e possibili soluzioni tecnologiche. Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità).
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali		Usa strumenti e tecnologie digitali per individuare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Individua e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o	Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in



Ambito 2.  
Competenze e Attività  
contenuti

		collettive.	contesti digitali.
5.4	Identificare divari di competenza digitale	Comprende la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. Sa cogliere le opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	Comprende la necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale. Sa cogliere nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

Profilo di Competenze digitali - primo ciclo

COMPETENZA CHIAVE		D - INIZIALE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - FINALE
con Descrittori DM 742/2017					



Ambito 2.  
Competenze e Attività  
contenuti

CERTIFICAZIONE PRIMARIA	CERTIFICAZIONE PRIMO CICLO	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per	Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed	L'alunno usa abilità minime in contesti semplificati e guidati nella ricerca online e	L'alunno, in contesti facilitati e basilari, impiega elementari	L'alunno esplora in modo autonomo la rete alla ricerca di	L'alunno è attivamente coinvolto nell'uso delle tecnologie, esplorando



Ambito 2.  
Competenze e Attività  
contenuti

ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.	elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	nella comunicazione digitale. Guidato, produce e condivide semplici contenuti, collabora utilizzando le tecnologie. Coglie che i possibili rischi legati all'uso delle tecnologie; sa riconoscere un problema e chiede aiuto per risolverlo.	conoscenze e abilità acquisite nella ricerca online e nella comunicazione digitale. Produce e condivide semplici contenuti, collabora utilizzando le tecnologie. Coglie, in modo essenziale, i possibili rischi legati all'uso delle tecnologie; Sa riconoscere un problema e risolve situazioni di routine.	informazioni che è in grado di selezionare. Sa impiegare le conoscenze e le abilità acquisite per produrre e condividere contenuti e presentare risultati anche per fini creativi. Risolve problemi, scegliendo tra soluzioni possibili, e dimostra di saper riflettere sulle potenzialità, sui limiti e sui rischi delle tecnologie digitali.	in modo autonomo la rete e selezionando criticamente le informazioni. Condivide con efficacia le conoscenze e utilizza le abilità acquisite per creare prodotti multimediali, integrando elementi di contenuto. In situazioni nuove, risolve problemi decidendo quali strumenti utilizzare; propone azioni innovative e
---	--	--	---	--	---



Ambito 2.  
Competenze e Attività  
contenuti

					produce risultati originali e creativi. Protegge la sua privacy ed è informato sulle potenzialità, sui limiti e sui rischi delle tecnologie digitali, tra mondo offline e mondo online.
--	--	--	--	--	---

I livelli di padronanza DigComp e certificazione nazionale

Termine Scuola Primaria

Certificazione	DigComp
D - Iniziale	Base 1
C - Base	Base 2



Ambito 2.

Competenze e Attività  
contenuti

B - Intermedio	Intermedio 3
A - Avanzato	Intermedio 4

Termine primo ciclo

Certificazione	DigComp
D - Iniziale	Base 1
C - Base	Base 2
B - Intermedio	Intermedio 3 e 4
A - Avanzato	Avanzato 5-6

Ambito 3. Formazione e  
Accompagnamento

Attività

Titolo attività: Nomina ANIMATORE  
DIGITALE  
ACCOMPAGNAMENTO

· Un animatore digitale in ogni scuola

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati  
attesi**

Ai sensi delle disposizioni vigenti, si specifica che il profilo



Ambito 3. Formazione e  
Accompagnamento

Attività

professionale di animatore è rivolto a:

a) **FORMAZIONE INTERNA** : stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica (sia personale docente che ATA) alle attività formative;

b) **COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA** : favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo di tutte le componenti scolastiche (docenti, studenti, personale ATA) nell'organizzazione di workshop e altre attività sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;

c) **CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE** : individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure;

d) **COORDINAMENTO TEAM DELL'INNOVAZIONE** , al fine di verificare problemi e soluzioni per un efficiente utilizzo degli strumenti e delle strumentazioni digitali in dotazione alla scuola.

L'animatore digitale, insieme al Dirigente Scolastico, al DSGA, alle Funzioni strumentali, al team dell'innovazione e alle Commissioni e gruppi di lavoro presenti nell'Istituto, avrà un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione a scuola, secondo il profilo delineato nell'azione #28 del PNSD e del PNRR e sarà destinatario di percorsi di formazione specifica su tutti gli ambiti e le azioni previste del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), e del PNRR come promossi dalle autorità competenti, dal



Ambito 3. Formazione e  
Accompagnamento

Attività

Ministero dell'Istruzione e dall 'USR Abruzzo.

Titolo attività: FORMAZIONE STEAM -  
ROBOTICA EDUCATIVA, STAMPA 3D  
FORMAZIONE DEL PERSONALE

- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati  
attesi**

DOCENTI DI SCUOLA PRIMARIA

ROBOTICA EDUCATIVA (BEE-BOT, LEGO SPIKE)

STAMPA 3D (TINKERCAD, SHAREBOT ONE)

CODING E PROGRAMMAZIONE (SCRATCH)



## Valutazione degli apprendimenti

Ordine scuola: SCUOLA DELL'INFANZIA

---

DIR.DID.TEN.PROF.G.CIANCIUSI - AQAA842019

SCUOLA OSPEDALIERA - AQAA84202A

### Criteri di osservazione/valutazione del team docente

NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

gli strumenti di valutazione fanno riferimento soprattutto all'osservazione sistematica dei comportamenti e alla documentazione delle esperienze.

Documentazione S

cuola dell'infanzia

La documentazione offre la

possibilità di rendere visibile a lle insegnanti, ai bambini e ai genitori il percorso fatto durante l'anno.

Le modalità di documentazione della nostra scuola si concretizzano in:

- materiale prodotto dal bambino durante le attività di sezione. Viene con seg nato a fine anno scolastico suddiviso per Unità di apprendimento (UDA) corredato da note informative per facilitare la lettura da parte dei genitori, raccolto in una cartellina.
- materiale prodotto dal bambino durante l'attività per gruppi omogenei d'età e corredato da note informative per facilitare la lettura da parte dei genitori.
- raccoglitore personale con gli elaborati dei bambini, appeso in sezione a disposizione dello stesso bambino e/o e del genitore.
- esposizione in salone e nella sezione degli i elaborati grafico pittorico manipolativi più significativi relativi al percorso (cartelloni, plastici)
- esposizione nell'atrio di fotografie delle esperienze particolari e significative
- realizzazione di un cd con i momenti più significativi di tutto il percorso scolastico

Laboratori didattici: gruppi omogenei per età nella scuola dell'infanzia

Nella scuola dell'infanzia sono organizzati laboratori didattici con gruppi di bambini della stessa età



utilizzando la flessibilità oraria dei docenti.

Esse

riguardano i seguenti ambiti condivisi:

- l'attività motoria e la psicomotricità
- biblioteca e laboratorio espressivo linguistico
- attività grafico pittoriche
- attività logico matematiche e orientamento grafico nello spazio quadrettato (bambini di cinque anni)
- laboratorio di inglese (bambini di cinque anni)
- progetto di educazione ambientale e di educazione alla salute
- laboratorio manipolativo

Per la valutazione si utilizzano le seguenti voci:

- SI: Obiettivo pienamente raggiunto
- NO: Obiettivo non raggiunto
- IN PARTE: Obiettivo parzialmente raggiunto

## **Allegato:**

PROTOCOLLO-VALUTAZIONE-SCUOLA-DELL'INFANZIA.pdf

## **Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica**

L'insegnamento trasversale dell'educazione civica nella scuola dell'infanzia mira ad accertare le seguenti competenze:

### **COSTITUZIONE**

- conoscere le regole del vivere comune rispettare e aiutare gli altri

### **SVILUPPO SOSTENIBILE**

mettere in atto comportamenti adeguati sul rispetto dell'ambiente e degli animali;

- distinguere i comportamenti corretti da quelli scorretti;
- riconoscere sane abitudini igieniche ed alimentari

### **CITTADINANZA DIGITALE**

- orientarsi nel mondo dei simboli e delle rappresentazioni;
- utilizzare alcuni strumenti tecnologici (PC; Smartphone)



## Allegato:

Rubrica valutazione Educazione civica infanzia.pdf

## Criteri di valutazione delle capacità relazionali

Per la valutazione si utilizzano le seguenti voci:

- SI: Obiettivo pienamente raggiunto
- NO: Obiettivo non raggiunto
- IN PARTE: Obiettivo parzialmente raggiunto

### GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO

Rispetto delle persone, degli ambienti e delle strutture

Ha cura della propria persona

Rispetta le persone e le cose

#### RISPETTO DELLE REGOLE

Rispetto delle regole convenute

Sa rispettare le regole fondamentali di convivenza

#### PARTECIPAZIONE

Partecipazione attiva alla vita del gruppo

Dà il suo personale contributo nel gruppo di lavoro

Propone idee per la gestione di attività e giochi

Rispetta il proprio turno

#### RESPONSABILITÀ

Assunzione dei propri doveri, svolti con attenzione, cura e puntualità

Ha cura ed è responsabile del proprio materiale e di quello della Scuola

#### RELAZIONALITÀ

Relazioni positive con i compagni, gli insegnanti e altro personale della Scuola

Sa riconoscere e controllare le proprie emozioni

Riconosce se stesso come appartenente al gruppo-gioco

Sa cosa fa bene e cosa fa male e consegue pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Coordina correttamente i propri movimenti in diverse forme di attività motorie, individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto di regole.



Controlla la forza del corpo, valuta il rischio, si coordina con gli altri.  
Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.  
Conosce le varie parti del corpo e lo rappresenta in stasi e in movimento.  
Segue con attenzione e con piacere spettacoli di vario tipo.  
Comunica, esprime emozioni e racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.  
Si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative.  
Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività.  
Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione.  
Formula piani di azione, individualmente e in gruppo e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare.  
Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.  
Realizza attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, oggetti e simboli, per codificare i suoni percepiti e riprodurli.  
È preciso, sa rimanere concentrato, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro

## Ordine scuola: SCUOLA SECONDARIA I GRADO

---

SCUOLA MEDIA VIVENZA - AQMM84201D

### Criteri di valutazione comuni

L'accertamento delle conoscenze, delle abilità e delle competenze di alunni e studenti e dei processi di apprendimento individuali potrà essere effettuato attraverso una molteplicità di strumenti di misurazione. Solo a titolo esemplificativo si citano:

- prove strutturate o semi-strutturate (quesiti a risposta multipla, quesiti aperti con risposta univoca, item a completamento, a corrispondenza, vero e falso ...);
- prove aperte;
- questionari;
- prove grafiche;
- prove pratiche, specie con riferimento a Tecnologia, Musica, Arte ed immagine, Scienze motorie e sportive;
- relazioni individuali o di gruppo;



- approfondimenti su particolari contenuti disciplinari individuali o di gruppo con o senza resoconto scritto e/o orale;
- interrogazioni;
- interventi spontanei, se pertinenti;
- compiti di realtà.

I risultati delle verifiche, unitamente all'osservazione sistematica dei comportamenti, dell'esecuzione delle consegne, della partecipazione attiva e pertinente alle attività formative, permetteranno di controllare la qualità del processo formativo e degli apprendimenti di ciascun alunno.

I criteri per la valutazione delle singole prove sono determinati dai singoli docenti o dai Consigli di classe. Anche l'attribuzione di punteggi e relativa corrispondenza di giudizi sono rimessi all'autonomia dei singoli docenti o del competente organo collegiale.

Le prove di verifica devono essere in numero congruo, per cui si stabilisce:

- per le discipline che hanno due tipologie di prova (scritto e orale) e più di quattro ore settimanali, saranno necessarie almeno 3 (TRE) prove scritte e 2 (DUE) orali per ogni quadrimestre;
- per le discipline che hanno due tipologie di prova (scritto e orale) e fino a quattro ore settimanali, saranno necessarie almeno 2 (DUE) prove scritte e 2 (DUE) orali per ogni quadrimestre;
- per le discipline che hanno una sola tipologia di prova (orale) saranno necessarie almeno 3 (TRE) prove per ogni quadrimestre

La valutazione viene espressa tenendo conto di alcuni aspetti fondamentali riferiti:

- all'apprendimento dei contenuti disciplinari;
- alla capacità di organizzare e utilizzare le conoscenze apprese;
- alle competenze maturate.

