



Ministero dell'Istruzione
Piano Triennale Offerta Formativa

I.C. "M. L. KING"

CLIC82500L

Triennio di riferimento: 2022 - 2025



*Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola I.C. "M. L. KING" è stato elaborato dal collegio dei docenti nella seduta del **22/10/2024** sulla base dell'atto di indirizzo del dirigente prot. **10574** del **05/09/2024** ed è stato approvato dal Consiglio di Istituto nella seduta del **25/10/2024** con delibera n. 2*

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
- 13** Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali
- 20** Risorse professionali



Le scelte strategiche

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



L'offerta formativa

- 45** Aspetti generali
- 46** Traguardi attesi in uscita
- 49** Insegnamenti e quadri orario
- 53** Curricolo di Istituto
- 89** Azioni per lo sviluppo dei processi di internazionalizzazione
- 93** Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM
- 201** Moduli di orientamento formativo
- 211** Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa
- 297** Attività previste per favorire la Transizione ecologica e culturale
- 307** Attività previste in relazione al PNSD
- 308** Valutazione degli apprendimenti
- 318** Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica



Organizzazione

- 328** Aspetti generali
- 352** Modello organizzativo
- 354** Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza
- 355** Reti e Convenzioni attivate
- 357** Piano di formazione del personale docente
- 359** Piano di formazione del personale ATA



Analisi del contesto e dei bisogni del territorio

L'Istituto Comprensivo statale "Martin Luther King" di Caltanissetta è dislocato in varie zone della città, differenti tra loro (centro storico, zona residenziale in espansione), accoglie un'utenza diversificata anche a livello socio-economico e culturale. L'Istituto Comprensivo statale "Martin Luther King" di Caltanissetta è dislocato in varie zone della città, differenti tra loro (centro storico, zona residenziale in espansione), accoglie un'utenza diversificata anche a livello socio-economico e culturale.

Ecco comprende:

n. 4 plessi di Scuola dell'Infanzia:

Santa Flavia

H.C. Andersen

Leone XIII

Unrra Casas

n. 2 plessi di Scuola Primaria:

Santa Flavia

Michele Abbate (Sede centrale dell'Istituto)

n. 3 plessi di Scuola Secondaria di I grado (Luigi Capuana):

Santa Flavia

Pietro Leone

Ex Onmi

I plessi "Santa Flavia" e "Andersen" accolgono bambini provenienti da un quartiere fra i più antichi del centro storico cittadino "Santa Flavia". Il quartiere, grande e popolato, si divide in due zone. Una parte alta caratterizzata da una via ampia, intersecata da vie più strette e brevi e da qualche piazzetta, con palazzine di recente costruzione e con una buona sistemazione urbanistica.

La parte bassa alle spalle della zona, è costituita da un dedalo di viuzze strette e ripide, poco soleggiate, dove si trovano case vecchie, alcune a piano terra senza servizi adeguati alle esigenze igienico-sanitarie.

In questa zona, recentemente, vivono alcune famiglie di extracomunitari con bambini in età scolare che frequentano l'Istituto.

Le attività svolte dagli abitanti sono varie, accanto a qualche professionista e a qualche impiegato, ci sono molti disoccupati, operai, venditori ambulanti e qualche artigiano, pochi sono i casi di liberi



professionisti o commercianti.

Molte famiglie sono monoreddito o senza un reddito fisso.

La percentuale di famiglie degli alunni dei due plessi, in cui uno dei due genitori è laureato o diplomato è molto bassa.

Buona parte sono in possesso della licenza di scuola Secondaria di I grado (ex scuola media inferiore).

Il livello culturale è medio e/o medio basso.

I bambini del quartiere non dispongono di spazi verdi e ricreativi in cui giocare.

Le occasioni culturali e ricreative dei fanciulli sono costituite dalle attività della Parrocchia e dalla televisione.

I Plessi " Santa Flavia" e "Andersen", anche se ufficialmente non sono stati riconosciuti come scuole situate in zona a rischio (art.4 del CCNI 1998/2001), sono collocati in una zona della città dove sono abbastanza evidenti i segni di malessere sociale per cui la scuola costituisce, insieme alla Parrocchia, l'unica occasione di crescita culturale, di presenza istituzionale, che garantisce educazione ed istruzione.

In questo ambiente appare importante l'apertura della scuola al territorio, per stabilire rapporti di collaborazione con le famiglie, per definire intese sul piano educativo, per operare insieme a vantaggio degli alunni.

A circa 500 metri dai plessi del quartiere Santa Flavia si trova il plesso di Scuola Secondaria di I grado "Pietro Leone" che accoglie per la maggior parte dei casi l'utenza delle zone di Santa Flavia e del quartiere Santa Petronilla. Anche se frequentano la scuola anche alunni di altre zone della città. L'utenza è costituita, per la maggior parte, da famiglie di ceto sociale economico e culturale medio. Nella zona mancano gli spazi verdi, tranne il parco Robinson. Esistono case popolari e palazzi di recente costruzione.

L'edificio della scuola primaria statale "Michele Abbate" è situato in via Leone XIII, ad ovest di Caltanissetta, in zona residenziale, nei pressi dell'ingresso nella città, ove si congiungono le strade statali provenienti da Agrigento e San Cataldo.

I Plessi della Scuola dell'Infanzia "Leone XIII" e "Unrra Casas" sono vicino alla Scuola Primaria "Michele Abbate" e alla Scuola Secondaria di I grado "Ex Onmi", i plessi si trovano in una zona in espansione



con un'utenza di ceto medio/alto. Il livello di istruzione comprende un alto numero di genitori diplomati e una buona percentuale di laureati.

La maggior parte dei genitori sono entrambi occupati in attività professionali o impiegatizie.

I bisogni formativi degli alunni sono diversi, a seconda del quartiere in cui sono dislocati i plessi e delle esigenze socio-economico, culturali dell'utenza.

Popolazione scolastica

Opportunità:

L'utenza scolastica è costituita da oltre il 95% di alunni autoctoni e da circa il 5% di alunni di diversa nazionalità. Per gli alunni che presentano gap socio-economico-culturale, l'Istituzione scolastica realizza percorsi progettuali educativo-didattici per lo sviluppo delle competenze- educazioni trasversali (ed. alla cittadinanza, ed. ambientale, ed. alla legalità, ed. alimentare, sport, salute, beni culturali). La scuola propone, attività di recupero, consolidamento e potenziamento delle competenze in lingua madre, matematica e lingua inglese, e percorsi di inclusività.

Vincoli:

L'utenza dei plessi 'Santa Flavia' e 'H.C. Andersen', situati in zona riconosciuta a rischio, presenta evidenti segni di malessere sociale (assenza di servizi, attività commerciali, ricreative e sportive). Un'alta percentuale di alunni evidenzia svantaggio socio-economico-culturale. I bambini del quartiere periferico 'Santa Flavia' non dispongono di spazi ricreativi sufficienti, per cui la scuola e la Parrocchia costituiscono le uniche occasioni di crescita culturale, sociale e sportiva (legalità).

Territorio e capitale sociale

Opportunità:

Le risorse presenti nella comunità scolastica, per la cooperazione, la partecipazione e l'interazione sociale, sono rappresentate dalla collaborazione con gli Enti e le Associazioni (Ente Locale - CONI - UNICEF - Azienda Sanitaria Provinciale Caltanissetta - Associazioni onlus, Rotary, Coldiretti, Arma dei Carabinieri, Polizia di Stato, Associazione CulturalMente - Associazione Oykos - Biblioteca Comunale - Museo Civico -Università degli studi Kore di Enna - Università degli Studi di Catania - Università degli studi di Palermo - Università degli Studi di Messina - Università Bocconi Milano - Sale cinematografiche e teatri cittadini, Associazioni Ambientaliste). Enti e Associazioni contribuiscono all'ampliamento dell'offerta formativa con progetti condivisi con l'Istituzione scolastica. Tali progetti sono finalizzati allo sviluppo delle competenze trasversali, intese come sintesi delle educazioni alla cittadinanza, legalità, sport, salute, e inclusività. I progetti si avvalgono della collaborazione di personale esperto esterno. Le famiglie degli alunni partecipano attivamente alle iniziative



organizzate dalla scuola volte al miglioramento dell'offerta formativa. La presenza attiva di équipe psico-socio-pedagogiche territoriali sovrintende all'efficacia delle azioni mirate all'inclusione. La collaborazione con tutte le scuole del territorio garantisce il buon esito delle attività di orientamento dei ragazzi

Vincoli:

Il territorio dei plessi "Santa Flavia" e "H.C. Andersen" si caratterizza per la scarsa presenza di attività economiche, ricreative e culturali, per la lacunosa inclinazione alla produttività. L'utenza scolastica dei suddetti plessi evidenzia una particolare resistenza ai cambiamenti rispetto alle proposte progettuali del nostro Istituto anche di quelle attivate in collaborazione con i Vari Enti e Associazioni presenti nel territorio

Risorse economiche e materiali

Opportunità:

L'istituto riceve fondi Statali dal MIUR, dall'Assessorato Regionale (per le spese di funzionamento) e dal Comune (per progetti ampliamento offerta formativa), dall'Unione Europea (Per PON FSE e FSESR, PNRR) e da Privati. L'Istituto Comprensivo è formato da 9 plessi dislocati in quartieri diversi della città distanti tra di loro, quindi raggiungibili con una discreta difficoltà. Tutti gli edifici sono adeguati alle normative antincendio e antinfortunistiche ed è stato predisposto un piano di evacuazione. Nel corso dell'anno vengono effettuate le relative prove. La scuola è in possesso di un D.V.R., aggiornato secondo quanto previsto dalla legislazione vigente, che prevede la valutazione dei rischi per ogni singolo locale scolastico e per ogni figura professionale che vi opera. L' Istituto dispone di laboratori distribuiti nei vari plessi (lab. Scientifici, informatici, artistico-espressivi, di robotica, di scrittura creativa). La razionalizzazione delle risorse esistenti nell'Istituto ha consentito la realizzazione di laboratori mobili polifunzionali didattici dotati di strumentazione adeguata, incrementata costantemente da una efficace programmazione degli acquisti. In tutte le classi della scuola primaria e secondaria di primo grado sono presenti NOTEBOOK, PC, LIM, collegamento internet , LAN/WIFI. Nel plesso "Michele Abbate" è presente un'aula immersiva. Anche la scuola dell'infanzia dispone di rete wifi. All'interno dell'istituto è attivo un Centro di Documentazione Didattica e Pedagogica.

Vincoli:

Obsolescenza delle dotazioni tecnologiche presenti nei plessi scolastici. Scarsa disponibilità di finanziamenti "flessibili", soprattutto per consentire l'acquisto dei materiali in uso nei laboratori. Per quanto riguarda la sicurezza delle strutture scolastiche, l'Ente Locale ha predisposto un adeguamento agli impianti elettrici degli edifici che ne necessitano e alcune opere di tipo strutturale.



Gli adeguamenti sono ancora da realizzare. Nei plessi di scuola Sec. I grado il 20% delle classi è dotato di tavoli trapezoidali funzionali alla didattica per competenze e di sedie ergonomiche per gli studenti con rinforzo lombare. E' comunque obiettivo della scuola ampliare il numero delle classi che usufruiscono di tali arredi 3.0.

Risorse professionali

Opportunità:

Il personale docente dell'istituto è quasi tutto a tempo indeterminato e la maggior parte garantisce stabilità e permanenza nella sede di titolarità, essendo per lo più residenti nel Comune di Caltanissetta. Significativa la presenza di certificazioni di competenze digitali e linguistiche. L'istituto, infatti, si avvale di docenti dotati di competenze acquisite con specifiche attività di formazione, anche secondo il Piano Nazionale Scuola Digitale, per quanto concerne l'utilizzo della LIM e dei laboratori multimediali nella didattica, la condivisione on line dei materiali didattici prodotti, la didattica della lingua straniera anche in progetti di Partenariato Europeo eTwinning ed Erasmus, la strutturazione di prove oggettive disciplinari condivise online. Molti docenti hanno conseguito la patente ECDL, e sono in possesso dell'abilitazione all'insegnamento della Lingua Inglese. Tutti i docenti di sostegno in servizio nell'Istituto sono in possesso del titolo di specializzazione polivalente (CH - DH - EH).

Vincoli:

Alcuni docenti trasferiti nell'Istituto negli ultimi 3 anni, spesso, non sono in possesso di certificazioni o competenze digitali. I docenti assegnati per un solo anno scolastico non garantiscono stabilità e continuità all'organizzazione complessiva e all'attività educativo-didattica dell'Istituto.

Popolazione scolastica

Opportunità:

L'utenza scolastica è costituita da oltre il 95% di alunni autoctoni e da circa il 5% di alunni di diversa nazionalità. Per gli alunni che presentano gap socio-economico-culturale, l'Istituzione scolastica realizza percorsi progettuali educativo-didattici per lo sviluppo delle competenze- educazioni trasversali (ed. alla cittadinanza, ed. ambientale, ed. alla legalità, ed. alimentare, sport, salute, beni culturali). La scuola propone, attività di recupero, consolidamento e potenziamento delle competenze in lingua madre, matematica e lingua inglese, e percorsi di inclusività.



Vincoli:

L'utenza dei plessi 'Santa Flavia' e 'Hans Christian Andersen', situati in zona riconosciuta a rischio, presenta evidenti segni di malessere sociale (assenza di servizi, attività commerciali, ricreative e sportive). Un'alta percentuale di alunni evidenzia svantaggio socio-economico-culturale. I bambini del quartiere periferico 'Santa Flavia' non dispongono di spazi ricreativi sufficienti, per cui la scuola e la Parrocchia costituiscono le uniche occasioni di crescita culturale, sociale e sportiva (legalità).

Territorio e capitale sociale

Opportunità:

Le risorse presenti nella comunità scolastica, per la cooperazione, la partecipazione e l'interazione sociale, sono rappresentate dalla collaborazione con gli Enti e le Associazioni (Ente Locale - CONI - UNICEF - Azienda Sanitaria Provinciale Caltanissetta - Associazioni onlus, Rotary, Coldiretti, Arma dei Carabinieri, Polizia di Stato, Associazione CulturalMente – Associazione Oykos - Biblioteca Comunale – Museo Civico -Università degli studi Kore di Enna – Università degli Studi di Catania – Università degli studi di Palermo - Università degli Studi di Messina - Università Bocconi Milano - Sale cinematografiche e teatri cittadini, Associazioni Ambientaliste). Enti e Associazioni contribuiscono all'ampliamento dell'offerta formativa con progetti condivisi con l'Istituzione scolastica. Tali progetti sono finalizzati allo sviluppo delle competenze trasversali, intese come sintesi delle educazioni alla cittadinanza, legalità, sport, salute, e inclusività. I progetti si avvalgono della collaborazione di personale esperto esterno. Le famiglie degli alunni partecipano attivamente alle iniziative organizzate dalla scuola volte al miglioramento dell'offerta formativa. La presenza attiva di équipe psico-socio-pedagogiche territoriali sovrintende all'efficacia delle azioni mirate all'inclusione. La collaborazione con tutte le scuole del territorio garantisce il buon esito delle attività di orientamento dei ragazzi.

Vincoli:

Il territorio dei plessi "Santa Flavia" e "Hans Christian Andersen" si caratterizza per la scarsa presenza di attività economiche, ricreative e culturali, per la lacunosa inclinazione alla produttività. L'utenza scolastica dei suddetti plessi evidenzia una particolare resistenza ai cambiamenti rispetto alle proposte progettuali del nostro Istituto anche di quelle attivate in collaborazione con i Vari Enti e Associazioni presenti nel territorio

Risorse economiche e materiali

Opportunità:

L'istituto riceve fondi Statali dal MIUR, dall'Assessorato Regionale (per le spese di funzionamento) e



dal Comune (per progetti ampliamento offerta formativa), dall'Unione Europea (Per PON FSE, FSESR e PNRR) e da Privati. L'Istituto Comprensivo è formato da 5 edifici (9 plessi con proprio codice meccanografico) dislocati in quartieri diversi della città distanti tra di loro, quindi raggiungibili con una certa difficoltà. Tutti gli edifici sono adeguati alle normative antincendio e antinfortunistiche ed è stato predisposto un piano di evacuazione. Nel corso dell'anno vengono effettuate le relative prove. La scuola è in possesso di un D.V.R., aggiornato secondo quanto previsto dalla legislazione vigente, che prevede la valutazione dei rischi per ogni singolo locale scolastico e per ogni figura professionale che vi opera. L' Istituto dispone di laboratori distribuiti nei vari plessi (lab. Scientifici, informatici, artistico- espressivi, di robotica, di scrittura creativa). La razionalizzazione delle risorse esistenti nell'Istituto ha consentito la realizzazione di laboratori mobili polifunzionali didattici dotati di strumentazione adeguata, incrementata costantemente da una efficace programmazione degli acquisti. In tutte le classi della scuola primaria e secondaria di primo grado sono presenti NOTEBOOK, PC, LIM, collegamento internet, LAN/WIFI. Anche la scuola dell'infanzia dispone di rete wifi.

Vincoli:

Per quanto riguarda la sicurezza delle strutture scolastiche, l'Ente Locale ha predisposto un adeguamento agli impianti elettrici degli edifici che ne necessitano e alcune opere di tipo strutturale. Gli adeguamenti sono ancora da realizzare. Nei plessi di scuola Sec. I grado il 20% delle classi è dotato di tavoli trapezoidali funzionali alla didattica per competenze e di sedie ergonomiche per gli studenti con rinforzo lombare. E' comunque obiettivo della scuola ampliare il numero delle classi che usufruiscono di tali arredi 3.0.

Risorse professionali

Opportunità:

Il personale docente dell'istituto e' quasi tutto a tempo indeterminato e la maggior parte garantisce stabilita' e permanenza nella sede di titolarita'. Significativa la presenza di certificazioni di competenze digitali e linguistiche. L'istituto, infatti, si avvale di docenti dotati di competenze acquisite con specifiche attivita' di formazione, anche secondo il Piano Nazionale Scuola Digitale, per quanto concerne l'utilizzo della LIM e dei laboratori multimediali nella didattica, la condivisione on line dei materiali didattici prodotti, la didattica della lingua straniera, la strutturazione di prove oggettive disciplinari condivise online. Molti docenti hanno conseguito la patente ECDL, e sono in possesso dell'abilitazione all'insegnamento della Lingua Inglese. Tutti i docenti di sostegno in servizio nell'Istituto sono in possesso del titolo di specializzazione polivalente (CH - DH - EH).

Vincoli:

Alcuni tra i docenti trasferiti nell'Istituto negli ultimi 3 anni, non sono in possesso di certificazioni o competenze digitali. I docenti assegnati per un solo anno scolastico non garantiscono stabilita' e



continuita' all'organizzazione complessiva e all'attivit  educative-didattica dell'Istituto.



Caratteristiche principali della scuola

Istituto Principale

I.C. "M. L. KING" (ISTITUTO PRINCIPALE)

Ordine scuola	ISTITUTO COMPRENSIVO
Codice	CLIC82500L
Indirizzo	VIA LEONE XIII CALTANISSETTA 93100 CALTANISSETTA
Telefono	0934551048
Email	CLIC82500L@istruzione.it
Pec	clic82500l@pec.istruzione.it
Sito WEB	www.icking.edu.it

Plessi

"HANS CHRISTIAN ANDERSEN" (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA DELL'INFANZIA
Codice	CLAA82501D
Indirizzo	VIA GENERALE CASCINO, 88 CALTANISSETTA 93100 CALTANISSETTA
Edifici	<ul style="list-style-type: none">Via G.le Cascino 88 - 93100 CALTANISSETTA CL

S.FLAVIA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA DELL'INFANZIA
Codice	CLAA82502E



Indirizzo PIAZZA S. FLAVIA CALTANISSETTA 93100
CALTANISSETTA

Edifici

- Via Guardavascio snc - 93100 CALTANISSETTA
CL

"LEONE XIII" (PLESSO)

Ordine scuola SCUOLA DELL'INFANZIA

Codice CLAA82503G

Indirizzo VIA LEONE XIII - 93100 CALTANISSETTA

Edifici

- Via LEONE XIII SNC - 93100 CALTANISSETTA CL

Q.RE UNRRA CASAS (PLESSO)

Ordine scuola SCUOLA DELL'INFANZIA

Codice CLAA82504L

Indirizzo VIA ACI CALTANISSETTA 93100 CALTANISSETTA

Edifici

- Via LEONE XIII SNC - 93100 CALTANISSETTA CL

CITTADELLA (PLESSO)

Ordine scuola SCUOLA DELL'INFANZIA

Codice CLAA82505N

Indirizzo VIA LA CITTADELLA CALTANISSETTA 93100
CALTANISSETTA

S. FLAVIA (PLESSO)

Ordine scuola SCUOLA PRIMARIA



Codice	CLEE82501P
Indirizzo	PIAZZA S. FLAVIA CALTANISSETTA 93100 CALTANISSETTA
Edifici	<ul style="list-style-type: none">Via Guardavascio snc - 93100 CALTANISSETTA CL
Numero Classi	5
Totale Alunni	66

"MICHELE ABBATE" CL (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
Codice	CLEE82502Q
Indirizzo	VIA LEONE XIII, SNC CALTANISSETTA 93100 CALTANISSETTA
Edifici	<ul style="list-style-type: none">Via LEONE XIII SNC - 93100 CALTANISSETTA CL
Numero Classi	14
Totale Alunni	215

L. CAPUANA - CALTANISSETTA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Codice	CLMM82501N
Indirizzo	VIA LEONE XIII SNC CALTANISSETTA 93100 CALTANISSETTA
Numero Classi	20
Totale Alunni	308



Approfondimento

Dall'anno scolastico 2018/2019, all'Istituto sono stati accorpati, per effetto del dimensionamento, i plessi di Scuola Secondaria di I grado "Pietro Leone", sito in via Lombardo Radice, n. 8 e il plesso "Ex Onmi", sito in via Malta a Caltanissetta.



Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali

Laboratori	Con collegamento ad Internet	12
	Informatica	4
	Lingue	3
	Multimediale	4
	Musica	3
	Scienze	3
	Robotica	2
Biblioteche	Classica	2
Aule	Concerti	1
	Magna	3
	Proiezioni	3
Strutture sportive	Calcetto	2
	Campo Basket-Pallavolo all'aperto	1
	Palestra	3
Servizi	Mensa	
Attrezzature multimediali	PC e Tablet presenti nei laboratori	50
	LIM e SmartTV (dotazioni multimediali) presenti nei laboratori	6
	PC e Tablet presenti nelle biblioteche	3
	PC e Tablet presenti in altre aule	50
	Tablet per ambienti di apprendimento nell'Istituto	88



Approfondimento

La razionalizzazione delle risorse esistenti nell'Istituto, acquistati con i fondi PON FESR, PNSD, PNRR ha consentito la realizzazione di laboratori didattici, atelier e ambienti di apprendimento, dotati di strumentazione adeguata, che sarà incrementata grazie ad un'attenta programmazione degli acquisti attraverso i finanziamenti del PNRR relativi agli avvisi e bandi istituzionali e dei privati.

Plesso Scuola Primaria M. Abbate (Sede centrale)

Laboratorio multimediale dotato di 13 computers, stampante, masterizzatore, scanner, cuffie-microfono (Lab. polifunzionale).

N. 2 postazioni "All in one" per genitori e docenti.

N. 10 monitor interattivi touch nelle classi comprensivi di notebook

N. 5 Kit LIM nelle classi (LIM - Videoproiettore ottica ultracorta - notebook - casse acustiche).

N. 1 sistema di videoproiezione e amplificazione (anfiteatro).

N. 50 tablet con carrelli mobili in condivisione con il plesso di scuola primaria Santa Flavia

N. 1 postazione LIM mobile.

Laboratorio di educazione al suono e alla musica, dotato di impianto per la riproduzione/registrazione, radiomicrofoni, radioregistratori, strumenti



musicali vari del metodo ORFF, chitarre acustiche di cui n. 1 elettrificata, n. 1 tastiera elettrica, n. 1 pianoforte elettrico con tasti pesati, riproduttori mobili con microfoni wifi. (Lab. polifunzionale).

Laboratorio scientifico - tecnologico dotato delle seguenti attrezzature: n. 4 tavoli da lavoro, strumentazioni scientifiche di vario tipo utili per realizzare esperimenti sull'elettricità sul magnetismo, sul calore, sulle forze, ecc., fornelli, vasi, bacinelle, bilance, vetrerie di varie misure. (Lab. polifunzionale).

Laboratorio di pittura e manipolazione. (Lab. polifunzionale).

N. 1 Atelier di robotica (Lab. polifunzionale).

N. 1 linea fibra destinata alla didattica.

N. 1 rete LAN/WIFI completa di Proxy e NAS che raggiunge tutte le aule e i laboratori.

N. 1 linea ADSL destinata agli uffici amministrativi e di Direzione.

N. 1 rete LAN destinata agli uffici amministrativi e di Direzione.

Plesso Scuola dell'Infanzia Leone XIII - Unrra Casas

N.1 postazione multimediale mobile dotata di n. 1 PC "All in one", sistema di videoproiezione e stampante.

N. 1 linea fibra destinata alla didattica.

N. 1 rete WIFI completa che raggiunge tutte le aule e i laboratori.

In corso di realizzazione l'installazione n. 5 Kit LIM

Plesso S. Flavia (Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria e Sec. I grado)



Laboratorio scientifico - tecnologico dotato delle seguenti attrezzature: n.6 tavoli da lavoro, attrezzi vari per la lavorazione del legno, attrezzi per il traforo, strumentazioni scientifiche di vario tipo utili per realizzare semplici esperimenti sull'elettricità sul magnetismo, sul calore, sulle forze, ecc., fornelli, vasi, bacinelle, bilance, ecc. ecc.

Laboratorio di educazione al suono e alla musica, dotato di impianto per la riproduzione/registrazione, radiomicrofoni, radioregistratori, strumenti musicali vari del metodo ORFF, chitarre acustica, n. 1 tastiera elettrica, n. 1 pianoforte elettrico con tasti pesati, riproduttori mobili con microfoni wifi.

Aula magna, dotata di sistema proiezione e di amplificazione.

Laboratorio multimediale dotato di 13 computers, stampanti, masterizzatore, scanner, cuffie-microfono, rete didattica e laboratorio linguistico.

N. 6 monitor interattivi touch nelle classi (N. 3 nella scuola primaria e N. 3 nella scuola secondaria di I grado, comprensivi di notebook

N. 3 Kit LIM nelle classi di scuola primaria (LIM - Videoproiettore ottica ultracorta - notebook - casse acustiche).

N. 1 Kit LIM nel laboratorio di informatica.

N. 1 Kit LIM mobile.

In corso di realizzazione l'installazione di n. 2 Kit LIM

N. 2 postazioni multimediali per i docenti.

N. 1 linea ADSL destinata alla didattica.



N. 1 rete LAN/WIFI completa di Proxy e NAS.

N. 1 Palestra

N. 1 Biblioteca.

Plesso Scuola dell'Infanzia "Andersen"

N.1 postazione multimediale mobile dotata di PC con lettore Cd-rom, stampante e proiettore.

N. 1 linea fibra destinata alla didattica.

In corso di realizzazione l'installazione di n. 1 Kit LIM

Plesso Scuola Sec. I grado "Ex ONMI"

N. 1 linea ADSL destinata alla didattica.

N. 1 rete WIFI

N. 5 monitor interattivi touch nelle classi, comprensivi di notebook.

N. 1 notebook con stampante multifunzione

N. 14 tablet e N. 1 stazione caricabatteria

Plesso Scuola Sec. I grado "P. Leone"

N. 1 linea fibra destinata alla didattica.

N. 1 rete LAN/WIFI completa di Proxy.

N. 11 monitor interattivi touch comprensivi di notebook.



N. 2 kit LIM completi di notebook

N. 1 Laboratorio multimediale dotato di 12 PC Desktop

N. 1 Laboratorio linguistico dotato di 12 PC Desktop e rete didattica.

N. 4 Kit LIM nei laboratori.

N. 24 tablet

N. 1 Atelier Creativo di Robotica.

N. 1 Laboratorio di scienze

N. 1 Palestra.

N. 1 Campo di Calcetto.

N. 1 Campo di Basket.

N. 1 Aula Concerti.

N. 1 Aula Magna Strumenti laboratori musicali: Pianoforti (mezzacoda, verticale, elettrici con tasti pesati, tastiere) Violino, Tromba, Flauto traverso, Percussioni, Violoncello, Clarinetto, Amplificazione, Mixer, Diffusori, Monitor.

N. 1 biblioteca

Fabbisogno:

Ammodernamento e implementazione reti Wlan in tutti i plessi dell'Istituto.

Attivazione connettività rete fibra nei plessi di Santa Flavia - Ex ONMI.

Implementazione connettività nei plessi M. Abbate e Santa Flavia. Acquisti per l'ammodernamento dei PC presenti nei laboratori esistenti.



Acquistati e in attesa di consegna:

1. attrezzature per la creazione di ambienti di apprendimento digitali (Notebook, Tablet, Monitor interattivi touch) nei plessi di scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria e Secondaria I grado. I
2. Implementazione dei tablet negli ambienti di apprendimento

Le attrezzature relative alle suddette azioni sono state acquistate con i fondi PNRR.

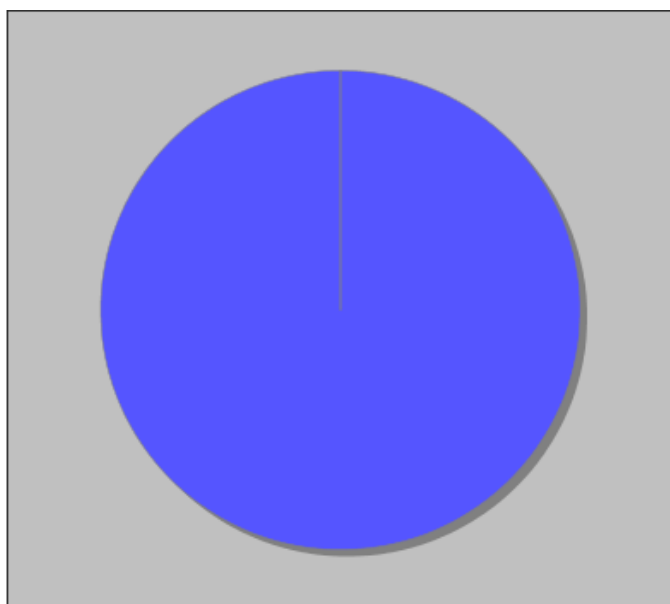


Risorse professionali

Docenti	152
Personale ATA	26

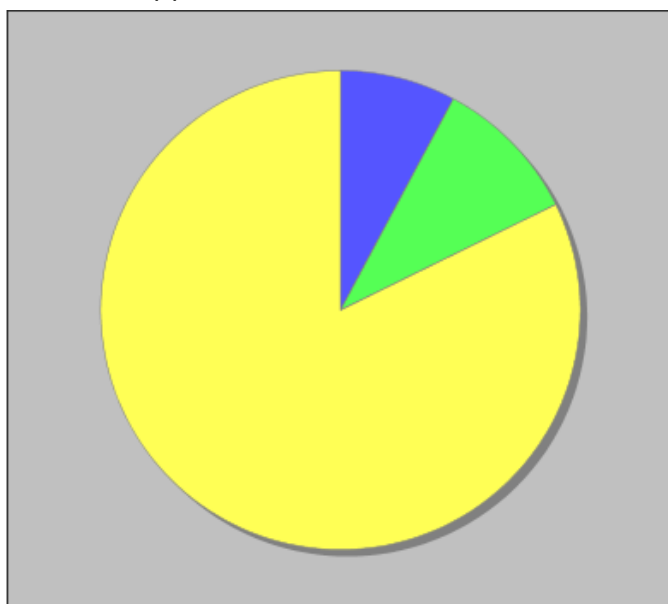
Distribuzione dei docenti

Distribuzione dei docenti per tipologia di contratto



- Docenti non di ruolo - 0
- Docenti di Ruolo Titolarita' sulla scuola - 141

Distribuzione dei docenti a T.I. per anzianità nel ruolo di appartenenza (riferita all'ultimo ruolo)



- Fino a 1 anno - 0
- Da 2 a 3 anni - 11
- Da 4 a 5 anni - 14
- Piu' di 5 anni - 116

Approfondimento

Si allega alla presente il Funzionigramma e l'Organigramma dell'Istituto.

Allegati:

Funzionigramma e organigramma 24-25.pdf



Aspetti generali

MISSION E VISION

L'offerta formativa dell'Istituto Comprensivo ha il dovere di garantire all'utenza il servizio di Istruzione/educazione e formazione di base tenendo conto dell'insegnamento/apprendimento e della formazione alla Cittadinanza Attiva e della Cittadinanza Digitale.