Nello specifico si terrà conto:

- degli esiti delle prove di verifica somministrate;
- della presenza di materie con debiti formativi non saldati rispetto al I quadrimestre, o materie in cui non si presentano apprezzabili segni di miglioramento anche nelle votazioni dell'anno in corso, soppesando in senso progressivamente negativo tali condizioni, ove soprattutto si presentino come frutto di scelte preordinate da parte degli studenti;
- della partecipazione a tutte le attività di prevenzione dell'insuccesso scolastico attivate nel corso dell'anno (tutoraggio, recuperi, sportello didattico, ecc.);
- del progresso rispetto alla situazione di partenza;
- dei processi di apprendimento attivati;
- della continuità dell'impegno profuso nello studio individuale e nel lavoro scolastico;
- di ogni eventuale comportamento negativo "strategico" (assenza durante le prove di verifica, rifiuto delle interrogazioni che non siano programmate, entrate in ritardo e uscite in anticipo in occasione di verifiche e/o determinate discipline);
- della motivazione, dell'interesse e della partecipazione attiva al dialogo educativo ed alle attività



didattiche;

- dell'autonomia nell'esecuzione delle consegne;
- dell'autonomia nella gestione dei materiali;
- del grado di attenzione e concentrazione mantenuto nel corso delle attività didattiche;
- della pertinenza degli interventi spontanei ed efficacia di quelli guidati o richiesti;
- degli eventuali ostacoli all'apprendimento che scaturiscono dalla condizione personale di alunni e studenti;
- degli eventuali bisogni specifici;
- delle problematiche tipiche dell'età preadolescenziale o adolescenziale.

## **Allegato:**

TABELLA VALUTAZIONE DISCIPLINE.pdf

## **Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica**

In sede di scrutinio il docente coordinatore dell'insegnamento formula la proposta di valutazione, espressa ai sensi della normativa vigente, da inserire nel documento di valutazione, acquisendo elementi conoscitivi dai docenti del Consiglio di Classe cui è affidato l'insegnamento dell'Educazione Civica. Tali elementi conoscitivi sono raccolti dal Consiglio di Classe nella realizzazione di percorsi interdisciplinari. La valutazione deve essere coerente con le competenze, le abilità e le conoscenze indicate nella programmazione per l'insegnamento dell'educazione civica e affrontate durante l'attività didattica. Essa terrà conto dei progressi realizzati in itinere, della partecipazione, della regolarità nello studio e nell'impegno in classe e a casa. Inoltre deve tendere a valorizzare ogni aspetto del percorso dell'allievo, la sua crescita, l'autonomia, l'attitudine al lavoro individuale e di gruppo, e soprattutto all'acquisizione della consapevolezza civica nei suoi diversi ambiti.

Il Consiglio di Classe si avvarrà di strumenti condivisi, quali ad esempio griglie di osservazione, che possono essere applicate ai percorsi interdisciplinari, finalizzati a rendere conto del conseguimento da parte degli alunni delle conoscenze e abilità e del progressivo sviluppo delle competenze previste nella sezione del Curricolo dedicata all'Educazione Civica.

<https://www.ic3avezzano.edu.it/educazione-civica/>

## **Allegato:**



Rubrica valutazione Educazione civica secondaria.pdf

## Criteri di valutazione del comportamento

“La valutazione del comportamento si riferisce allo sviluppo delle competenze di cittadinanza. Lo Statuto delle studentesse e degli studenti, il Patto educativo di corresponsabilità e i regolamenti approvati dalle istituzioni scolastiche ne costituiscono i riferimenti essenziali.” (art. 1, comma 3 Dlgs n.62/2017)

“La valutazione del comportamento dell'alunna e dell'alunno viene espressa collegialmente dai docenti attraverso un giudizio sintetico riportato nel documento di valutazione, secondo quanto specificato nel comma 3 dell'articolo 1. Per le alunne e gli alunni della scuola secondaria di primo grado resta fermo quanto previsto dal decreto del Presidente della Repubblica del 24 giugno 1998, n. 249.” (art 2, comma 5 Dlgs n.62/2017)

Giudizio di valutazione del Comportamento - I PERIODO INTERMEDIO

Giudizio di valutazione del Comportamento - SCRUTINIO FINALE

### Allegato:

Tabella descrittori e giudizi sintetici comportamento.pdf

## Criteri per l'ammissione/non ammissione alla classe successiva

### NON AMMISSIONE

Nella scuola secondaria di I grado, il numero di voti di profitto non sufficienti non genera un automatismo nella determinazione della non ammissione; nel caso siano presenti insufficienze, andranno valutati caso per caso i parametri per la valutazione degli apprendimenti, i voti delle singole discipline e il giudizio sul livello globale di maturazione raggiunto. Solo dopo l'esame della situazione complessiva dello studente il Presidente indice la votazione per l'eventuale non ammissione (cfr. art. 3, c. 3 del D.L. 1° settembre 2008, n° 137 nel testo modificato in sede di conversione dalla legge 30 ottobre 2008, n° 169).



Nello specifico le valutazioni gravemente insufficienti per la non ammissione devono essere così articolate:

- presenza di insufficienze lievi (voto 5) in sei discipline oggetto di valutazione curricolare;
- presenza di insufficienze gravi (voto 4) fino ad un massimo di tre, accompagnate da più insufficienze lievi (voto 5) per un totale di massimo cinque insufficienze tra gravi e lievi;
- presenza di quattro insufficienze gravi (voto 4).

Delibera Collegio docenti n°8 del 09/10/2019

## **Criteria per l'ammissione/non ammissione all'esame di Stato**

(D. M. 741 e 742 del 3/10/ 2017; Decreto Legislativo n. 62/2017)

Il superamento dell'esame di Stato conclusivo del primo ciclo è titolo d'accesso alla scuola secondaria di secondo grado ed è finalizzato a verificare le conoscenze, le abilità e le competenze acquisite.

### **Ammissione**

L'ammissione all'esame di Stato è disposta, in via generale, anche nel caso di parziale o mancata acquisizione dei livelli di apprendimento in una o più discipline e avviene in presenza dei seguenti requisiti:

- aver frequentato almeno tre quarti del monte ore annuale personalizzato, fatte salve eventuali motivate deroghe deliberate dal collegio dei docenti;
- non essere incorsi nella sanzione disciplinare della non ammissione all'esame di Stato prevista dall'articolo 4. commi 6 c 9 bis. del DPR n. 249/1998;
- aver partecipato, entro il mese di aprile, alle prove nazionali di italiano, matematica e inglese predisposte dall'INVALSI.

### **Non ammissione**

Nel caso di parziale o mancata acquisizione dei livelli di apprendimento in una o più discipline, il consiglio di classe può deliberare, a maggioranza e con adeguata motivazione, tenuto conto dei criteri definiti dal collegio dei docenti, la non ammissione all'esame di Stato conclusivo del primo ciclo, pur in presenza dei tre requisiti sopra citati. Il voto espresso nella deliberazione di non ammissione all'esame dall'insegnante di religione cattolica o dal docente per le attività alternative, se determinante, diviene un giudizio motivato iscritto a verbale.

### **Voto di ammissione**

Agli alunni ammessi all'esame di Stato, sulla base del percorso scolastico triennale da ciascuno effettuato e in conformità con i criteri e le modalità definiti dal collegio dei docenti e inseriti nel



PTOF, viene attribuito un voto di ammissione espresso in decimi, senza utilizzare frazioni decimali. In riferimento a ciò per l'attribuzione del voto di ammissione il Collegio dei docenti delibera, salvo nuove disposizioni, di tener conto maggiormente dell'ultimo anno del triennio (70% classe terza, 20% classe seconda, 10% classe prima).

Il consiglio di classe, nel caso di parziale o mancata acquisizione dei livelli di apprendimento in una o più discipline, può attribuire all'alunno un voto di ammissione anche inferiore a 6/10.

Delibera Collegio docenti n°8 del 09/10/2019

## **Allegato:**

PROTOCOLLO VALUTAZIONE SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO.pdf

## **Ordine scuola: SCUOLA PRIMARIA**

---

BORG PINETA - AQEE84201E

VIA DELLE INDUSTRIE - AQEE84202G

SCUOLA OSPEDALIERA - AQEE84203L

## **Criteri di valutazione comuni**

NELLA SCUOLA PRIMARIA i docenti elaborano una tipologia differenziata di prove di verifica degli apprendimenti: prove scritte, orali, strutturate o semistrutturate, in ingresso, in itinere (prove bimestrali per classi parallele) e finali. Tali prove consentono di fare il punto della situazione e, se necessario, di attivare interventi individualizzati; per l'alunno rappresentano un momento di riflessione sul proprio processo formativo, per maturare una migliore consapevolezza di sé e del proprio modo di apprendere nell'intento di migliorarsi. La famiglia, che in itinere prende visione delle prove di verifica, viene informata dei risultati del percorso formativo dell'alunno al termine di ogni quadrimestre. Alla fine del primo quadrimestre la presa di visione del documento di valutazione è on line e alla fine dell'anno scolastico il documento verrà consegnato cartaceo. La verifica delle competenze, invece, avviene tramite i compiti di realtà, mentre la certificazione delle stesse



attraverso il documento ministeriale.

#### VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE

I contenuti specifici di Cittadinanza e Costituzione rientrano nell'ambito storico-geografico, sono esplicitati nelle UDA di storia e concorrono alla valutazione periodica e finale di detta disciplina.

#### INSEGNAMENTI CURRICULARI PER GRUPPI DI ALUNNI

La valutazione degli apprendimenti conseguiti nell'ambito di insegnamenti curricolari per gruppi di alunni si riferisce ad attività di potenziamento curricolare che i docenti dell'organico dell'autonomia svolgono per gruppi di alunni (non rientrano in tali attività gli insegnamenti finalizzati all'ampliamento ed all'arricchimento dell'offerta formativa).

Tali docenti partecipano alla valutazione soltanto delle alunne e degli alunni che si avvalgono dei suddetti insegnamenti.

#### INSEGNAMENTI EXTRA -CURRICULARI PER GRUPPI DI ALUNNI.

I docenti che svolgono attività ed insegnamenti finalizzati all'ampliamento ed all'arricchimento dell'offerta formativa non partecipano alla valutazione, ma forniscono elementi conoscitivi sull'interesse manifestato e sui risultati conseguiti da ciascun alunno partecipante alle predette attività, mediante una relazione sintetica da fornire ai consigli di classe in sede di valutazione.

#### MOMENTI DI VALUTAZIONE DEL CONSIGLIO DI CLASSE

Il Collegio dei Docenti ha ritenuto opportuno scandire in due fasi, la valutazione degli apprendimenti disciplinari e del comportamento degli alunni; pertanto l'anno scolastico è stato diviso in 1° quadrimestre e 2° quadrimestre. Gli insegnanti curano con responsabilità la documentazione e rispettano i criteri deliberati dagli organi collegiali al fine di assicurare agli alunni e alle famiglie un'informazione tempestiva e trasparente. Le verifiche intermedie e le valutazioni periodiche e finali sono coerenti con gli obiettivi e con i traguardi declinati nel curricolo e previsti dalle Indicazioni Nazionali.

Alla valutazione delle verifiche si giungerà attraverso un processo di misurazione delle prove somministrate, facendo riferimento alle tabelle allegate.

## **Allegato:**

PROTOCOLLO VALUTAZIONE 2024.pdf

## **Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica**

<https://www.ic3avezzano.edu.it/educazione-civica/>



## **Allegato:**

RUBRICA VALUTAZIONE EDUCAZIONE CIVICA.pdf

## **Criteri di valutazione del comportamento**

Per l'espressione del giudizio sintetico relativo al comportamento si considerano in particolare i seguenti criteri dedotti dal Patto educativo di corresponsabilità, Regolamento d'Istituto e allo sviluppo delle competenze di "Cittadinanza e Costituzione", secondo l'allegata tabella.