FINALITA'

Offrire pari opportunità, attraverso una progettazione didattica ed educativa basata su un curricolo verticale solido e condiviso da tutte le componenti dell'Istituzione scolastica, in modo da garantire a tutti gli alunni e a tutte le alunne l'accesso alle esperienze formative considerate fondamentali negli otto anni del I ciclo di istruzione;

Utilizzare l'approccio della didattica universale, quale didattica attiva ed inclusiva, volta alla promozione dell'autonomia e alla formazione globale della persona;

Costruire una coscienza civica (Cittadinanza Attiva) e responsabile attraverso una progettazione trasversale condivisa ed attuata in rete con le istituzioni e le associazioni del territorio;

Sviluppare negli alunni le competenze chiave previste dalle raccomandazioni europee;

Utilizzare prove oggettive strutturate in lingua italiana, matematica e lingua straniera all'inizio, in itinere e alla fine dell'anno scolastico, per le rilevazioni e le misurazioni delle competenze;

Utilizzare criteri di valutazione omogenei e condivisi tenendo conto delle Indicazioni nazionali;

Curare il monitoraggio dei processi per la rilevazione delle competenze degli alunni;

Rimuovere le cause e gli ostacoli che impediscono il successo formativo garantendo percorsi di recupero, potenziamento (attività laboratoriali) anche tramite progetti extracurricolari aderenti al curricolo per gli alunni con difficoltà di apprendimento;

Curare le eccellenze anche con progetti creativi, artistico-letterari, sportivi e di lingua straniera, tramite percorsi aderenti al curricolo.



Priorità desunte dal RAV

● Risultati scolastici

Priorità

Innalzamento degli esiti nelle prove standardizzate nazionali.

Traguardo

Miglioramento delle competenze di base negli alunni (Competenze in Lingua Italiana, Matematica e Lingua Inglese)

● Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Introdurre metodologie didattiche innovative, di tipo laboratoriale, consone alla personalizzazione dei percorsi degli alunni.

Traguardo

Ridurre la varianza fra le classi negli esiti delle prove INVALSI e migliorare l'effetto scuola.

● Competenze chiave europee

Priorità



Implementare i percorsi progettuali inerenti le competenze chiave europee (Italiano, Matematica, Lingue straniere, Informatica).

Traguardo

Migliorare le competenze di Italiano, Matematica e Lingue straniere e Informatica per una consapevole cittadinanza europea e digitale.

● Risultati a distanza

Priorità

Stabilire un rapporto di continuità con le scuole secondarie di II grado al fine di creare un curriculum verticale.

Traguardo

Seguire il percorso di formazione degli alunni nel passaggio dal primo al secondo ciclo di istruzione.



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
 - alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
 - 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



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

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 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
- apertura pomeridiana delle scuole e riduzione del numero di alunni e di studenti per classe o per articolazioni di gruppi di classi, anche con potenziamento del tempo scolastico o rimodulazione del monte orario rispetto a quanto indicato dal regolamento di cui al decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009, n. 89
- 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: Verso una scuola migliore...

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Introdurre metodologie didattiche innovative, di tipo laboratoriale, consone alla personalizzazione dei percorsi degli alunni.

Traguardi

Ridurre la varianza fra le classi negli esiti delle prove INVALSI e migliorare l'effetto scuola.

Obiettivi di processo

Elaborare curricoli, progettazioni e modalità di valutazione consoni alla personalizzazione dei percorsi.

Creare ambienti laboratoriali per favorire l'apprendimento concreto "Imparare facendo".

Valorizzare le competenze del personale docente anche attraverso un processo costante di formazione e autoformazione.

Competenze chiave europee

Priorità

Implementare i percorsi progettuali inerenti le competenze chiave europee (Italiano, Matematica, Lingue straniere, Informatica).

Traguardo

Migliorare le competenze di Italiano, Matematica e Lingue straniere e Informatica per una consapevole cittadinanza europea e digitale.

Obiettivi di processo



Elaborare curricula, progettazioni e modalità di valutazione consoni alla personalizzazione dei percorsi.

Implementare le metodologie innovative e migliorare la formazione dei docenti.

Risultati a distanza

Priorità

Stabilire un rapporto di continuità con le scuole secondarie di II grado al fine di creare un curriculum verticale.

Traguardo

Seguire il percorso di formazione degli alunni nel passaggio dal primo al secondo ciclo di istruzione.

Obiettivo di processo

Realizzare un processo di continuità con le scuole secondarie di II grado coinvolgendo i genitori in un percorso orientativo che agisca da supporto allo sviluppo dell'alunno.

-

Motivazione delle priorità scelte

Perseguire la formazione completa dell'alunno attraverso un processo di maturazione orientato a diversi aspetti dello sviluppo: maturazione delle competenze chiave europee, sviluppo del pensiero critico, avvio alla creatività come presupposto allo sviluppo della componente artistica dell'individuo. Creazione di un curriculum verticale che coinvolga le scuole secondarie di II grado. Le finalità espresse possono essere raggiunte attraverso un cambio di paradigma che preveda l'integrazione della lezione frontale con metodologie innovative e di tipo laboratoriale e un costante percorso di formazione dei docenti.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

○ Risultati scolastici

Priorità



Innalzamento degli esiti nelle prove standardizzate nazionali.

Traguardo

Miglioramento delle competenze di base negli alunni (Competenze in Lingua Italiana, Matematica e Lingua Inglese)

○ Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Introdurre metodologie didattiche innovative, di tipo laboratoriale, consone alla personalizzazione dei percorsi degli alunni.

Traguardo

Ridurre la varianza fra le classi negli esiti delle prove INVALSI e migliorare l'effetto scuola.

○ Competenze chiave europee

Priorità

Implementare i percorsi progettuali inerenti le competenze chiave europee (Italiano, Matematica, Lingue straniere, Informatica).

Traguardo

Migliorare le competenze di Italiano, Matematica e Lingue straniere e Informatica per una consapevole cittadinanza europea e digitale.

○ Risultati a distanza

Priorità



Stabilire un rapporto di continuità con le scuole secondarie di II grado al fine di creare un curriculum verticale.

Traguardo

Seguire il percorso di formazione degli alunni nel passaggio dal primo al secondo ciclo di istruzione.

Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Elaborare curricoli, progettazioni e modalità di valutazione consoni alla personalizzazione dei percorsi.

○ **Ambiente di apprendimento**

Creare ambienti laboratoriali per favorire l'apprendimento concreto

○ **Inclusione e differenziazione**

Valorizzazione di tutte le diversità

○ **Continuità' e orientamento**

Realizzare un processo di continuità con le scuole secondarie di II grado coinvolgendo i genitori in un percorso orientativo che agisca da supporto allo sviluppo dell'alunno.



○ **Orientamento strategico e organizzazione della scuola**

Implementare le metodologie innovative e migliorare la formazione dei docenti.

○ **Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane**

Valorizzare le competenze del personale docente anche attraverso un processo costante di formazione e autoformazione.

○ **Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie**

Realizzare un processo di continuità con le scuole secondarie di II grado coinvolgendo i genitori in un percorso orientativo che agisca da supporto allo sviluppo dell'alunno.

Attività prevista nel percorso: Potenzia-Menti

Descrizione dell'attività

Il progetto nasce dall'idea di offrire agli alunni percorsi mirati al consolidamento/potenziamento delle competenze linguistiche e sociali. Si intende, quindi, rendere sempre più efficace e significativa l'azione didattica adottando obiettivi e strategie finalizzati ai bisogni cognitivi di ciascun allievo per garantire ad ognuno il successo formativo. Il progetto si prefigge un intervento finalizzato al miglioramento delle competenze di



base negli alunni di classe quinta di scuola primaria. Si vuole proporre un percorso di preparazione alla tipologia di prove somministrate in campo nazionale (Invalsi). Gli interventi educativi saranno finalizzati al corretto svolgimento delle prove in rispetto dei quadri di riferimento nazionali. Esso stabilisce di potenziare, a livello concettuale e cognitivo, capacità critiche, riflessive, logiche, inferenziali e del pensiero divergente, al fine di mettere in grado l'alunno di eseguire un'attività in piena autonomia ed entro il tempo stabilito. In tal modo, si cercherà di calibrare gli interventi educativi, così da stabilire una corrispondenza tra le due tipologie di valutazione (interna ed esterna).

Destinatari	Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	Studenti
Iniziativa finanziata collegate	Fondi del FIS
Responsabile	Docente Ivana Maria Messina; Docente Elisabetta Laura Garofalo.

Risultati attesi

Miglioramento degli esiti nella disciplina interessata, incremento del successo scolastico e miglioramento delle performance relative alle prove Invalsi.

Attività prevista nel percorso: English for future



Descrizione dell'attività

Il progetto è rivolto agli alunni delle classi quarte e quinte della scuola primaria. Lo scopo è quello di sviluppare le competenze comunicative dei ragazzi con riferimento ai descrittori del livello base del Quadro comune europeo tramite corsi extracurriculari di 20 ore tenuti da docenti interni di lingua inglese. Il corso si pone come finalità il consolidamento e il potenziamento di tutte e quattro le abilità linguistiche: lettura, scrittura, ascolto e parlato; alla fine gli studenti, con la collaborazione del British Institutes, potranno sostenere gli esami di certificazione per una verifica delle loro competenze linguistiche tramite un ente esterno. Il corso si terrà nel secondo quadrimestre per tutti i ragazzi interessati.

Destinatari

Studenti

Soggetti interni/esterni coinvolti

Docenti

Iniziative finanziate collegate

Fondi FIS

Responsabile

Prof.ssa Rosa Golia

Risultati attesi

Livello A1 e A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento.



Principali elementi di innovazione

Sintesi delle principali caratteristiche innovative

Perseguire la formazione completa dell'alunno attraverso un processo di maturazione orientato a diversi aspetti dello sviluppo: maturazione delle competenze chiave europee, sviluppo del pensiero critico, avvio alla creatività come presupposto allo sviluppo della componente artistica dell'individuo. Creazione di un curriculum verticale che coinvolga le scuole secondarie di II grado. Le finalità esposte possono essere raggiunte attraverso un cambio di paradigma che preveda l'integrazione della lezione frontale con metodologie innovative e di tipo laboratoriale e un costante percorso di formazione dei docenti.

Le principali caratteristiche innovative consistono in:

- Uso di setting d'aula laboratoriali che favoriscano la scuola del fare;
- Attività svolte in aule immersive acquistate con i fondi PNRR sia per gli alunni di scuola primaria che per quelli di scuola secondaria.

Aree di innovazione

○ PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

Formazione continua e strutturata del personale docente e ATA al fine di adottare metodologie innovative nel processo di insegnamento - apprendimento.

○ RETI E COLLABORAZIONI ESTERNE

La scuola intende partecipare a reti con altre scuole, enti e associazioni nel territorio al fine di



formare il personale, favorire il radicamento nel territorio e migliorare la qualità della formazione degli alunni.

○ SPAZI E INFRASTRUTTURE

Grazie anche ai finanziamenti del PNRR si intende allestire ambienti innovativi, anche digitali, per innovare la didattica e modernizzare le metodologie adottate (laboratori informatici, aule immersive).



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

Progetti dell'istituzione scolastica



Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

● Progetto: Sperimentiamo nuovi ambienti di apprendimento

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Il progetto si propone di digitalizzare gli ambienti di apprendimento attraverso l'acquisto di monitor interattivi per otto aule, tablet per gli alunni di 9 classi e la realizzazione di due aule immersive, una per le classi di scuola primaria e una per un plesso di scuola secondaria. Si intende realizzare una modernizzazione degli ambienti scolastici, che sono ambienti di vita per gli alunni, e operare un cambio di paradigma nella metodologia di insegnamento. Si mira all'utilizzo di metodologie digitali che maggiormente si avvicinano al modo di apprendere delle nuove generazioni.