## **Allegato:**

TABELLA VALUTAZIONE COMPORTAMENTO SCUOLA PRIMARIA.pdf

## **Criteri per l'ammissione/non ammissione alla classe successiva**

Ai sensi dell' art. 3 del D.Lgs 62/2017 Ammissione alla classe successiva nella scuola primaria:

1. Le alunne e gli alunni della scuola primaria sono ammessi alla classe successiva e alla prima classe di scuola secondaria di primo grado anche in presenza di livelli di apprendimento parzialmente raggiunti o in via di prima acquisizione.
2. Nel caso in cui le valutazioni periodiche o finali delle alunne e degli alunni indichino livelli di apprendimento parzialmente raggiunti o in via di prima acquisizione, l'istituzione scolastica, nell'ambito dell'autonomia didattica e organizzativa, attiva specifiche strategie per il miglioramento dei livelli di apprendimento.
3. I docenti della classe in sede di scrutinio, con decisione assunta all'unanimità possono non ammettere l'alunna o l'alunno alla classe successiva solo in casi eccezionali e comprovati da specifica motivazione.



## Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica

### Analisi del contesto per realizzare l'inclusione scolastica

---

#### INCLUSIONE

##### PUNTI DI FORZA

- Valorizzazione delle risorse interne per l'attuazione di progetti educativi e didattici inclusivi;
- il nostro istituto è una scuola etwinning volta a preparare i futuri cittadini, favorendo l'inclusione mediante concreti progetti internazionali e opportunità di sviluppo professionale dedicate e, soprattutto, rendendo insegnanti e alunni membri di una comunità inclusiva;
- Attività Scuola Ospedaliera;
- Progetto Scuola Domiciliare;

##### PUNTI DI DEBOLEZZA

Si auspica una più attiva e proficua collaborazione tra i docenti dei vari ordini di scuola dell'istituto, le famiglie, i servizi socio-sanitari e gli enti locali al fine di favorire percorsi inclusivi e formativi nell'ottica del progetto di vita.

Il Gli procederà ad un'analisi delle criticità e dei punti di forza degli interventi di inclusione scolastica operati nell'anno appena trascorso e formulerà un'ipotesi globale di utilizzo funzionale delle risorse specifiche, istituzionali e non, per incrementare il livello di inclusività generale della scuola nell'anno successivo

##### RECUPERO E POTENZIAMENTO

##### PUNTI DI FORZA

Gli studenti con maggior difficoltà di apprendimento sono quelli che vivono anche un disagio culturale e sociale più spiccato. Sono stati attivati corsi di recupero per alunni stranieri e/o che non si avvalgono della Religione cattolica al fine di consolidare la strumentalità di base e potenziare le abilità linguistiche. La scuola favorisce l'ampliamento dell'offerta formativa attraverso un'ampia



progettazione in ambito scientifico, linguistico, espressivo per rispondere a esigenze di alunni e per valorizzare le potenzialità di ciascuno. Nelle classi vengono attivate le potenzialità di ciascuno e, in modo diffuso, metodologie inclusive di apprendimento significativo.

#### PUNTI DI DEBOLEZZA

Frequentemente le famiglie dei ragazzi, che più avrebbero bisogno degli interventi di recupero, non garantiscono la frequenza assidua delle attività programmate in orario scolastico ed extra scolastico.

#### Inclusione e differenziazione

##### Punti di forza:

Ogni anno viene elaborato e sottoposto a monitoraggio il Piano Inclusione e realizzato un protocollo di accoglienza e di inclusione per tutti gli alunni BES. Nella Scuola dell'Infanzia e primaria le attività di inclusione sono svolte con progettazione comune a tutte le sezioni e classi parallele utilizzando spazi e strategie comuni concordate tra insegnanti di sostegno e curricolari. Si elaborano PDP/PEI utilizzando la modulistica predisposta dal gruppo inclusione e si attivano strategie di personalizzazione anche dopo una valutazione psico-medico pedagogica. Per gli alunni stranieri sono stati organizzati interventi di recupero della strumentalità di base realizzati anche nelle ore di potenziamento. Le Funzioni Strumentali e la Commissione inclusione hanno monitorato in itinere e al termine dell'anno le azioni, gli effetti e il raggiungimento degli obiettivi programmati dal gruppo di lavoro. Gli studenti con maggiori difficoltà di apprendimento sono quelli che vivono anche un disagio culturale e sociale più spiccato. Sono stati attivati corsi di recupero al fine di consolidare la strumentalità di base e potenziare le abilità linguistiche. La scuola ha attivato moduli il PON Avviso 33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza per il recupero delle competenze di base, la socialità, il potenziamento delle competenze.

##### Punti di debolezza:

La complessità del nostro Istituto, dovuta al numero di alunni e alla collocazione logistica dei plessi, ha evidenziato una non sempre adeguata comunicazione tra i diversi ordini di scuola. Occorre estendere pratiche didattiche inclusive socializzate nel gruppo classe. Si sente la necessità di un coinvolgimento più attivo degli insegnanti curricolari nei processi progettuali e didattici e di una formazione più estesa sulla normativa e sulla didattica inclusiva, in particolar modo sui criteri di valutazione degli alunni BES. Si ravvisa altresì la necessità di una maggiore condivisione delle modalità di somministrazione delle prove di verifica iniziali, in itinere e finali con l'utilizzo di strumenti compensativi e misure dispensative così come previsto dalla normativa.



## Composizione del gruppo di lavoro per l'inclusione (GLI):

---

Dirigente scolastico  
Docenti curricolari  
Docenti di sostegno  
Personale ATA  
Specialisti ASL

## Definizione dei progetti individuali

---

### **Processo di definizione dei Piani Educativi Individualizzati (PEI)**

Il PEI - Piano Educativo Individualizzato, descrive annualmente gli interventi educativi e didattici destinati all'alunno, definendo obiettivi, metodi e criteri di valutazione. È parte integrante della programmazione educativo-didattica di classe e contiene: □ finalità e obiettivi didattici e in particolare gli obiettivi educativi, di socializzazione e gli obiettivi di apprendimento riferiti alle diverse aree, perseguibili nell'anno anche in relazione alla programmazione di classe; □ i metodi, i materiali, i sussidi e tecnologie con cui organizzare la proposta, compresa l'organizzazione delle risorse (orari e organizzazione delle attività); □ i criteri e i metodi di valutazione; □ le forme di integrazione tra scuola ed extra-scuola. Il PEI viene redatto entro il 30 ottobre di ciascun anno scolastico. Da quest'anno c'è la possibilità di redigere il PEI in formato digitale.

### **Soggetti coinvolti nella definizione dei PEI**

È redatto congiuntamente dalla scuola e dai Servizi (Equipe Psico-Sociosanitaria) con la collaborazione della Famiglia (MIUR).



## Modalità di coinvolgimento delle famiglie

---

### Ruolo della famiglia

La famiglia rappresenta un punto di riferimento essenziale per la corretta inclusione scolastica dell'alunno con disabilità, sia in quanto fonte di informazioni preziose, sia in quanto luogo in cui avviene la continuità tra educazione formale ed educazione informale. È positivo pertanto che soprattutto tra le due principali agenzie educative, FAMIGLIA e SCUOLA, si stipuli una solida e sinergica "Alleanza Educativa", in cui ciascuno, genitori, insegnanti ed educatori, metta in campo le proprie risorse, esperienze, competenze, specificità. Tale collaborazione è fondamentale quale premessa per la realizzazione di una progettazione comune e concordata, a favore del processo di integrazione scolastica e sociale dell'alunno, in sinergia e coordinazione con la progettazione di classe. Il "PEI", in quanto strumento per l'integrazione, ha proprio il compito di riassumere in sé decisioni condivise nell'ottica del progetto di vita. La famiglia, in particolare: - Consegna in busta chiusa in segreteria la certificazione con la richiesta di Protocollo Riservato; • condivide il PDP con il Consiglio di Classe e i singoli docenti; • utilizza gli stessi strumenti di facilitazione in ambito domestico per supportare lo studente. • mantiene i contatti con gli insegnanti e il referente BES; • si mantiene informata sull'evoluzione dei materiali didattici di supporto e la normativa vigente; • sostiene la motivazione e l'impegno dell'alunno nel lavoro scolastico e domestico.

### Modalità di rapporto scuola-famiglia

- Coinvolgimento in progetti di inclusione
- Coinvolgimento in attività di promozione della comunità educante

### Risorse professionali interne coinvolte

---



Docenti di sostegno

Partecipazione a GLI

Docenti di sostegno

Rapporti con famiglie

Docenti di sostegno

Attività individualizzate e di piccolo gruppo

Docenti di sostegno

Attività laboratoriali integrate (classi aperte, laboratori, ecc.)

Docenti curricolari  
(Coordinatori di classe e simili)

Partecipazione a GLI

Docenti curricolari  
(Coordinatori di classe e simili)

Rapporti con famiglie

Docenti curricolari  
(Coordinatori di classe e simili)

Tutoraggio alunni

Docenti curricolari  
(Coordinatori di classe e simili)

Progetti didattico-educativi a prevalente tematica inclusiva

Assistente Educativo  
Culturale (AEC)

Attività individualizzate e di piccolo gruppo

Assistente Educativo  
Culturale (AEC)

Attività laboratoriali integrate (classi aperte, laboratori protetti, ecc.)

Personale ATA

Assistenza alunni disabili

## Rapporti con soggetti esterni

---



Unità di valutazione multidisciplinare	Analisi del profilo di funzionamento per la definizione del Progetto individuale
Unità di valutazione multidisciplinare	Procedure condivise di intervento sulla disabilità
Unità di valutazione multidisciplinare	Procedure condivise di intervento su disagio e simili
Associazioni di riferimento	Progetti territoriali integrati
Rapporti con GLIR/GIT/Scuole polo per l'inclusione territoriale	Accordi di programma/protocolli di intesa formalizzati su disagio e simili
Rapporti con GLIR/GIT/Scuole polo per l'inclusione territoriale	Procedure condivise di intervento sulla disabilità
Rapporti con GLIR/GIT/Scuole polo per l'inclusione territoriale	Procedure condivise di intervento su disagio e simili
Rapporti con GLIR/GIT/Scuole polo per l'inclusione territoriale	Progetti territoriali integrati
Rapporti con privato sociale e volontariato	Progetti territoriali integrati

## Valutazione, continuità e orientamento

---

### Criteri e modalità per la valutazione

Criteri e modalità di verifica e valutazione sono espressione di un'azione condivisa e sinergica dell'intero Team docente e devono essere definiti in dettaglio nel PDP. Tuttavia, nel rispetto dello



spirito e della lettera della normativa, si rammentano le seguenti indicazioni generali di modalità di verifica: □ Prove scritte con tempi di esecuzione più lunghi o ripartiti; □ Prove scritte più brevi con obiettivi equipollenti; □ Prove scritte con esercizi a scelta multipla, vero/falso, a completamento; □ Prove scritte con domande esplicite, preferibilmente chiuse; □ Verifiche orali programmate su contenuti specifici, guidate con domande esplicite; □ Compensazione di prove scritte con prove orali; □ Uso di mediatori didattici durante le prove scritte e orali (mappe mentali, mappe cognitive...); □ Eventuali prove informatizzate. MODALITÀ DI VALUTAZIONE Valutazioni più attente alle conoscenze e alle competenze di analisi, sintesi e collegamento che alla correttezza formale; Attenzione alle competenze più che alla forma; Attenzione ai processi più che al "prodotto" elaborato; Valutazioni dei progressi in itinere, tenendo conto dei livelli di partenza; Valutazioni degli apprendimenti, cioè di ciò che l'alunno ha effettivamente appreso; Esami di Scuola Secondaria di primo grado; Invalsi: dispensa dalle prestazioni in lingua straniera. Nel corso degli scrutini il Coordinatore avrà cura di verificare insieme al CdC l'adeguatezza del PEI/PDP valutando l'opportunità, se necessaria, di eventuali modifiche migliorative rispetto a strumenti, misure e metodologie adottate.