Importo del finanziamento

€ 154.128,78



Data inizio prevista

01/01/2023

Data fine prevista

31/12/2024

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	19.0	0

● Progetto: PROIETTATI VERSO IL FUTURO CON LE STEM

Titolo avviso/decreto di riferimento

Spazi e strumenti digitali per le STEM

Descrizione del progetto

Questo Istituto Comprensivo intende realizzare un laboratorio mobile per il Making 3D ed Elettronica educativa composto da: - Stampante 3D multitool completa di estrusore doppio miscelato, fresa CNC, incisore Laser, estrusore per liquidi densi, filtro HEPA; - Scanner 3D a luce strutturata con tavola rotante; - n° 25 schede programmabili con valigetta Arduino Advanced kit per elettronica educativa; - Drone quadricottero con videocamera, programmabile ; - n° 3 Banco rettangolare ribaltabile, su ruote, 140x70 cm; - n° 2 Banco trapezoidale ribaltabile, su ruote, 140x61 cm; - Armadio metallico per la conservare le attrezzature. n° 1 Kit didattico per le discipline STEM, dotato di: - Kit Costruzione robot con piu di 850 pezzi, inclusi n°4 motori, n°7 Sensori, n°1 unità programmabile con connessione a 12 dispositivi tra sensori e motori, n°1 Joystick wireless; - Schermo interattivo 65" 4K con tecnologia zero-air gap; connettore USB-C per video, audio, touch e alimentazione; sensore movimento e luce ambientale; - Notebook Workstation processore i7, 16 GB RAM, SSD 500GB, scheda grafica GTX 4GB dedicata, display 15,6" FullHD, win10 pro; - Carrello Mobile per schermi portata 150 kg. Il laboratorio mobile potrà



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

essere riconfigurato dinamicamente in base alle attività da svolgere. Metodologia: L'approccio metodologico consentirà di insegnare agli alunni il pensiero computazionale concentrandosi sulle applicazioni del mondo reale in un ottica di problem solving. Gli studenti indagheranno su problemi diversi, a seconda che questi siano per loro sconosciuti o conosciuti, totalmente o parzialmente: - Indagine confermativa; - strutturata; - aperta; - guidata. Seguendo questa metodologia didattica, gli studenti si comporteranno come i ricercatori: faranno congetture, le verificheranno, impareranno dai loro errori e costruiranno una base solida del sapere. Le 5 fasi in cui si svilupperanno le indagini: - Lanciare la sfida - Esplorare - Spiegare - Elaborare - Valutare.

Importo del finanziamento

€ 16.000,00

Data inizio prevista

09/12/2021

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	2



Riduzione dei divari territoriali

● Progetto: Crescere maturando competenze e costruendo l'identità personale

Titolo avviso/decreto di riferimento



Azioni di prevenzione e contrasto alla dispersione scolastica (D.M. 170/2022)

Descrizione del progetto

Il progetto si propone di combattere il fenomeno della dispersione attraverso l'attivazione di percorsi di tutoring, mentoring e attività finalizzate al recupero delle competenze di base (Italiano, Matematica e Lingua Inglese). Saranno attivati anche percorsi di orientamento, di supporto agli alunni ucraini e finalizzati all'implementazione delle competenze personali, alla valorizzazione delle relazioni fra pari e con gli adulti. Il progetto prevede anche corsi laboratoriali che mirano ad implementare l'attrattività della scuola attraverso attività creative. Il fenomeno della dispersione scolastica dipende fondamentalmente dalla demotivazione della famiglia nei confronti della scuola e risulta quindi di fondamentale importanza avvicinare le famiglie alla scuola per motivarle e orientarle nelle scelte fondamentali operate per i figli. E' prioritario stabilire un rapporto di continuità fra scuola e famiglia e in senso più ampio fra scuola, famiglie e territorio per costruire un rapporto di continuità che si propone di guidare la crescita e la formazione degli alunni. La lotta alla dispersione scolastica spesso risulta infruttuosa proprio per la distanza fra la vita che i giovani vivono in famiglia e le proposte formative della scuola che troppo spesso sono vissute come mero e inutile adempimento.

Importo del finanziamento

€ 90.274,27

Data inizio prevista

05/01/2023

Data fine prevista

31/12/2024

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Numero di studenti che accedono alla Piattaforma	Numero	109.0	0
Studenti o giovani che hanno partecipato ad attività di tutoraggio o corsi di formazione	Numero	109.0	0



● Progetto: Crescere e maturare: consolidiamo le competenze

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Il progetto mira a sviluppare nello studente la consapevolezza di se, la conoscenze delle proprie abilità e il desiderio di maturare il senso di identità, l'autoefficacia e lo sviluppo dell'autostima. Saranno realizzati interventi personalizzati per il miglioramento delle competenze di base e del metodo di studio.

Importo del finanziamento

€ 104.054,11

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	109.0	0
Studenti o giovani che hanno partecipato ad attività di tutoraggio o corsi di formazione	Numero	109.0	0



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 dei 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 al coinvolgimento della comunità scolastica per il potenziamento dell'innovazione didattica e digitale nelle scuole.

Importo del finanziamento

€ 2.000,00

Data inizio prevista**Data fine prevista**



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

01/01/2023

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	38

● Progetto: Transizione digitale - implementare per crescere

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Il personale della scuola dovrà maturare competenze digitali nel campo della didattica, nel coordinamento, nella direzione e nella gestione amministrativa e contabile. Si realizzeranno percorsi di formazione per Dirigente scolastico, Docenti, Direttore SGA, personale amministrativo. Il fine proposto è la gestione dei processi in digitale e l'uso sempre più professionale delle piattaforme, sia didattiche che di gestione amministrativa. E' tempo di completare il processo di dematerializzazione delle procedure amministrative e di imparare a muoversi agevolmente nel digitale.

Importo del finanziamento

€ 71.335,65

Data inizio prevista

Data fine prevista



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

07/12/2023

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	89.0	0



Nuove competenze e nuovi linguaggi

● Progetto: Il futuro con le STEM e le competenze linguistiche

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Attivare percorsi formativi idonei ad implementare le competenze di docenti e alunni nei campi delle STEM e delle Lingue straniere per uno sviluppo completo della personalità e per superare il divario di genere attualmente presente riguardo alle discipline STEM

Importo del finanziamento

€ 97.845,30

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
Corsi annuali di lingua e metodologia offerti agli insegnanti	Numero	1.0	0

Approfondimento

Il progetto si propone di digitalizzare gli ambienti di apprendimento attraverso l'acquisto di monitor interattivi per dieci aule, tablet per gli alunni di undici classi e la realizzazione di due aule immersive, una per un plesso di scuola primaria e una per un plesso di scuola secondaria. Si intende realizzare una modernizzazione degli ambienti scolastici, che sono ambienti di vita per gli alunni, e operare un cambio di paradigma nella metodologia di insegnamento. Si mira all'utilizzo di metodologie digitali che maggiormente si avvicinano al modo di apprendere delle nuove generazioni.

In particolare si realizzeranno n. 2 aule immersive, una per la scuola primaria e una per la secondaria, digitalizzazione con devices personali (tablet) di undici classi per la didattica immersiva, digitalizzazione, tramite acquisto di schermi interattivi, di dieci aule. Allestimento di un laboratorio musicale digitale.

La finalità didattica consisterà nel cambiamento metodologico e nell'avvio all'utilizzo di metodologie coinvolgenti e attrattive. Gli alunni vivono già una dimensione di vita digitale e per evitare un gap notevole con il modo di fare scuola, bisogna incidere sul processo di insegnamento/apprendimento e trasferirlo anche in una dimensione virtuale che diventi utile alla crescita e alla formazione degli alunni. Si implementerà il lavoro laboratoriale anche modificando il setting di aula e favorendo la



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

sperimentazione, la ricerca e il lavoro di gruppo, il peer to peer, la flipped classroom.

DESCRIZIONE ATTREZZATURE ACQUISTATE

Aula MIRI per la Scuola Primaria con monitor interattivi 75 pollici composta da: Workstation, monitor interattivi da 75"; Impianto audio e carrelli elettrici; N. 20 POUF IN TESSUTO CON ROTELLE nei colori verde, azzurro, rosso, giallo (DIVERSI) dimensioni Ø 70 x H 40 cm. Dotazione didattica di Giunti Scuola e Mozaik.

Aula Immersiva per la Scuola Secondaria I grado con N. 20 VISORI VR; N.1 MONITOR INTERATTIVO TOUCH 86"; N.1 CARRELLO MOBILE PORTA MONITOR; N. 1 NOTEBOOK; N. 25 POUF IN TESSUTO CON ROTELLE

N. 10 MONITOR interattivo touch screen 65 ", N.8 NOTEBOOK; . 10 Armadietto di sicurezza da parete porta notebook

N. 150 (centotrentacinque) tablet; n. 7 (sette) carrelli di ricarica per tablet

KIT POTENZIAMENTO RETE WIFI DEL PLESSO SCOLASTICO DI SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO "P. LEONE"

AULA MUSICALE DIGITALE E REGISTRAZIONE ORCHESTRA

PNRR – dispersione - Aumentare l'attrattività della scuola migliorando le metodologie didattiche	€ 90.000,00
PNRR – Next generation EU - SCUOLE 4.0 - SCUOLE INNOVATIVE E LABORATORI - Creare ambienti multimediali e strutturati per una didattica innovativa	€ 154.000,00



Aspetti generali

L'offerta formativa dell'Istituto Comprensivo "Martin Luther King" di Caltanissetta prevede una serie di servizi utili all'utenza. Le famiglie degli alunni hanno la possibilità di scegliere il tempo scuola più congeniale alle esigenze di famiglia. Gli orari previsti sono quelli il tempo antimeridiano e il tempo pieno. Le attività proposte dagli insegnanti dei tre ordini di scuola vengono svolte in orario curricolare e in orario extracurricolare.

Nell'ottica delle iniziative per l'ampliamento dell'Offerta formativa sono previste proposte di attività tramite progetti curricolari ed extracurricolari, anche in collaborazione con Enti e Associazioni, con particolare attenzione alla solidarietà sociale (es. Nutrizionisti senza frontiere) , Miur, Ufficio Scolastico Regionale per la Calabria, organi di stampa sia cartacei che sul web, Case Editrici (AG Book Publishing di Roma), Fondazione irlandese per l'apprendimento dell'olocausto, Coni, C.I.P. (Comitato Internazionale Paralimpico), Forze dell'Ordine, Comune di Caltanissetta, Unicef, British Institutes ecc. Proposte che arricchiscono il bagaglio culturale e sociale dell'alunno nell'ottica della formazione dell'Uomo e del Cittadino del mondo.

Molta cura viene data al Curricolo d'Istituto e alle programmazioni, all'inclusione scolastica, alle attività previste dai piani PNSD/PNRR, alla transizione ecologica e culturale e allo sviluppo delle competenze STEM.

Per gli alunni con difficoltà di apprendimento sono previsti progetti di recupero in orario curricolare.

Per gli alunni eccellenti sono previsti progetti sia in orario curricolare che extracurricolare. Nel dettaglio i progetti: Verso la poesia, Giochi matematici (in collaborazione con l'Università Bocconi di Milano e Centro Pristem Matenitaly), English for future, The big challenge, Giochi sportivi studenteschi (in collaborazione con MIUR e Provveditorato allo Sport), King in musica, l'Amore non uccide. Tali attività consolidate negli anni hanno permesso agli alunni, in passato, di ottenere risultati importanti in concorsi letterari, in gare matematiche, in gare sportive e in concorsi musicali a livello locale e nazionale.



Traguardi attesi in uscita

Infanzia

Istituto/Plessi	Codice Scuola
"HANS CHRISTIAN ANDERSEN"	CLAA82501D
S.FLAVIA	CLAA82502E
"LEONE XIII"	CLAA82503G
Q.RE UNRRA CASAS	CLAA82504L
CITTADELLA	CLAA82505N

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
S. FLAVIA	CLEE82501P
"MICHELE ABBATE" CL	CLEE82502Q

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
L. CAPUANA - CALTANISSETTA	CLMM82501N



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

SCUOLA DELL'INFANZIA

Quadro orario della scuola: "HANS CHRISTIAN ANDERSEN" CLAA82501D

40 Ore Settimanali

SCUOLA DELL'INFANZIA

Quadro orario della scuola: S.FLAVIA CLAA82502E

25 Ore Settimanali

40 Ore Settimanali

SCUOLA DELL'INFANZIA

Quadro orario della scuola: "LEONE XIII" CLAA82503G

40 Ore Settimanali

SCUOLA DELL'INFANZIA

Quadro orario della scuola: Q.RE UNRRA CASAS CLAA82504L



40 Ore Settimanali

SCUOLA PRIMARIA

Tempo scuola della scuola: S. FLAVIA CLEE82501P

27 ORE SETTIMANALI

TEMPO PIENO PER 40 ORE SETTIMANALI

SCUOLA PRIMARIA

Tempo scuola della scuola: "MICHELE ABBATE" CL CLEE82502Q

27 ORE SETTIMANALI

TEMPO PIENO PER 40 ORE SETTIMANALI

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

**Tempo scuola della scuola: L. CAPUANA - CALTANISSETTA CLMM82501N
- Corso Ad Indirizzo Musicale**

Tempo Ordinario	Settimanale	Annuale
Italiano, Storia, Geografia	9	297
Matematica E Scienze	6	198



Tempo Ordinario	Settimanale	Annuale
Tecnologia	2	66
Inglese	3	99
Seconda Lingua Comunitaria	2	66
Arte E Immagine	2	66
Scienze Motoria E Sportive	2	66
Musica	2	66
Religione Cattolica	1	33
Approfondimento Di Discipline A Scelta Delle Scuole	1	33

Tempo Prolungato	Settimanale	Annuale
Italiano, Storia, Geografia	15	495
Matematica E Scienze	9	297
Tecnologia	2	66
Inglese	3	99
Seconda Lingua Comunitaria	2	66
Arte E Immagine	2	66
Scienze Motoria E Sportive	2	66
Musica	2	66
Religione Cattolica	1	33
Approfondimento Di Discipline A Scelta Delle Scuole	1/2	33/66



Tempo Prolungato

Settimanale

Annuale

Scuole

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

Il curriculum riguardante l'insegnamento trasversale dell'educazione civica comprende una prima parte dove sono riportati i riferimenti legislativi della legge n. 92 del 20 agosto 2019, inoltre è articolato, per i tre ordini di scuola Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado, nel seguente modo: nuclei tematici (Costituzione, Sviluppo sostenibile, Cittadinanza digitale) e una tabella che riporta i traguardi per lo sviluppo delle competenze, gli obiettivi di apprendimento e le conoscenze, infine le ore destinate a ciascuna disciplina.

L'insegnamento trasversale dell'educazione civica prevede 33 ore annuali per le scuole dell'Infanzia e Primaria e 1 ora settimanale per la disciplina educazione civica per la scuola Secondaria di I grado.

Allegati:

[CURRICOLO TRASVERSALE DI EDUCAZIONE CIVICA.pdf](#)



Curricolo di Istituto

I.C. "M. L. KING"

Primo ciclo di istruzione

Curricolo di scuola

Il curricolo d'Istituto riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria, Secondaria di I grado. Esso comprende sezioni riguardanti i campi di esperienza/discipline. Sono presenti, nelle tabelle prodotte, i traguardi per competenza, gli obiettivi di apprendimento, i contenuti. Parte integrante di tale curricolo sono: il curricolo verticale, il curricolo digitale, le competenze chiave di Cittadinanza, le modalità, la verifica e la valutazione.

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

○ **Conoscere e rispettare le regole della convivenza civile e delle dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo.**

Obiettivi di apprendimento:

Alunni di 3-4 anni

- Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni.
- Sviluppare la capacità di accettare l'altro, di aiutarlo e di collaborare.
- Saper aspettare il proprio turno. Rispettare le regole dei giochi.



Alunni di 5 anni

- Conoscere e rispettare le regole della convivenza civile in vari contesti: scuola, famiglia.
- Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza.
- Lavorare in gruppo e progettare insieme. Rispettare le regole dei giochi.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

- **Conoscere l'esistenza di "un Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione Italiana in cui sono contenute le regole basilari del vivere civile, i diritti ed i doveri del buon cittadino.**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere il concetto basilare di regola.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

- **Riconoscere la segnaletica stradale di base per un corretto esercizio del ruolo di pedone e di "piccolo ciclista".**



Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere e rispettare le prime regole di educazione stradale di base.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Iniziare a cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità**

Obiettivi di apprendimento:

- Sviluppare la capacità di comunicare in relazione all'argomento trattato.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Avviare l'alunno alla conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (monumenti, storie, tradizioni)**

Obiettivi di apprendimento:

Alunni di 3-4 anni

- Colorare utilizzando diverse tecniche schede didattiche che rappresentano i monumenti che caratterizzano la propria città e le tradizioni locali.

Alunni di 5 anni



- Riconoscere e rappresentare graficamente i monumenti che caratterizzano la propria città.
- Riconoscere e rappresentare graficamente le tradizioni locali.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Riconoscere i principali simboli identitari della Nazione Italiana e dell'Unione Europea (bandiera, inno), e ne ricorda gli elementi essenziali**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere l'Inno Nazionale.
- Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso attività pittoriche e manipolative.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Avviare l'alunno ad utilizzare con il supporto dell'adulto i dispositivi multimediali in modo corretto (netiquette di base).**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere le principali componenti del pc (mouse, monitor, tastiera) e i corretti comportamenti di utilizzo (accendere, spegnere).



- Manifestare interesse per giochi multimediali.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Conoscere le principali norme alla base della cura e dell'igiene personale.**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere il proprio corpo.
- Percepire i concetti di "salute e benessere".
- Seguire la guida dell'insegnante per interiorizzare comportamenti adeguati per una sana igiene personale.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Iniziare a comprendere i principi cardine dell'educazione alimentare: il nutrimento, le vitamine, i cibi con cui non esagerare.**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere e favorire l'assaggio di alimenti "salubri"
- Percepire l'importanza delle sostanze nutritive.



Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

Aspetti qualificanti del curricolo

Curricolo verticale

Il curricolo verticale d'Istituto è parte integrante del curricolo d'Istituto.

Esso comprende sezioni dedicate ai traguardi per competenza, agli obiettivi di apprendimento e ai contenuti essenziali.

Esso riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado. Al suo interno sono presenti i raccordi tra i vari ordini di scuola, il curricolo di chimica, le competenze chiave di cittadinanza, il curricolo digitale d'Istituto.

Allegato:

Curricolo verticale I C King CL.pdf

Proposta formativa per lo sviluppo delle competenze trasversali

Le competenze trasversali sono presenti nel curricolo di Educazione Civica e nei vari progetti per l'ampliamento dell'Offerta formativa e cioè competenze trasversali aderenti alle varie discipline.

Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza

Parte integrante del curricolo d'Istituto è anche quella dedicata alle competenze chiave di cittadinanza. Questa parte si compone di varie sezioni all'interno di tabelle predisposte: Competenze chiave per l'apprendimento permanente; Competenze chiave di cittadinanza; Competenze trasversali specifiche dei vari ordini di scuola (nell'allegato sono presenti quelle della scuola primaria); Situazioni di compito per la certificazione delle competenze; Metodologia, Verifica e Valutazione.



Allegato:

COMPETENZE CHIAVE CITTADINANZA.pdf

Dettaglio Curricolo plesso: "HANS CHRISTIAN ANDERSEN"

SCUOLA DELL'INFANZIA

Curricolo di scuola

Il curricolo d'Istituto riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria, Secondaria di I grado. Esso comprende sezioni riguardanti i campi di esperienza/discipline. Sono presenti, nelle tabelle prodotte, i traguardi per competenza, gli obiettivi di apprendimento, i contenuti. Parte integrante di tale curricolo sono: il curricolo verticale, il curricolo digitale, le competenze chiave di Cittadinanza, le modalità, la verifica e la valutazione

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

- **Conosce e rispetta le regole della convivenza civile e delle dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo.**

Obiettivi di apprendimento:



Alunni di 3-4 anni

- Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni.
- Sviluppare la capacità di accettare l'altro, di aiutarlo e di collaborare.
- Saper aspettare il proprio turno. Rispettare le regole dei giochi.

Alunni di 5 anni

- Conoscere e rispettare le regole della convivenza civile in vari contesti: scuola, famiglia.
- Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza.
- Lavorare in gruppo e progettare insieme. Rispettare le regole dei giochi.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

- **Conoscere l'esistenza di un "Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione Italiana in cui sono contenute le regole basilari del vivere civile, i diritti ed i doveri del buon cittadino.**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere il concetto basilare di regola.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa



Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Conosce e rispetta le regole della convivenza civile e delle dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo.**

Descrizione

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere e rispettare le prime regole di educazione stradale di base.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Iniziare a cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità**

Obiettivi di apprendimento:

- Sviluppare la capacità di comunicare in relazione all'argomento trattato.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Avviare l'alunno alla conoscenza della propria realtà**



territoriale ed ambientale (monumenti, storie, tradizioni)

Obiettivi di apprendimento:

Alunni di 3-4 anni

- Colorare utilizzando diverse tecniche schede didattiche che rappresentano i monumenti che caratterizzano la propria città e le tradizioni locali.

Alunni di 5 anni

- Riconoscere e rappresentare graficamente i monumenti che caratterizzano la propria città.
- Riconoscere e rappresentare graficamente le tradizioni locali.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ Riconoscere i principali simboli identitari della Nazione Italiana e dell'Unione Europea (bandiera, inno), e ne ricorda gli elementi essenziali

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere l'Inno Nazionale.
- Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso attività pittoriche e manipolative.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti



○ **Avviare l'alunno ad utilizzare con il supporto dell'adulto i dispositivi multimediali in modo corretto (netiquette di base).**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere le principali componenti del pc (mouse, monitor, tastiera) e i corretti comportamenti di utilizzo (accendere, spegnere).
- Manifestare interesse per giochi multimediali.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Conoscere le principali norme alla base della cura e dell'igiene personale.**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere il proprio corpo.
- Percepire i concetti di "salute e benessere".
- Seguire la guida dell'insegnante per interiorizzare comportamenti adeguati per una sana igiene personale.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa



Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ Iniziare a comprendere i principi cardine dell'educazione alimentare: il nutrimento, le vitamine, i cibi con cui non esagerare.