## Continuità e strategie di orientamento formativo e lavorativo

La continuità nasce dall'esigenza primaria di garantire il diritto degli alunni a un percorso formativo che promuova uno sviluppo articolato e multidimensionale della persona. Ha come obiettivo la prevenzione delle difficoltà di passaggio tra i vari ordini di scuola per evitare i fenomeni di disagio e abbandono scolastico. L'Istituto rivolge particolare attenzione e cura al passaggio degli alunni ai diversi ordini di scuola e si configura come:

- collaborazione tra i docenti dell'anno precedente e quelli dell'anno successivo in termini di scambio reciproco d'informazioni, mediante l'utilizzo di strumenti comuni.
- progettazione, attuazione, verifica e valutazione condivisa di percorsi di esperienza e di attività educative e didattiche da proporre agli alunni.
- promuovere la continuità orizzontale con incontri scuola- famiglia, rapporti con gli Enti Locali, le Unità Sanitarie, le Associazioni Territoriali.
- attivazione di uno sportello di orientamento alla persona.

### Approfondimento

---



Piano Annuale per l'Inclusione 2024

## **Allegato:**

Piano Inclusione 2024.pdf



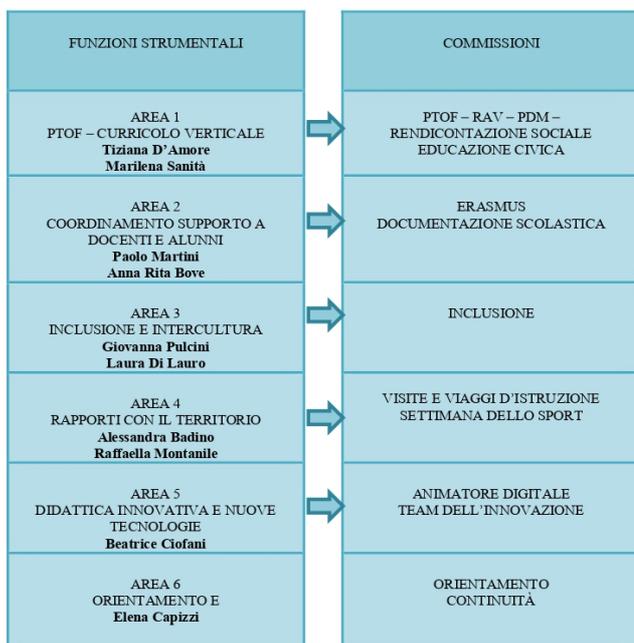
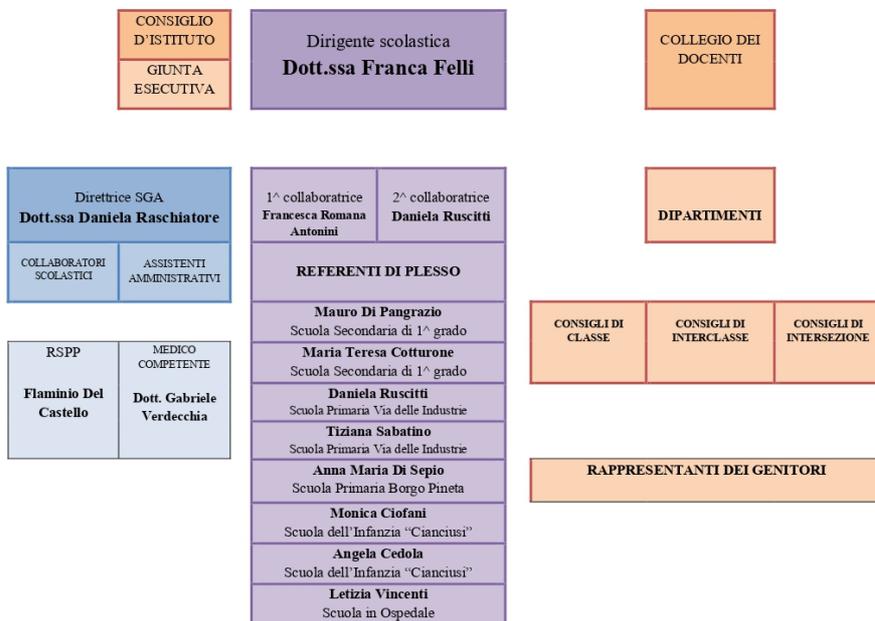
# Aspetti generali

Organizzazione

FIGURE E FUNZIONI ORGANIZZATIVE



### ORGANIGRAMMA ISTITUTO COMPRENSIVO "VIVENZA – GIOVANNI XXIII"



#### COLLABORATORI DEL DIRIGENTE SCOLASTICO

1^ COLLABORATRICE

Francesca Romana Antonini



Sostituisce il Dirigente Scolastico con i compiti e nei limiti stabiliti di volta in volta dal Dirigente stesso.

Garantisce la presenza in Istituto, secondo l'orario stabilito, per il regolare funzionamento dell'attività didattica.

Assicura la gestione delle sedi, in accordo con il Dirigente, ne controlla e misura le necessità didattiche e strutturali e riferisce al Dirigente sull'andamento generale delle sedi.

Collabora con il D.S. per la formulazione dell'O.d.g. del Collegio dei Docenti e verifica la presenza dei docenti.

Redige il verbale dei Collegi dei Docenti in alternanza con il secondo collaboratore

Collabora nella predisposizione delle circolari ed ordini di servizio dell'Istituto.

Coadiuvare il D.S. nella relazione e nelle comunicazioni con le famiglie.

Vaglia in prima istanza le richieste di permesso e/o di ferie dei docenti.

Collabora nell'aggiornamento del sito web dell'Istituto.

Collabora con i responsabili di plesso, con i coordinatori didattici, con le funzioni strumentali, con commissioni con i referenti per l'elaborazione dell'offerta formativa d'Istituto.

Coordina l'organizzazione didattica dell'Istituto, in particolare della scuola dell'infanzia e della scuola primaria.

Coordina l'aggiornamento dei documenti fondamentali dell'Istituto.

Prende visione dei verbali dei consigli di intersezione, interclasse e classe e ne informa il Dirigente Scolastico.

Fornisce ai docenti la documentazione inerente la gestione interna dell'Istituto.

Redige e cura, in collaborazione con il D.S., l'orario di servizio degli insegnanti dell'Istituto, in particolare della scuola primaria.

16-Cura l'organizzazione e lo svolgimento delle prove INVALSI, in particolare della scuola primaria, sin dagli atti preparatori.

Cura il controllo e la sistemazione della documentazione didattica consegnata dai docenti a fine anno scolastico: registri di classe, verbali di programmazione, verbali delle riunioni, eventuali registri personali, relazioni, documentazione cartacea attestante la formazione, le attività ed i progetti attuati nel corso dell'anno.



Svolge compiti di raccordo nei rapporti con istituzioni ed enti del territorio, con le altre istituzioni scolastiche e culturali del territorio, con specifico riferimento alle reti di scuole, in collaborazione o in sostituzione del Dirigente scolastico.

Organizza e coordina il settore dell'extra curricolarità e l'area del disagio, rapportandosi alle funzioni strumentali, ai referenti ed alle commissioni preposte, nonché alle agenzie educative esterne all'istituto, svolgendone l'azione didattica e curandone gli adempimenti d'ufficio.

Coordina il N.I.V. ed il gruppo di lavoro per l'aggiornamento del Piano di miglioramento dell'istituto.

In assenza o impedimento dello scrivente, firma gli atti di ordinaria amministrazione con esclusione di mandati e/o reversali d'incasso o atti implicanti impegni di spesa.

2^ COLLABORATRICE

Daniela Ruscitti

Coordina l'organizzazione didattica della scuola primaria.

Redige e controlla l'orario dei docenti della scuola primaria.

Si occupa delle sostituzioni dei docenti della scuola primaria.

Autorizza i permessi di entrata e di uscita degli alunni della scuola primaria. Svolge compiti di raccordo, nei rapporti con istituzioni ed enti del territorio, nel caso in cui la scuola primaria sia coinvolta direttamente.

Svolge compiti di supporto e di consulenza nei rapporti con le altre istituzioni scolastiche e culturali del territorio, con specifico riferimento alle reti di scuole, a supporto o in sostituzione del 1° Collaboratore D. S. e del Dirigente Scolastico.

Organizza e coordina i settori delle Aree funzionali all'Offerta Formativa, rapportandosi alle funzioni strumentali, ai referenti ed alle commissioni preposte, nonché alle agenzie educative esterne all'Istituto, rispetto all'azione didattica ed agli adempimenti d'ufficio della scuola primaria. E' membro e/o coordina il gruppo di lavoro per l'elaborazione dell'offerta formativa dell'Istituto.

E' referente del N.I.V. e il gruppo di lavoro per l'aggiornamento del Piano di miglioramento dell'Istituto.

Coordina l'aggiornamento dei documenti fondamentali dell'Istituto, in specifico per ciò che riguarda la scuola primaria dell'Istituto, in raccordo con le funzioni strumentali preposte.

E' referente per i genitori del plesso, nell'ambito di problematiche di natura generale.

Partecipa alla riunione dello staff di presidenza, al fine di condividere le linee organizzative e la progettualità d'Istituto.



Presiede, in caso di assenza del Dirigente, gli organi collegiali di plesso ed eventuali assemblee di genitori.

Coordina l'organizzazione e le riunioni del plesso scolastico.

Fornisce informazioni organizzativo e/o didattiche ai colleghi, anche attraverso la distribuzione di avvisi e circolari.

Collabora con i docenti, il personale ausiliario e di segreteria al buon funzionamento del plesso, nell'ambito delle direttive impartite dalla segreteria e dalla dirigenza.

Prende in carico le richieste di cambi o variazioni d'orario o permessi brevi degli insegnanti del plesso, da sottoporre al Dirigente, e si accorda con loro per il relativo recupero.

Partecipa agli aggiornamenti dei documenti dell'Istituto e alla stesura dei documenti del plesso.

Prende visione dei verbali dei consigli di classe e ne informa il Dirigente Scolastico.

Illustra, ai docenti neo arrivati, caratteristiche, obiettivi e attività d'Istituto e del plesso di appartenenza.

Predisporre, su indicazione del Dirigente Scolastico, i turni di sorveglianza durante l'intervallo e/o in occasione di assemblee o eventi.

Prende contatto con i colleghi dell'Istituto per le attività di continuità e di orientamento tra i diversi ordini di scuola.

Coordina le azioni per la sicurezza nel plesso, in sinergia con il responsabile d'Istituto della relativa area e con il R.S.P.P., relazionandone i contenuti al Dirigente Scolastico.

E' referente nel plesso per la segnalazione di necessità organizzative e/o didattiche alla Dirigenza (esercitazioni, partecipazione ad eventi, ecc.).

Collabora con la segreteria per la richiesta del materiale occorrente, ne assicura la presa in carico e la distribuzione fra i colleghi del plesso.

#### REFERENTI SCUOLA DELL'INFANZIA

Monica Ciofani

Angela Cedola

È referente per i genitori del plesso, nell'ambito di problematiche di natura generale.



Partecipa alla riunione dello staff di presidenza, al fine di condividere le linee organizzative e la progettualità d'Istituto.

Coordina le attività funzionali all'insegnamento dei docenti del plesso.

Presiede, in caso di assenza del Dirigente, gli organi collegiali di plesso ed eventuali assemblee di genitori.

Coordina l'organizzazione e le riunioni del plesso scolastico.

Fornisce informazioni organizzativo e/o didattiche ai colleghi, anche attraverso la distribuzione di avvisi e circolari.

Collabora con i docenti, il personale ausiliario e di segreteria al buon funzionamento del plesso, nell'ambito delle direttive impartite dalla segreteria e dalla dirigenza.

Prende in carico le richieste di cambi o variazioni d'orario o permessi brevi degli insegnanti del plesso, da sottoporre al Dirigente, e si accorda con loro per il relativo recupero.

Organizza le sostituzioni interne dei docenti del plesso, nell'ambito dei criteri generali stabiliti.

Partecipa all'aggiornamenti dei documenti dell'Istituto e alla stesura dei documenti del plesso.

Prende visione dei verbali dei consigli di intersezione/interclasse/classe e ne informa il Dirigente Scolastico.

Illustra, ai docenti neo arrivati, caratteristiche, obiettivi e attività d'Istituto e del plesso di appartenenza.

Partecipa alla redazione dell'orario di servizio dei docenti, in collaborazione con il coordinatore didattico del plesso, sotto la supervisione del Dirigente Scolastico.

Predisporre, su indicazione del Dirigente Scolastico, i turni di sorveglianza durante l'intervallo e/o in occasione di assemblee o eventi.

Prende contatto con i colleghi dell'Istituto per le attività di continuità e di orientamento tra i diversi ordini di scuola.

Coordina le azioni per la sicurezza nel plesso, in sinergia con il responsabile d'Istituto della relativa area e con il R.S.P.P., relazionandone i contenuti al Dirigente Scolastico.

È referente nel plesso per la segnalazione di necessità organizzative e/o didattiche alla Dirigenza (esercitazioni, partecipazione ad eventi, ecc.).

Collabora con la segreteria per la richiesta del materiale occorrente, ne assicura la presa in carico e la distribuzione fra i colleghi del plesso.



REFERENTI SCUOLA PRIMARIA

Anna Maria Di Sepio

Tiziana Sabatino

È referente per i genitori del plesso, nell'ambito di problematiche di natura generale.

Partecipa alla riunione dello staff di presidenza, al fine di condividere le linee organizzative e la progettualità d'Istituto.

Coordina le attività funzionali all'insegnamento dei docenti del plesso.

Presiede, in caso di assenza del Dirigente, gli organi collegiali di plesso ed eventuali assemblee di genitori.

Coordina l'organizzazione e le riunioni del plesso scolastico.

Fornisce informazioni organizzativo e/o didattiche ai colleghi, anche attraverso la distribuzione di avvisi e circolari.

Collabora con i docenti, il personale ausiliario e di segreteria al buon funzionamento del plesso, nell'ambito delle direttive impartite dalla segreteria e dalla dirigenza.

Prende in carico le richieste di cambi o variazioni d'orario o permessi brevi degli insegnanti del plesso, da sottoporre al Dirigente, e si accorda con loro per il relativo recupero.

Organizza le sostituzioni interne dei docenti del plesso, nell'ambito dei criteri generali stabiliti.

Partecipa all'aggiornamenti dei documenti dell'Istituto e alla stesura dei documenti del plesso

Prende visione dei verbali dei consigli di intersezione/interclasse/classe e ne informa il Dirigente Scolastico.

Illustra, ai docenti neo arrivati, caratteristiche, obiettivi e attività d'Istituto e del plesso di appartenenza.

Partecipa alla redazione dell'orario di servizio dei docenti, in collaborazione con il coordinatore didattico del plesso, sotto la supervisione del Dirigente Scolastico.

Predisporre, su indicazione del Dirigente Scolastico, i turni di sorveglianza durante l'intervallo e/o in occasione di assemblee o eventi.

Prende contatto con i colleghi dell'Istituto per le attività di continuità e di orientamento tra i diversi ordini di scuola.

Coordina le azioni per la sicurezza nel plesso, in sinergia con il responsabile d'Istituto della relativa area e



con il R.S.P.P., relazionandone i contenuti al Dirigente Scolastico.

È referente nel plesso per la segnalazione di necessità organizzative e/o didattiche alla Dirigenza (esercitazioni, partecipazione ad eventi, ecc.).

Collabora con la segreteria per la richiesta del materiale occorrente, ne assicura la presa in carico e la distribuzione fra i colleghi del plesso.

#### REFERENTI SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Mauro Di Pangrazio

Maria Teresa Cotturone

È referente per i genitori del plesso, nell'ambito di problematiche di natura generale.

Partecipa alla riunione dello staff di presidenza, al fine di condividere le linee organizzative e la progettualità d'Istituto.

Coordina le attività funzionali all'insegnamento dei docenti del plesso.

Presiede, in caso di assenza del Dirigente, gli organi collegiali di plesso ed eventuali assemblee di genitori.

Coordina l'organizzazione e le riunioni del plesso scolastico.

Fornisce informazioni organizzativo e/o didattiche ai colleghi, anche attraverso la distribuzione di avvisi e circolari.

Collabora con i docenti, il personale ausiliario e di segreteria al buon funzionamento del plesso, nell'ambito delle direttive impartite dalla segreteria e dalla dirigenza.

Prende in carico le richieste di cambi o variazioni d'orario o permessi brevi degli insegnanti del plesso, da sottoporre al Dirigente, e si accorda con loro per il relativo recupero.

Organizza le sostituzioni interne dei docenti del plesso, nell'ambito dei criteri generali stabiliti

Partecipa all'aggiornamenti dei documenti dell'Istituto e alla stesura dei documenti del plesso

Prende visione dei verbali dei consigli di intersezione/interclasse/classe e ne informa il Dirigente Scolastico.

Illustra, ai docenti neo arrivati, caratteristiche, obiettivi e attività d'Istituto e del plesso di appartenenza.

Partecipa alla redazione dell'orario di servizio dei docenti, in collaborazione con il coordinatore didattico del



plesso, sotto la supervisione del Dirigente Scolastico.

Predisporre, su indicazione del Dirigente Scolastico, i turni di sorveglianza durante l'intervallo e/o in occasione di assemblee o eventi.

Prende contatto con i colleghi dell'Istituto per le attività di continuità e di orientamento tra i diversi ordini di scuola.

Coordina le azioni per la sicurezza nel plesso, in sinergia con il responsabile d'Istituto della relativa area e con il R.S.P.P., relazionandone i contenuti al Dirigente Scolastico.

È referente nel plesso per la segnalazione di necessità organizzative e/o didattiche alla Dirigenza (esercitazioni, partecipazione ad eventi, ecc.).

Collabora con la segreteria per la richiesta del materiale occorrente, ne assicura la presa in carico e la distribuzione fra i colleghi del plesso.

REFERENTE SCUOLA IN OSPEDALE

Letizia Vincenti

È referente per i genitori del plesso, nell'ambito di problematiche di natura generale.

Partecipa alla riunione dello staff di presidenza, al fine di condividere le linee organizzative e la progettualità d'Istituto.

Fornisce informazioni organizzative e/o didattiche ai colleghi, anche attraverso la distribuzione di avvisi e circolari.

Prende in carico le richieste di cambi o variazioni d'orario o permessi brevi degli insegnanti del plesso, da sottoporre al Dirigente, e si accorda con loro per il relativo recupero.

Organizza le sostituzioni interne dei docenti del plesso, nell'ambito dei criteri generali stabiliti

Partecipa alla redazione dell'orario di servizio dei docenti, sotto la supervisione del Dirigente Scolastico.

Prende contatto con i colleghi dell'Istituto per le attività di continuità e di orientamento tra i diversi ordini di scuola.

Coordina le azioni per la sicurezza nel plesso, in sinergia con il responsabile d'Istituto della relativa area e con il R.S.P.P., relazionandone i contenuti al Dirigente Scolastico.



È referente nel plesso per la segnalazione di necessità organizzative e/o didattiche alla Dirigenza (esercitazioni, partecipazione ad eventi, ecc.).

Collabora con la segreteria per la richiesta del materiale occorrente, ne assicura la presa in carico e la distribuzione fra i colleghi del plesso.

<p>AREA 1</p> <p>PTOF – CURRICOLO VERTICALE</p> <p>Tiziana D'Amore</p> <p>Marilena Sanità</p> <p>OBIETTIVI GENERALI</p> <p>Curare la documentazione fondamentale d'Istituto.</p> <p>Gestione del PTOF, PDM e RAV</p>	<p>Raccolta di informazioni relative ai bisogni presenti e futuri dell'utenza e del territorio.</p> <p>Elaborazione e aggiornamento del PTOF.</p> <p>Individuazione di criteri, modalità e strumenti per la verifica e valutazione del PTOF.</p> <p>Elaborazione del Piano Di Miglioramento e del Rapporto di Auto-Valutazione.</p> <p>Monitoraggio in itinere e finale dell'attività didattica e dei progetti aggiuntivi.</p> <p>Lettura qualitativa e quantitativa dei dati emersi dal monitoraggio.</p> <p>Coordinamento dei percorsi di autovalutazione/valutazione rivolti a tutto il personale della scuola e ad alunni e famiglie.</p> <p>Rendicontazione del lavoro svolto.</p> <p>Rendicontazione sociale.</p> <p>Interazione con il Dirigente Scolastico, le altre funzioni strumentali, i coordinatori di classe, i collaboratori del Dirigente Scolastico, il DSGA.</p>
<p>AREA 2</p> <p>COORDINAMENTO SUPPORTO A DOCENTI E ALUNNI</p> <p>Antonella D'Avolio</p>	<p>Supporto per l'elaborazione di: Piani Annuali, UdA, Unità interdisciplinari, Prove d'ingresso, intermedie e finali, Progetti aggiuntivi, Certificazione delle competenze; predisposizione e diffusione della relativa modulistica per il corrente anno scolastico.</p> <p>Coordinamento delle attività di rilevazione degli apprendimenti secondo il</p>



<p>Anna Rita Bove</p> <p>OBIETTIVI GENERALI</p> <p>Potenziare ed incrementare l'utilizzo delle nuove tecnologie in ambito didattico e non, promuovere la formazione sulla didattica e sulle metodologie innovative, gestione della comunicazione interna/esterna</p>	<p>modello INVALSI e gestione delle operazioni per la somministrazione delle prove d'Istituto, di italiano, matematica ed inglese.</p> <p>Lettura e socializzazione dei dati relativi alla valutazione del sistema INVALSI.</p> <p>Realizzazione di un dossier contenente i modelli di prove di verifica riferite ad attività curriculari (per classi parallele), le date di somministrazione e i tabulati dei risultati.</p> <p>Supporto nella formazione dei docenti sulle tematiche relative all'uso di programmi e app.</p> <p>Comunicazione interna/esterna, via e-mail, verso ogni ordine di scuola.</p> <p>Rendicontazione del lavoro svolto.</p> <p>Rendicontazione sociale.</p> <p>Interazione con il Dirigente Scolastico, le altre funzioni strumentali, i coordinatori di classe, i collaboratori del Dirigente Scolastico, il DSGA.</p>
<p>AREA 3</p> <p>INCLUSIONE E INTERCULTURA</p> <p>Laura Di Lauro</p> <p>Giovanna Pulcini</p> <p>OBIETTIVI GENERALI</p> <p>Promuovere benessere e centralità degli studenti, attraverso un processo specifico di inclusione</p>	<p>Coordinamento GLI.</p> <p>Progettazione e coordinamento organizzativo di iniziative di accoglienza, integrazione e supporto (alunni stranieri, DVA, DSA, BES).</p> <p>Gestione del Piano Inclusività e del Piano Accoglienza d'Istituto.</p> <p>Predisposizione di materiale didattico e modulistica per la redazione del piano didattico personalizzato per gli allievi stranieri, DVA, DSA, BES.</p> <p>Coordinamento di interventi educativi sinergici tra la scuola, le famiglie, i servizi socio-educativi, gli enti locali e le associazioni del territorio.</p> <p>Promozione della partecipazione degli studenti e delle famiglie alle attività della scuola.</p> <p>Coordinamento e gestione delle attività di orientamento per gli alunni stranieri e diversamente abili.</p> <p>Referente alunni stranieri.</p>