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere e favorire l'assaggio di alimenti "salubri"
- Percepire l'importanza delle sostanze nutritive.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

Aspetti qualificanti del curricolo

Curricolo verticale

Il curricolo verticale d'Istituto è parte integrante del curricolo d'Istituto. Esso comprende sezioni dedicate ai traguardi per competenza, agli obiettivi di apprendimento e ai contenuti essenziali. Esso riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado. Al suo interno sono presenti i raccordi tra i vari ordini di scuola, il curricolo di chimica, le competenze chiave di cittadinanza, il curricolo digitale d'Istituto.



Allegato:

Curricolo verticale Competenze chiave di cittadinanza Curricolo digitale.pdf

Proposta formativa per lo sviluppo delle competenze trasversali

Le competenze trasversali sono presenti nel curricolo di Educazione Civica e nei vari progetti per l'ampliamento dell'Offerta formativa e cioè competenze trasversali aderenti ai vari campi di esperienza. Si terrà conto anche delle nuove Linee guida riguardo l'Educazione Civica.

Allegato:

CURRICOLO TRASVERSALE DI EDUCAZIONE CIVICA.pdf

Dettaglio Curricolo plesso: S.FLAVIA

SCUOLA DELL'INFANZIA

Curricolo di scuola

Il curricolo d'Istituto riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria, Secondaria di I grado. Esso comprende sezioni riguardanti i campi di esperienza/discipline. Sono presenti, nelle tabelle prodotte, i traguardi per competenza, gli obiettivi di apprendimento, i contenuti. Parte integrante di tale curricolo sono: il curricolo verticale, il curricolo digitale, le competenze chiave di Cittadinanza, le modalità, la verifica e la valutazione

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



○ **Conoscere e rispettare le regole della convivenza civile e delle dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo.**

Obiettivi di apprendimento:

Alunni di 3-4 anni

- Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni.
- Sviluppare la capacità di accettare l'altro, di aiutarlo e di collaborare.
- Saper aspettare il proprio turno. Rispettare le regole dei giochi.

Alunni di 5 anni

- Conoscere e rispettare le regole della convivenza civile in vari contesti: scuola, famiglia.
- Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza.
- Lavorare in gruppo e progettare insieme. Rispettare le regole dei giochi.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Conoscere l'esistenza di "un Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione Italiana in cui sono contenute le regole basilari del vivere civile, i diritti ed i doveri del buon cittadino.**

Obiettivi di apprendimento:



- Conoscere il concetto basilare di regola.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Riconoscere la segnaletica stradale di base per un corretto esercizio del ruolo di pedone e di "piccolo ciclista".**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere e rispettare le prime regole di educazione stradale di base

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Iniziare a cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità.**

Obiettivi di apprendimento:

- Sviluppare la capacità di comunicare in relazione all'argomento trattato.



Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Avviare l'alunno alla conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (monumenti, storie, tradizioni)**

Obiettivi di apprendimento:

Alunni di 3-4 anni

- Colorare utilizzando diverse tecniche schede didattiche che rappresentano i monumenti che caratterizzano la propria città e le tradizioni locali.

Alunni di 5 anni

- Riconoscere e rappresentare graficamente i monumenti che caratterizzano la propria città.

- Riconoscere e rappresentare graficamente le tradizioni locali.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Riconoscere i principali simboli identitari della Nazione Italiana e dell'Unione Europea (bandiera, inno), e ne ricorda gli elementi essenziali.**

Obiettivi di apprendimento:



- Conoscere l'Inno Nazionale.
- Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso attività pittoriche e manipolative.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Avviare l'alunno ad utilizzare con il supporto dell'adulto i dispositivi multimediali in modo corretto (netiquette di base).**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere le principali componenti del pc (mouse, monitor, tastiera) e i corretti comportamenti di utilizzo (accendere, spegnere).
- Manifestare interesse per giochi multimediali.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Conoscere le principali norme alla base della cura e dell'igiene personale.**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere il proprio corpo.



-Percepire i concetti di "salute e benessere".

-Seguire la guida dell'insegnante per interiorizzare comportamenti adeguati per una sana igiene personale.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Iniziare a comprendere i principi cardine dell'educazione alimentare: il nutrimento, le vitamine, i cibi con cui non esagerare.**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere e favorire l'assaggio di alimenti "salubri"
- Percepire l'importanza delle sostanze nutritive.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

Aspetti qualificanti del curricolo

Curricolo verticale

Il curricolo verticale d'Istituto è parte integrante del curricolo d'Istituto. Esso comprende



sezioni dedicate ai traguardi per competenza, agli obiettivi di apprendimento e ai contenuti essenziali. Esso riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado. Al suo interno sono presenti i raccordi tra i vari ordini di scuola, il curricolo di chimica, le competenze chiave di cittadinanza, il curricolo digitale d'Istituto.

Proposta formativa per lo sviluppo delle competenze trasversali

Le competenze trasversali sono presenti nel curricolo di Educazione Civica e nei vari progetti per l'ampliamento dell'Offerta formativa e cioè competenze trasversali aderenti ai vari campi di esperienza.

Dettaglio Curricolo plesso: "LEONE XIII"

SCUOLA DELL'INFANZIA

Curricolo di scuola

Il curricolo d'Istituto riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria, Secondaria di I grado. Esso comprende sezioni riguardanti i campi di esperienza/discipline. Sono presenti, nelle tabelle prodotte, i traguardi per competenza, gli obiettivi di apprendimento, i contenuti. Parte integrante di tale curricolo sono: il curricolo verticale, il curricolo digitale, le competenze chiave di Cittadinanza, le modalità, la verifica e la valutazione.



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

○ Conoscere e rispettare le regole della convivenza civile e delle dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo.

Obiettivi di apprendimento:

Alunni di 3-4 anni

-Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni.

-Sviluppare la capacità di accettare l'altro, di aiutarlo e di collaborare.

-Saper aspettare il proprio turno. Rispettare le regole dei giochi.

Alunni di 5 anni

-Conoscere e rispettare le regole della convivenza civile in vari contesti: scuola, famiglia.

-Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza.

-Lavorare in gruppo e progettare insieme. Rispettare le regole dei giochi.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ Conoscere l'esistenza di un "Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione Italiana in cui sono



contenute le regole basilari del vivere civile, i diritti ed i doveri del buon cittadino.

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere il concetto basilare di regola.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ Riconoscere la segnaletica stradale di base per un corretto esercizio del ruolo di pedone e di "piccolo ciclista".

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere e rispettare le prime regole di educazione stradale di base.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ Iniziare a cogliere l'importanza del rispetto, della



tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità

Obiettivi di apprendimento:

- Sviluppare la capacità di comunicare in relazione all'argomento trattato.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ Avviare l'alunno alla conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (monumenti, storie, tradizioni).

Obiettivi di apprendimento:

Alunni di 3-4 anni

- Colorare utilizzando diverse tecniche schede didattiche che rappresentano i monumenti che caratterizzano la propria città e le tradizioni locali.

Alunni di 5 anni

- Riconoscere e rappresentare graficamente i monumenti che caratterizzano la propria città.
- Riconoscere e rappresentare graficamente le tradizioni locali.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa



Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Riconoscere i principali simboli identitari della Nazione Italiana e dell'Unione Europea (bandiera, inno), e ne ricorda gli elementi essenziali**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere l'Inno Nazionale.
- Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso attività pittoriche e manipolative.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Avviare l'alunno ad utilizzare con il supporto dell'adulto i dispositivi multimediali in modo corretto (netiquette di base).**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere le principali componenti del pc (mouse, monitor, tastiera) e i corretti comportamenti di utilizzo (accendere, spegnere).
- Manifestare interesse per giochi multimediali.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa



Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ Iniziare a comprendere i principi cardine dell'educazione alimentare: il nutrimento, le vitamine, i cibi con cui non esagerare.

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere e favorire l'assaggio di alimenti "salubri"
- Percepire l'importanza delle sostanze nutritive.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

Aspetti qualificanti del curricolo

Curricolo verticale

Il curricolo verticale d'Istituto è parte integrante del curricolo d'Istituto.

Esso comprende sezioni dedicate ai traguardi per competenza, agli obiettivi di apprendimento e ai contenuti essenziali.

Esso riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado. Al suo interno sono presenti i raccordi tra i vari ordini di scuola, il curricolo di chimica, le competenze chiave di cittadinanza, il curricolo digitale d'Istituto.



Proposta formativa per lo sviluppo delle competenze trasversali

Le competenze trasversali sono presenti nel curricolo di Educazione Civica e nei vari progetti per l'ampliamento dell'Offerta formativa e cioè competenze trasversali aderenti ai vari campi di esperienza.

Dettaglio Curricolo plesso: Q.RE UNRRA CASAS

SCUOLA DELL'INFANZIA

Curricolo di scuola

Il curricolo d'Istituto riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria, Secondaria di I grado. Esso comprende sezioni riguardanti i campi di esperienza/discipline. Sono presenti, nelle tabelle prodotte, i traguardi per competenza, gli obiettivi di apprendimento, i contenuti. Parte integrante di tale curricolo sono: il curricolo verticale, il curricolo digitale, le competenze chiave di Cittadinanza, le modalità, la verifica e la valutazione.

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

- **Conoscere e rispettare le regole della convivenza**



civile e delle dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo.

Obiettivi di apprendimento:

Alunni di 3-4 anni

- Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni.
- Sviluppare la capacità di accettare l'altro, di aiutarlo e di collaborare.
- Saper aspettare il proprio turno. Rispettare le regole dei giochi.

Alunni di 5 anni

- Conoscere e rispettare le regole della convivenza civile in vari contesti: scuola, famiglia.
- Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza.
- Lavorare in gruppo e progettare insieme. Rispettare le regole dei giochi.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

- **Conoscere l'esistenza di "un Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione Italiana in cui sono contenute le regole basilari del vivere civile, i diritti ed i doveri del buon cittadino.**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere il concetto basilare di regola.



Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Riconoscere la segnaletica stradale di base per un corretto esercizio del ruolo di pedone e di "piccolo ciclista".**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere e rispettare le prime regole di educazione stradale di base.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Iniziare a cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità.**

Obiettivi di apprendimento:

- Sviluppare la capacità di comunicare in relazione all'argomento trattato.



Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Avviare l'alunno alla conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (monumenti, storie, tradizioni).**

Obiettivi di apprendimento:

Alunni di 3-4 anni

- Colorare utilizzando diverse tecniche schede didattiche che rappresentano i monumenti che caratterizzano la propria città e le tradizioni locali.

Alunni di 5 anni

- Riconoscere e rappresentare graficamente i monumenti che caratterizzano la propria città.

- Riconoscere e rappresentare graficamente le tradizioni locali.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Riconoscere i principali simboli identitari della Nazione Italiana e dell'Unione Europea (bandiera, inno), e ne ricorda gli elementi essenziali**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere l'Inno Nazionale.

-Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso attività pittoriche e manipolative.



Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Avviare l'alunno ad utilizzare con il supporto dell'adulto i dispositivi multimediali in modo corretto (netiquette di base).**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere le principali componenti del pc (mouse, monitor, tastiera) e i corretti comportamenti di utilizzo (accendere, spegnere).
- Manifestare interesse per giochi multimediali.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ **Conoscere le principali norme alla base della cura e dell'igiene personale.**

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere il proprio corpo.
- Percepire i concetti di "salute e benessere".
- Seguire la guida dell'insegnante per interiorizzare comportamenti adeguati per una sana



igiene personale.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

○ Iniziare a comprendere i principi cardine dell'educazione alimentare: il nutrimento, le vitamine, i cibi con cui non esagerare.