	<p>Sviluppo dei rapporti con il territorio per la progettazione e realizzazione di percorsi integrati e personalizzati di prevenzione e recupero della dispersione.</p> <p>Analisi dei bisogni formativi del personale Docente ed ATA e predisposizione del Piano Annuale di aggiornamento di Istituto.</p> <p>Formazione dei docenti.</p> <p>Consulenza per l'utilizzo del registro elettronico nella pratica scolastica.</p> <p>Elaborazione di un regolamento.</p> <p>Supporto nell'elaborazione del Rapporto di Autovalutazione e del Piano di Miglioramento.</p> <p>Raccolta e cura della documentazione educativo-didattica (archivio quinquennale).</p> <p>Supporto "Azione Erasmus" ed internazionalizzazione.</p> <p>Cura delle pagine dei social network.</p> <p>Rendicontazione del lavoro svolto.</p> <p>Rendicontazione sociale.</p> <p>Interazione con il Dirigente Scolastico, le altre funzioni strumentali, i coordinatori di classe, i collaboratori del Dirigente Scolastico, il DSGA.</p>
<p>AREA 4</p> <p>RAPPORTI CON IL TERRITORIO</p> <p>Raffaella Montanile</p> <p>Alessandra Badino</p> <p>OBIETTIVI GENERALI</p> <p>Promuovere la centralità ed il benessere degli studenti, attraverso un'offerta formativa</p>	<p>Coordinamento delle manifestazioni d'Istituto: calendari, tempi, modi e risorse ;</p> <p>Coordinamento delle attività extracurricolari inerenti l'istituto (progetti aggiuntivi, visite guidate e viaggi di istruzione);</p> <p>Elaborazione del quadro riassuntivo complessivo delle attività e monitoraggi;</p> <p>Coordinamento e gestione delle attività di accoglienza, per guidare</p>



<p>ed esperienziale coerente con il PTOF</p>	<p>gli alunni nel passaggio tra i diversi ordini di scuola;</p> <p>Lavoro di rete dell'I.C. con Enti, Associazioni, Istituzioni scolastiche, Società ed Agenzie del territorio;</p> <p>Coordinamento delle attività ministeriali e di quelle organizzate in collaborazione con altri Istituti Comprensivi o Istituti di Istruzione Superiore, con gli Enti e con le Associazioni del territorio sostegno alla progettualità degli studenti, anche attraverso la partecipazione a manifestazioni e concorsi tesi a valorizzare le eccellenze ;</p> <p>Cura e coordinamento della rendicontazione sociale:</p> <p>Rendicontazione del lavoro svolto;</p> <p>Interazione con il Dirigente Scolastico, le altre funzioni strumentali, i coordinatori di classe, i collaboratori del Dirigente Scolastico, il DSGA.</p>
<p>AREA 5</p> <p>DIDATTICA INNOVATIVA E NUOVE TECNOLOGIE</p> <p>Beatrice Ciofani</p> <p>OBIETTIVI GENERALI</p> <p>Promuovere l'innovazione tecnologica nell'istituto attraverso la gestione sito web e la cura della didattica multimediale</p>	<p>Rielaborare graficamente e funzionalmente il sito web istituzionale.</p> <p>Gestire e coordinare i processi relativi alla pubblicazione di contenuti sul sito.</p> <p>Collaborare con il Dirigente e l'Area Amministrativa per la scelta dei contenuti e le modalità di pubblicazione sul sito web.</p> <p>Attività di interfaccia tra docenti, amministrativi e referenti per la diffusione delle attività svolte nell'Istituto.</p> <p>Promuovere l'immagine dell'Istituto attraverso il sito web.</p> <p>Costante aggiornamento del sito web.</p> <p>Rendicontazione del lavoro svolto.</p> <p>Rendicontazione sociale.</p> <p>Interazione con il Dirigente Scolastico, le altre funzioni strumentali, i coordinatori di classe, i collaboratori del Dirigente Scolastico, il DSGA.</p>



<p>AREA 6</p> <p>ORIENTAMENTO E CONTINUITÀ</p> <p>Elena Capizzi</p> <p>OBIETTIVI GENERALI</p> <p>Promuovere la centralità ed il benessere degli studenti attraverso attività di orientamento e continuità.</p>	<p>Coordinamento delle attività di continuità: progettare e coordinare attività che facilitino il passaggio degli studenti tra i diversi ordini di scuola, come incontri tra docenti di diversi livelli scolastici e attività condivise tra studenti di diverse classi.</p> <p>Accoglienza degli studenti: organizzare attività di accoglienza per gli studenti che iniziano un nuovo ciclo scolastico, come open days e incontri informativi per le famiglie.</p> <p>Orientamento scolastico: fornire informazioni e supporto agli studenti e alle loro famiglie per la scelta del percorso scolastico successivo, organizzando incontri con scuole superiori e enti di formazione professionale.</p> <p>Monitoraggio dei progetti di continuità: sorvegliare e valutare l'efficacia dei progetti di continuità e orientamento, raccogliendo feedback e dati per migliorare le iniziative future.</p> <p>Collaborazione con enti esterni: stabilire e mantenere relazioni con enti e associazioni del territorio per promuovere l'istituto e creare nuove opportunità di collaborazione.</p> <p>Supporto alle iscrizioni: coordinare le iscrizioni e la formazione delle classi prime, assicurando una transizione fluida per gli studenti</p> <p>Produzione di materiali informativi: creare materiali illustrativi e informativi per promuovere le attività dell'istituto e supportare l'orientamento degli studenti.</p>



	<p>Formazione continua: partecipare a seminari, convegni e corsi di formazione per aggiornarsi sulle migliori pratiche in ambito di continuità e orientamento.</p> <p>Rendicontazione del lavoro svolto.</p> <p>Rendicontazione sociale.</p> <p>Interazione con il Dirigente Scolastico, le altre funzioni strumentali, i coordinatori di classe, i collaboratori del Dirigente Scolastico, il DSGA.</p>
--	--

#### NUCLEO INTERNO DI VALUTAZIONE

Dirigente Scolastica Dott.ssa Franca Felli

Direttrice SGA Dott.ssa Daniela Raschiatore

Docenti

Francesca Romana Antonini - Daniela Ruscitti - Mauro Di Pangrazio - Maria Teresa Cotturone- Anna Maria Di Sepio - Tiziana Sabatino - Monica Ciofani - Angela Cedola - Tiziana D'Amore - Marilena Sanità - Antonella D'Avolio - Anna Rita Bove - Laura Di Lauro - Giovanna Pulcini - Beatrice Ciofani - Elena Capizzi- Amelia Montò

#### PIANO TRIENNALE FORMAZIONE DOCENTE E ATA

##### PERSONALE DOCENTE

1. Attività specifiche di formazione-aggiornamento che consentano nel triennio un'efficace e diffusa



innovazione della didattica, la creazione di una Comunità di pratica, luogo fisico e virtuale di formazione peer-to-peer che favorisca la condivisione di buone pratiche tra colleghi, al fine di contribuire al miglioramento degli esiti scolastici degli alunni (incremento della didattica digitale integrata e della didattica per competenze);

2. Formazione per tutti i docenti per l'elaborazione e la revisione dei piani educativi individualizzati (PEI) e l'inclusione scolastica secondo il modello dell'International Classification of Functioning Disability and Health (ICF) e dei diritti umani (Convenzione Internazionale ONU dei Diritti delle Persone con Disabilità, 2006);
3. Formazione sulle STEAM;
4. Formazione per l'aggiornamento dei curricula, incluso il curriculum trasversale dell'educazione civica;
5. Formazione su forma di valutazione autentica, in particolar modo la nuova valutazione della Scuola Primaria;
6. Formazione docenti dal punto di vista linguistico (DM 65)
7. Formazione docente per l'educazione digitale e inclusiva (DM 66)

PER IL PERSONALE ATA la formazione mirerà a:

1. Potenziare, sviluppare o introdurre delle competenze dei settori tecnico e amministrativo ai fini della dematerializzazione, semplificazione di tutta l'attività dell'Istituto comprensivo in supporto all'azione didattica
2. Prevedere attività di formazione per sostenere un processo di digitalizzazione della segreteria didattica e una maggiore partecipazione del personale amministrativo alla realizzazione di progetti didattici come previsto dal nuovo CCNL e con un conseguente maggior accesso ai compensi

Organizzazione Uffici amministrativi

**RESPONSABILE/UFFICIO**

**Direttore dei servizi generali e amministrativi**

**Dott.ssa Daniela Raschiatore**

Sovrintende, con autonomia operativa, ai servizi generali amministrativo-contabili e ne cura l'organizzazione svolgendo funzioni di coordinamento, promozione delle attività e verifica dei



risultati conseguiti, rispetto agli obiettivi assegnati ed agli indirizzi impartiti, al personale ATA, posto alle sue dirette dipendenze.

Organizza autonomamente l'attività del personale ATA nell'ambito delle direttive del dirigente scolastico.

Attribuisce al personale ATA, nell'ambito del piano delle attività, incarichi di natura organizzativa e le prestazioni eccedenti l'orario d'obbligo, quando necessario.

Svolge con autonomia operativa e responsabilità diretta attività di istruzione, predisposizione e formalizzazione degli atti amministrativi e contabili; è funzionario delegato, ufficiale rogante e consegnatario dei beni mobili.

Può svolgere attività di studio e di elaborazione di piani e programmi richiedenti specifica specializzazione professionale, con autonoma determinazione dei processi formativi ed attuativi. Può svolgere incarichi di attività tutoriale, di aggiornamento e formazione nei confronti del personale.

Possono essergli affidati incarichi ispettivi nell'ambito delle istituzioni scolastiche.

#### Ufficio protocollo

Si occupa della registrazione dei documenti in entrata e in uscita all'interno del sistema di gestione informatica del protocollo e cura la corrispondenza con i plessi e gli enti esterni.

#### Ufficio per la didattica

Gestisce tutta la documentazione relativa agli alunni, dall'entrata all'uscita dell'alunno nel nostro Istituto.

Cura la comunicazione con l'utenza famiglie.

Collabora con i referenti delle uscite didattiche.

#### Ufficio per il personale



Cura la gestione delle supplenze e delle nomine a sostituzione dei docenti titolari. Predisporre i contratti ed effettuare tutte le comunicazioni agli enti di competenza.

#### Servizi attivati per la dematerializzazione dell'attività amministrativa

##### Servizio offerto

Registro online

[https://www.portaleargo.it/argoweb/famiglia/common/login\\_form2.jsp](https://www.portaleargo.it/argoweb/famiglia/common/login_form2.jsp)

Pagelle on line

Modulistica da sito scolastico

<https://www.ic3avezzano.edu.it/>



## Modello organizzativo

PERIODO DIDATTICO:      Quadrimestri

### Figure e funzioni organizzative

---

Collaboratore del DS

1-Sostituisce il Dirigente Scolastico con i compiti e nei limiti stabiliti di volta in volta dal Dirigente stesso. 2- Garantisce la presenza in Istituto, secondo l'orario stabilito, per il regolare funzionamento dell'attività didattica. 3- Assicura la gestione delle sedi, in accordo con il Dirigente, ne controlla e misura le necessità didattiche e strutturali e riferisce al Dirigente sull'andamento generale delle sedi. 4- Collabora con il D.S. per la formulazione dell'O.d.g. del Collegio dei Docenti e verifica la presenza dei docenti. 5- Redige il verbale dei Collegi dei Docenti in alternanza con il secondo collaboratore 6- Collabora nella predisposizione delle circolari ed ordini di servizio dell'Istituto. 7- Coadiuvava il D.S. nella relazione e nelle comunicazioni con le famiglie. 8- Vaglia in prima istanza le richieste di permesso e/o di ferie dei docenti. 9- Collabora nell'aggiornamento del sito web dell'Istituto. 10- Collabora con i responsabili di plesso, con i coordinatori didattici, con le funzioni strumentali, con le commissioni e con i referenti per l'elaborazione dell'offerta formativa d'Istituto. 11- Coordina l'organizzazione didattica

2



dell'Istituto, in particolare della scuola dell'infanzia e della scuola primaria. 12- Coordina l'aggiornamento dei documenti fondamentali dell'Istituto. 13- Prende visione dei verbali dei consigli di intersezione, interclasse e classe e ne informa il Dirigente Scolastico. 14- Fornisce ai docenti la documentazione inerente la gestione interna dell'Istituto. 15- Redige e cura, in collaborazione con il D.S., l'orario di servizio degli insegnanti dell'Istituto, in particolare della scuola primaria. 16- Cura l'organizzazione e lo svolgimento delle prove INVALSI, in particolare della scuola primaria, sin dagli atti preparatori. 17- Cura il controllo e la sistemazione della documentazione didattica consegnata dai docenti a fine anno scolastico: registri di classe, verbali di programmazione, verbali delle riunioni, eventuali registri personali, relazioni, documentazione cartacea attestante la formazione, le attività ed i progetti attuati nel corso dell'anno. 18- Svolge compiti di raccordo nei rapporti con istituzioni ed enti del territorio, con le altre istituzioni scolastiche e culturali del territorio, con specifico riferimento alle reti di scuole, in collaborazione o in sostituzione del Dirigente scolastico. 19- Organizza e coordina il settore dell'extra curricularità e l'area del disagio, rapportandosi alle funzioni strumentali, ai referenti ed alle commissioni preposte, nonché alle agenzie educative esterne all'Istituto, svolgendone l'azione didattica e curandone gli adempimenti d'ufficio. 20- Coordina il N.I.V. ed il gruppo di lavoro per l'aggiornamento del Piano di miglioramento dell'Istituto. 21- In assenza o impedimento dello scrivente, firma gli atti di



	ordinaria amministrazione con esclusione di mandati e/o reversali d'incasso o atti implicanti impegni di spesa.	
Staff del DS (comma 83 Legge 107/15)	All'interno dello Staff del Ds sono presenti i collaboratori, i referenti di plesso, le funzioni strumentali che si occupano degli aspetti prevalentemente organizzativi dell'offerta formativa dell' Istituto.	20
Funzione strumentale	<p>FUNZIONE STRUMENTALE AREA 1 – GESTIONE DEL PTOF, CURRICOLO VERTICALE OBIETTIVI GENERALI Curare la documentazione fondamentale d'Istituto: Gestione del PTOF, PDM ,RAV. AREA 2 – COORDINAMENTO SUPPORTO A DOCENTI ED ALUNNI OBIETTIVI GENERALI Potenziare ed incrementare l'utilizzo delle nuove tecnologie in ambito didattico e non, promuovere la formazione sulla didattica e sulle metodologie innovative, gestione della comunicazione interna/esterna AREA 3 – INCLUSIONE ED INTERCULTURA OBIETTIVI GENERALI Promuovere benessere e centralità degli studenti, attraverso un processo specifico di inclusione AREA 4 – RAPPORTO CON IL TERRITORIO OBIETTIVI GENERALI Promuovere la centralità ed il benessere degli studenti, attraverso un'offerta formativa ed esperienziale coerente con il PTOF con lo sviluppo personale. AREA 5 DIDATTICA INNOVATIVA-NUOVE TECNOLOGIE OBIETTIVI GENERALI Promuovere l'innovazione tecnologica nell'Istituto attraverso la gestione sito web e la cura della didattica multimediale. AREA 6 ORIENTAMENTO E CONTINUITA' OBIETTIVI GENERALI Promuovere la centralità ed il benessere degli studenti</p>	10



attraverso attività di orientamento e continuità.

Responsabile di plesso

Al Responsabile di plesso sono delegate le seguenti funzioni: - è referente per i genitori del plesso, nell'ambito di problematiche di natura generale - partecipa alla riunione dello staff di presidenza, al fine di condividere le linee organizzative e la progettualità d'Istituto - coordina le attività funzionali all'insegnamento dei docenti del plesso - presiede, in caso di assenza del Dirigente, gli organi collegiali di plesso ed eventuali assemblee di genitori - coordina l'organizzazione e le riunioni del plesso scolastico - fornisce informazioni organizzativo e/o didattiche ai colleghi, anche attraverso la distribuzione di avvisi e circolari - collabora con i docenti, il personale ausiliario e di segreteria al buon funzionamento del plesso, nell'ambito delle direttive impartite dalla segreteria e dalla dirigenza - prende in carico le richieste di cambi o variazioni d'orario o permessi brevi degli insegnanti del plesso, da sottoporre al Dirigente, e si accorda con loro per il relativo recupero - organizza le sostituzioni interne dei docenti del plesso, nell'ambito dei criteri generali stabiliti - partecipa all'aggiornamenti dei documenti dell'Istituto e alla stesura dei documenti del plesso - prende visione dei verbali dei consigli di intersezione/interclasse/classe e ne informa il Dirigente Scolastico - illustra, ai docenti neo arrivati, caratteristiche, obiettivi e attività d'Istituto e del plesso di appartenenza - partecipa alla redazione dell'orario di servizio dei docenti, in collaborazione con il coordinatore didattico del plesso, sotto la supervisione del Dirigente Scolastico - predispone, su indicazione

8



del Dirigente Scolastico, i turni di sorveglianza durante l'intervallo e/o in occasione di assemblee o eventi - prende contatto con i colleghi dell'Istituto per le attività di continuità e di orientamento tra i diversi ordini di scuola - coordina le azioni per la sicurezza nel plesso, in sinergia con il responsabile d'Istituto della relativa area e con il R.S.P.P., relazionandone i contenuti al Dirigente Scolastico - è referente nel plesso per la segnalazione di necessità organizzative e/o didattiche alla Dirigenza (esercitazioni, partecipazione ad eventi, ecc...) - collabora con la segreteria per la richiesta del materiale occorrente, ne assicura la presa in carico e la distribuzione fra i colleghi del plesso.

Animatore digitale

L'animatore digitale coadiuva il Dirigente Scolastico e il Direttore dei Servizi Generali Amministrativi nell'ambito del processo di digitalizzazione e, nel rispetto delle priorità indicate nel PNSD, potrà sviluppare progettualità su tre ambiti: - supporto alla formazione interna alla scuola sui temi del PNSD - coordina l'organizzazione laboratori formativi, sia animando e coordinando la partecipazione alle altre attività formative, come quelle organizzate attraverso gli snodi formativi; - favorisce la partecipazione e stimola il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e altri attori del territorio - individua soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola, coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da

1



	altre figure.	
Team digitale	Coordinate dall'Animatore Digitale, queste figure avranno il compito di supportare, nei diversi plessi, i docenti nell'utilizzo delle tecnologie per adempimenti amministrativi e attività didattiche.	3

## Modalità di utilizzo organico dell'autonomia

Scuola primaria - Classe di concorso	Attività realizzata	N. unità attive
Docente primaria	<p>Le docenti assegnate sono utilizzate, in parte, in attività curriculari di insegnamento in parte su potenziamento. L'organico potenziato assegnato alla scuola rende maggiormente possibile l'attuazione di percorsi di recupero, consolidamento/potenziamento, ampliamento .</p> <p>L'individuazione analitica degli effettivi bisogni formativi di ciascun discente, intesi sia come ampliamenti che come potenziamenti, recuperi o svantaggi culturali in genere, potrà consentire di predisporre degli interventi individualizzati e dei progetti specifici, in modo da rispondere ad ogni esigenza formativa emersa dopo il periodo iniziale di lavoro didattico e dopo l'analisi della situazione di partenza della classe. Obiettivi specifici: - Acquisire le strumentalità di base. - Colmare le lacune evidenziate e migliorare il processo di apprendimento. - Sviluppare le capacità di osservazione, di analisi e di sintesi. - Ampliare le conoscenze matematiche e linguistiche dell'allievo, guidandolo ad una crescente autonomia. - Perfezionare l'uso dei linguaggi specifici. - Perfezionare il metodo di studio. Metodologie di lavoro</p> <p>Nel lavoro di</p>	6



Scuola primaria - Classe  
di concorso

Attività realizzata

N. unità attive

recupero/consolidamento/potenziamento/ampliamento saranno utilizzati i libri di testo, le discussioni guidate ed i confronti, le ricerche d'approfondimento per gruppi di lavoro omogenei ed eterogenei, i questionari e le schede ecc.. Agli allievi saranno proposti anche esercizi, problemi ed altre attività integrative con soluzione guidata. Le attività di recupero saranno volte a rendere l'alunno capace di una esposizione dei contenuti disinvolta anche grazie ad un uso più appropriato ed analitico dei testi e dei sussidi disponibili. L'impostazione metodologica tenderà in generale a:

- sviluppare gradualmente negli allievi le capacità di osservazione, di comunicazione e di espressione, di astrazione e di sistemazione delle conoscenze acquisite, utilizzando di volta in volta sia il procedimento induttivo che quello deduttivo;
- motivare le varie azioni didattiche informando gli alunni sugli obiettivi da perseguire e su che cosa si pretenderà da loro e perché;
- proporre contenuti significativi per l'acquisizione di idee e di concetti generali, sviluppando le capacità di analisi e di sintesi;
- sviluppare le abilità operative.

Impiegato in attività di:

- Insegnamento
- Potenziamento

Impiegato in attività di:

- Insegnamento
- Potenziamento

Docente primaria

Nella Scuola Secondaria di I grado, le ore di potenziamento di Educazione Fisica saranno utilizzate per riproporre il corso sportivo rivolto alle classi prime, seconde e terze per n. 6 ore. Le restanti ore di potenziamento dei docenti di Educazione Fisica saranno utilizzate per le sostituzioni dei colleghi assenti. La

1



Scuola primaria - Classe  
di concorso

Attività realizzata

N. unità attive

docente di Religione della Scuola Secondaria ha tre ore di potenziamento che saranno utilizzate, oltre che per le sostituzioni, anche per progetto di arricchimento dell'offerta formativa su temi di ampio respiro, come l'Educazione civica e/o attività di recupero/potenziamento in piccoli gruppi.

Impiegato in attività di:

- Insegnamento
- Potenziamento



# Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza

## Organizzazione uffici amministrativi

Direttore dei servizi generali e amministrativi

Sovrintende, con autonomia operativa, ai servizi generali amministrativo-contabili e ne cura l'organizzazione svolgendo funzioni di coordinamento, promozione delle attività e verifica dei risultati conseguiti, rispetto agli obiettivi assegnati ed agli indirizzi impartiti, al personale ATA, posto alle sue dirette dipendenze. Organizza autonomamente l'attività del personale ATA nell'ambito delle direttive del dirigente scolastico. Attribuisce al personale ATA, nell'ambito del piano delle attività, incarichi di natura organizzativa e le prestazioni eccedenti l'orario d'obbligo, quando necessario. Svolge con autonomia operativa e responsabilità diretta attività di istruzione, predisposizione e formalizzazione degli atti amministrativi e contabili; è funzionario delegato, ufficiale rogante e consegnatario dei beni mobili. Può svolgere attività di studio e di elaborazione di piani e programmi richiedenti specifica specializzazione professionale, con autonoma determinazione dei processi formativi ed attuativi. Può svolgere incarichi di attività tutoriale, di aggiornamento e formazione nei confronti del personale. Possono essergli affidati incarichi ispettivi nell'ambito delle istituzioni scolastiche.

Ufficio protocollo

Si occupa della registrazione dei documenti in entrata e in uscita all'interno del sistema di gestione informatica del protocollo e cura la corrispondenza con i plessi e gli enti esterni.

Ufficio acquisti

Cura tutto l'iter amministrativo per gli acquisti (richieste di



## Organizzazione

Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza

PTOF 2022 - 2025

preventivo, determina, ordina e richiede agli enti competenti dei documenti di solvibilità/regolarità contributiva delle ditte)

Ufficio per la didattica

Gestisce tutta la documentazione relativa agli alunni, dall'entrata all'uscita dell'alunno nel nostro Istituto. Cura la comunicazione con l'utenza famiglie. Collabora con i referenti delle uscite didattiche.

Ufficio per il personale A.T.D.

Cura la gestione delle supplenze e delle nomine a sostituzione dei docenti titolari. Predisporre i contratti ed effettua tutte le comunicazioni agli enti di competenza.

## Servizi attivati per la dematerializzazione dell'attività amministrativa

---

Registro online [https://www.portaleargo.it/argoweb/famiglia/common/login\\_form2.jsp](https://www.portaleargo.it/argoweb/famiglia/common/login_form2.jsp)

Pagelle on line

Modulistica da sito scolastico <https://www.ic3avezzano.edu.it/>



## Reti e Convenzioni attivate

### Denominazione della rete: MARSICA

---

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale

Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse strutturali
- Risorse materiali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola  
nella rete:

Capofila rete di scopo

### Denominazione della rete: ABRUZZO MUSICA

---

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale
- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse strutturali
- Risorse materiali



Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola  
nella rete:

Partner rete di ambito

## Denominazione della rete: BIBLIOTECHE SCOLASTICHE

---

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola  
nella rete:

Partner rete di scopo

## Denominazione della rete: RETE AMBITO 2

---

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale
- Attività amministrative

Risorse condivise

- Risorse professionali



Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola  
nella rete:

Partner rete di ambito

## Denominazione della rete: SCUOLE IN CAMMINO

---

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola  
nella rete:

Partner rete di scopo

## Denominazione della rete: BANDA DI MAGLIANO

---

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali



Soggetti Coinvolti

- Altre associazioni o cooperative ( culturali, di volontariato, di genitori, di categoria, religiose, ecc.)

Ruolo assunto dalla scuola  
nella rete:

Partner rete di scopo

## Approfondimento:

---

L'IC N.3 "VIVENZA-GIOVANNI XXIII" e l'associazione Culturale "Complesso Bandistico Città di Magliano" hanno stipulato un protocollo d'intesa grazie al quale, attraverso il potenziamento delle competenze musicali acquisite durante il percorso formativo, gli alunni e le alunne dell'indirizzo musicale dell'Istituto potranno accedere nell'organico dell'associazione bandistica senza frequentare i corsi di preparazione preliminari all'accesso.

## Denominazione della rete: **CONSERVATORIO**

---

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Università

Ruolo assunto dalla scuola  
nella rete:

Partner rete di scopo



## Denominazione della rete: LICEO MUSICALE

---

Azioni realizzate/da realizzare • Attività didattiche

Risorse condivise • Risorse professionali

Soggetti Coinvolti • Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola  
nella rete: Partner rete di scopo

## Denominazione della rete: SCUOLA IN SCENA

---

Azioni realizzate/da realizzare • Attività didattiche

Risorse condivise • Risorse professionali

Soggetti Coinvolti • Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola  
nella rete: Partner rete di scopo



## Piano di formazione del personale docente

### **Titolo attività di formazione: PROGETTARE, DOCUMENTARE, VALUTARE.**

---

Attività di formazione promossa e implementata nell'ambito dell'Istituto Scolastico e mirata a migliorare le competenze degli insegnanti nella progettazione delle attività e degli strumenti di verifica e valutazione (compiti autentici, rubriche di valutazione, prove strutturate).

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base
--	---

Destinatari	Docenti impegnati nella realizzazione delle innovazioni
-------------	---

Modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratori</li><li>• Workshop</li><li>• Ricerca-azione</li><li>• Comunità di pratiche</li></ul>
--------------------	---



Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola
---------------------------	--

### **Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte**

---

Attività proposta dalla singola scuola

### **Titolo attività di formazione: ETWINNING ED ERASMUS+**

---



Corso rivolto ai docenti che intendono aderire alla progettazione in partenariato digitale e/o ai progetti Erasmus+.

Collegamento con le priorità del PNF docenti      Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento

Destinatari      Docenti impegnati nella realizzazione delle innovazioni

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Workshop
- Ricerca-azione
- Comunità di pratiche

Formazione di Scuola/Rete      Attività proposta dalla singola scuola

## Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

---

Attività proposta dalla singola scuola

### **Titolo attività di formazione: FORMAZIONE/INFORMAZIONE SUL BAMBINO DIABETICO A SCUOLA.**

---

Percorso formativo/informativo relativo all'accoglienza degli alunni affetti da diabete.

Collegamento con le priorità del PNF docenti      Inclusione e disabilità

Destinatari      Docenti curricolari



Modalità di lavoro

- Workshop

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

## Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

---

Attività proposta dalla singola scuola

## Titolo attività di formazione: FORMAZIONE STEAM

---

Formazione rivolta ai docenti di Scuola Primaria per la progettazione di unità di apprendimento con l'utilizzo dei dispositivi digitali. - robotica educativa (Bee-Bot, Lego Spike) - stampa 3D (Tinkercad, Sharebot One) - tinkering

Collegamento con le priorità del PNF docenti

Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento

Destinatari

Docenti impegnati nella realizzazione delle innovazioni

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Workshop
- Ricerca-azione

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

## Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

---



Attività proposta dalla singola scuola

## **Titolo attività di formazione: FORMAZIONE NEOASSUNTI**

---

attività di formazione per i docenti neoassunti, a cura della scuola polo per la formazione.

Destinatari	Docenti neo-assunti
Modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratori</li><li>• Workshop</li><li>• Ricerca-azione</li><li>• Comunità di pratiche</li></ul>
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla rete di ambito

## **Titolo attività di formazione: FORMAZIONE SULLA SICUREZZA**

---

Formazione obbligatoria sulla sicurezza rivolta a tutti i lavoratori.

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Autonomia didattica e organizzativa
Modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Workshop</li></ul>
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola



## Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

---

Attività proposta dalla singola scuola

### **Titolo attività di formazione: FORMAZIONE DM 66/2023**

---

Con le risorse sistema di formazione continua per la transizione digitale finalizzato alla realizzazione di percorsi formativi per il personale scolastico sulla transizione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica, in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2 e DigCompEdu.

Collegamento con le priorità del PNF docenti

Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento

Destinatari

Docenti impegnati nella realizzazione delle innovazioni

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Workshop
- Comunità di pratiche

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

### **Titolo attività di formazione: Nuove competenze e nuovi linguaggi DM 65/2023**

---

Realizzazione di percorsi formativi di lingua e di metodologia di durata annuale, finalizzati al potenziamento delle competenze linguistiche dei docenti in servizio e al miglioramento delle loro competenze metodologiche di insegnamento,



Collegamento con le priorità  
del PNF docenti

Competenze di lingua straniera

Destinatari

Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Workshop
- Mappatura delle competenze
- Comunità di pratiche

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

## **Titolo attività di formazione: FORMAZIONE DELL'ANIMATORE DIGITALE**

OBIETTIVI DEL PDM OBIETTIVO DI PROCESSO: Promuovere la formazione dei docenti che risponda ai reali bisogni (didattica laboratoriale, inclusiva, per competenze, innovazione tecnologica).

Promuovere l'introduzione delle TIC nella didattica con scambi tra docenti e alunni attraverso Internet.

OBIETTIVI Acquisire una modalità di lavoro innovativa e collaborativa. Acquisire le

competenze necessarie per - motivare gli studenti; - promuovere la creatività e l'originalità; -

migliorare la collaborazione e la comunicazione; - promuovere il pensiero critico e l'alfabetizzazione

mediatica. Imparare a documentare le attività anche attraverso strumenti digitali. Costruire ed

utilizzare strumenti per la valutazione degli obiettivi e delle competenze. Conoscere ed utilizzare

strumenti per l'autovalutazione (dei docenti e degli studenti). CONTENUTI E ATTIVITÀ o Conoscersi,

costruire il team, sfide e speranze. o Presentazione del programma e degli obiettivi del corso. o Le

competenze del XXI secolo. o Il concetto delle 4 C nell'istruzione. o Il framework europeo per le

competenze digitali. o Gestire il gruppo/i gruppi. o Preparare il piano di lavoro. o Le risorse della rete

e l'alfabetizzazione mediatica. o Il pensiero critico. o L'AI per l'istruzione. o Indagare, sintetizzare,

rielaborare con gli strumenti della rete. o Lo story telling digitale. o Coding, tinkering, making. o

Strumenti digitali per la verifica. o Rubriche di valutazione delle competenze disciplinari. o Rubriche

di valutazione delle competenze trasversali. o L'autovalutazione, la valutazione tra pari.

METODOLOGIA Il corso avrà un taglio prevalentemente pratico e i docenti avranno modo di



utilizzare, sperimentare, valutare, strumenti e metodologie didattiche innovative. DURATA 25 ORE  
COMPETENZE ATTESE IN USCITA Al termine della formazione, l'insegnante è in grado di riconoscere l'importanza ed utilizzare le risorse della rete per la pianificazione delle lezioni in ogni fase: progettazione, input, restituzione, verifica, valutazione. Grazie alle attività proposte, l'insegnante comprende l'importanza di conoscere e gestire le opportunità e le sfide della rete e degli strumenti digitali nell'istruzione. Infine, grazie alla sperimentazione in prima persona, l'insegnante comprende la necessità di coinvolgere e motivare gli studenti per l'implementazione di un efficace percorso di insegnamento/apprendimento che porti allo sviluppo delle competenze del XXI secolo.

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento
--	---

Destinatari	Docenti impegnati nella realizzazione delle innovazioni
-------------	---

Modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratori</li><li>• Workshop</li></ul>
--------------------	---

Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola
---------------------------	--

## **Titolo attività di formazione: CERTIFICAZIONE DELLA LINGUA INGLESE**

Certificazioni linguistiche livello B1, B2, C1

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Competenze di lingua straniera
--	--------------------------------

Destinatari	Tutti i docenti in servizio di discipline non linguistiche
-------------	--

Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola
---------------------------	--



## Titolo attività di formazione: Formazione PNRR 4.0

---

Incontro di formazione sui dispositivi acquistati con il progetto PNRR Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation classroom.

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento
--	---

Destinatari	Tutti i docenti in servizio
-------------	-----------------------------

Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola
---------------------------	--

## Titolo attività di formazione: Formazione PNRR 4.0

---

Corso di formazione ScienceBus

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base
--	---

Destinatari	Docenti di matematica/scienze/tecnologia/STEAM
-------------	--

Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola
---------------------------	--

## Approfondimento

---

Nel corso del triennio saranno previsti corsi obbligatori riguardanti:

SICUREZZA E PRIMO SOCCORSO PRIVACY AI SENSI DEL GDPR 679/2016



## Piano di formazione del personale ATA

### CURA DEGLI ALUNNI

---

Descrizione dell'attività di formazione L'assistenza agli alunni con diverso grado di abilità

Destinatari Personale Collaboratore scolastico

Modalità di Lavoro

- Attività in presenza

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla singola scuola

### SICUREZZA

---

Descrizione dell'attività di formazione La partecipazione alla gestione dell'emergenza e del primo soccorso

Destinatari Personale Collaboratore scolastico

Modalità di Lavoro

- Attività in presenza
- Formazione on line

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla singola scuola

### FORMAZIONE GDPR 25/05/2018

---



Descrizione dell'attività di formazione      Aggiornamento sulla normativa in tema di privacy

Destinatari      Personale Collaboratore scolastico

Modalità di Lavoro      

- Attività in presenza
- Formazione on line

Formazione di Scuola/Rete      Attività proposta dalla rete di scopo

## ARGO ALUNNI WEB

---

Descrizione dell'attività di formazione      Il proprio ruolo nell'organizzazione scolastica

Destinatari      Personale Amministrativo

Modalità di Lavoro      

- Attività in presenza

Formazione di Scuola/Rete      Attività proposta dalla singola scuola

## ARGO PERSONALE WEB

---

Descrizione dell'attività di formazione      Il proprio ruolo nell'organizzazione scolastica

Destinatari      Personale Amministrativo

Modalità di Lavoro      

- Attività in presenza



Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

## ARGO GECODOC

---

Descrizione dell'attività di formazione

Il proprio ruolo nell'organizzazione scolastica

Destinatari

Personale Amministrativo

Modalità di Lavoro

- Attività in presenza

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

## FORMAZIONE GDPR 25/05/2018

---

Descrizione dell'attività di formazione

Formazione sulle norme relativa a privacy, tutela dei dati e copyright

Destinatari

Personale Amministrativo

Modalità di Lavoro

- Attività in presenza
- Formazione on line

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla rete di scopo

## FORMAZIONE DM 66/2023

---



Descrizione dell'attività di formazione La collaborazione nell'attuazione dei processi di innovazione dell'istituzione scolastica

Destinatari Personale Amministrativo

Modalità di Lavoro

- Attività in presenza
- Laboratori