Obiettivi di apprendimento:

- Conoscere e favorire l'assaggio di alimenti "salubri"
- Percepire l'importanza delle sostanze nutritive.

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza

Campi di esperienza coinvolti

Aspetti qualificanti del curricolo

Curricolo verticale

Il curricolo verticale d'Istituto è parte integrante del curricolo d'Istituto.

Esso comprende sezioni dedicate ai traguardi per competenza, agli obiettivi di apprendimento e ai contenuti essenziali.



Esso riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado. Al suo interno sono presenti i raccordi tra i vari ordini di scuola, il curricolo di chimica, le competenze chiave di cittadinanza, il curricolo digitale d'Istituto.

Proposta formativa per lo sviluppo delle competenze trasversali

Le competenze trasversali sono presenti nel curricolo di Educazione Civica e nei vari progetti per l'ampliamento dell'Offerta formativa e cioè competenze trasversali aderenti ai vari campi di esperienza.

Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza

Dettaglio Curricolo plesso: S. FLAVIA

SCUOLA PRIMARIA

Curricolo di scuola



Il curricolo d'Istituto riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria, Secondaria di I grado. Esso comprende sezioni riguardanti i campi di esperienza/discipline. Sono presenti, nelle tabelle prodotte, i traguardi per competenza, gli obiettivi di apprendimento, i contenuti. Parte integrante di tale curricolo sono: il curricolo verticale, il curricolo digitale, le competenze chiave di Cittadinanza, le modalità, la verifica e la valutazione.

Aspetti qualificanti del curricolo

Curricolo verticale

Il curricolo verticale d'Istituto è parte integrante del curricolo d'Istituto.

Esso comprende sezioni dedicate ai traguardi per competenza, agli obiettivi di apprendimento e ai contenuti essenziali.

Esso riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado. Al suo interno sono presenti i raccordi tra i vari ordini di scuola, il curricolo di chimica, le competenze chiave di cittadinanza, il curricolo digitale d'Istituto.

Proposta formativa per lo sviluppo delle competenze trasversali

Le competenze trasversali sono presenti nel curricolo di Educazione Civica e nei vari progetti per l'ampliamento dell'Offerta formativa e cioè competenze trasversali aderenti alle varie discipline.

Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza

Parte integrante del curricolo d'Istituto è anche quella dedicata alle competenze chiave di cittadinanza. Questa parte si compone di varie sezioni all'interno di tabelle predisposte: Competenze chiave per l'apprendimento permanente; Competenze chiave di cittadinanza;



Competenze trasversali specifiche dei vari ordini di scuola; Situazioni di compito per la certificazione delle competenze; Metodologia, Verifica e valutazione.

Dettaglio Curricolo plesso: "MICHELE ABBATE" CL

SCUOLA PRIMARIA

Curricolo di scuola

Il curricolo d'Istituto riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria, Secondaria di I grado. Esso comprende sezioni riguardanti i campi di esperienza/discipline. Sono presenti, nelle tabelle prodotte, i traguardi per competenza, gli obiettivi di apprendimento, i contenuti. Parte integrante di tale curricolo sono: il curricolo verticale, il curricolo digitale, le competenze chiave di Cittadinanza, le modalità, la verifica e la valutazione.

Aspetti qualificanti del curricolo

Curricolo verticale

Il curricolo verticale d'Istituto è parte integrante del curricolo d'Istituto.

Esso comprende sezioni dedicate ai traguardi per competenza, agli obiettivi di



apprendimento e ai contenuti essenziali.

Esso riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado. Al suo interno sono presenti i raccordi tra i vari ordini di scuola, il curricolo di chimica, le competenze chiave di cittadinanza, il curricolo digitale d'Istituto.

Proposta formativa per lo sviluppo delle competenze trasversali

Le competenze trasversali sono presenti nel curricolo di Educazione Civica e nei vari progetti per l'ampliamento dell'Offerta formativa e cioè competenze trasversali aderenti alle varie discipline.

Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza

Parte integrante del curricolo d'Istituto è anche quella dedicata alle competenze chiave di cittadinanza. Questa parte si compone di varie sezioni all'interno di tabelle predisposte: Competenze chiave per l'apprendimento permanente; Competenze chiave di cittadinanza; Competenze trasversali specifiche dei vari ordini di scuola; Situazioni di compito per la certificazione delle competenze; Metodologia, Verifica e valutazione.

Dettaglio Curricolo plesso: L. CAPUANA - CALTANISSETTA



SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Curricolo di scuola

Il curricolo d'Istituto riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria, Secondaria di I grado. Esso comprende sezioni riguardanti i campi di esperienza/discipline. Sono presenti, nelle tabelle prodotte, i traguardi per competenza, gli obiettivi di apprendimento, i contenuti. Parte integrante di tale curricolo sono: il curricolo verticale, il curricolo digitale, le competenze chiave di Cittadinanza, le modalità, la verifica e la valutazione.

Aspetti qualificanti del curricolo

Curricolo verticale

Il curricolo verticale d'Istituto è parte integrante del curricolo d'Istituto.

Esso comprende sezioni dedicate ai traguardi per competenza, agli obiettivi di apprendimento e ai contenuti essenziali.

Esso riguarda i tre ordini di scuola: Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado. Al suo interno sono presenti i raccordi tra i vari ordini di scuola, il curricolo di chimica, le competenze chiave di cittadinanza, il curricolo digitale d'Istituto.

Proposta formativa per lo sviluppo delle competenze trasversali

Le competenze trasversali sono presenti nel curricolo di Educazione Civica e nei vari progetti per l'ampliamento dell'Offerta formativa e cioè competenze trasversali aderenti alle varie discipline

Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza



Parte integrante del curricolo d'Istituto è anche quella dedicata alle competenze chiave di cittadinanza. Questa parte si compone di varie sezioni all'interno di tabelle predisposte: Competenze chiave per l'apprendimento permanente; Competenze chiave di cittadinanza; Competenze trasversali.



Azioni per lo sviluppo dei processi di internazionalizzazione

Dettaglio plesso: "MICHELE ABBATE" CL (PLESSO)

SCUOLA PRIMARIA

○ **Attività n° 1: English for Future**

Progetto di potenziamento della Lingua Inglese per gli alunni delle classi quarte e quinte di scuola primaria

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

- Studenti

Collegamento con i progetti PNRR dell'istituzione scolastica

- Il futuro con le STEM e le competenze linguistiche



○ **Attività n° 2: The Big Challenge**

Percorsi di potenziamento della Lingua Inglese per alunni di scuola primaria e secondaria

Modalità utilizzate per il potenziamento delle competenze multilinguistiche

- Metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning)

Destinatari

- Studenti

Collegamento con i progetti PNRR dell'istituzione scolastica

- Il futuro con le STEM e le competenze linguistiche

Dettaglio plesso: L. CAPUANA - CALTANISSETTA (PLESSO)

SCUOLA SECONDARIA I GRADO



○ **Attività n° 1: PNRR DM 65 - Potenziamento Lingua Inglese**

Potenziamento di Lingua Inglese e metodologia CLIL nelle classi seconde di scuola secondaria di I grado

Modalità utilizzate per il potenziamento delle competenze multilinguistiche

- Metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning)

Destinatari

- Studenti

Collegamento con i progetti PNRR dell'istituzione scolastica

- Il futuro con le STEM e le competenze linguistiche

○ **Attività n° 2: The Big Challenge**

Percorsi di potenziamento della Lingua Inglese per alunni di scuola primaria e secondaria

Modalità utilizzate per il potenziamento delle competenze multilinguistiche

- Metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning)



Destinatari

- Studenti

Collegamento con i progetti PNRR dell'istituzione scolastica

- Il futuro con le STEM e le competenze linguistiche

Approfondimento:

,



Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM

I.C. "M. L. KING" (ISTITUTO PRINCIPALE)

○ **Azione n° 1: SVILUPPO DELLE COMPETENZE STEM SCUOLA DELL'INFANZIA**

Le azioni individuate per lo sviluppo delle competenze STEM vengono calibrate in base all'età degli alunni e ai vari ordini di scuola (Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado) a cui appartengono. Tali azioni sono previste nel PNRR del nostro Istituto Comprensivo.

Analisi dei fabbisogni per lo studio delle discipline STEM

Le discipline STEM (acronimo di Science, Technology, Engineering e Mathematics) includono quattro insegnamenti che rappresentano settori fondamentali che si intersecano tra loro, promuovendo una comprensione approfondita del mondo che ci circonda, stimolando l'innovazione tecnologica. Come riportato dalle Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018, dalla L.107/2015 (detta Buona Scuola) dal Piano nazionale Scuola Digitale (PNSD) e dalle Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 2012, i suddetti ambiti disciplinari hanno una rilevanza strategica per lo sviluppo della società.

L'approccio STEM è fondamentale nel nostro curriculum scolastico. In coerenza con esso, infatti, lo sviluppo e il potenziamento delle discipline STEM si legano al raggiungimento dei



traguardi finali legati alle competenze digitali, come il riconoscimento dei diversi dispositivi tecnologici, la capacità di distinguerli, di saperli utilizzare in modo corretto e consapevole al fine di affrontare la complessità della modernità della nostra società che è in continua evoluzione. L'obiettivo generale del progetto è il potenziamento dello studio delle discipline STEM attraverso un intreccio interdisciplinare che integri al contempo teorie, metodologie e attività pratiche per lo sviluppo di competenze trasversali. Nello specifico, gli obiettivi mirano allo sviluppo delle 4C relative all'approccio STEM: Critical thinking (pensiero critico) e problem-solving, Communication (comunicazione), Collaboration e la Creativity.

Descrizione generale dei percorsi formativi proposti nelle discipline scientifiche, tecnologiche, matematiche, in coerenza con le linee guida per le discipline STEM (DM 184/2023) per il rispettivo ordine e grado di scuola (infanzia, primaria, secondaria)

In coerenza con le discipline STEM i percorsi previsti saranno:

1) Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere.

Questi percorsi, mirano a rafforzare le competenze STEM, promuovendo la parità di genere con particolare riferimento alle opportunità sulle scelte future lavorative e di carriere STEM. Si prevede l'utilizzo di metodologie attive quali metodo induttivo, attività laboratoriali, problem-solving, cooperative learning, metodologie innovative etc. per stimolare lo sviluppo di competenze sulle discipline STEM e la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse. I percorsi previsti si potranno attuare a partire dalla scuola dell'infanzia.

2) Percorsi di tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM.



Il percorso formativo mira ad avviare percorsi di tutoraggio per il rafforzamento delle attività di orientamento agli studi e alle carriere STEM degli studenti e delle studentess

3) Percorsi di formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

La proposta formativa mira al potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti e delle studentesse attraverso la metodologia CLIL, strategia che è utilizzata trasversalmente nelle diverse discipline non linguistiche. Ciascun percorso viene erogato in presenza da un esperto in possesso di specifiche competenze, (madrelingua o certificazione linguistica livello C1) in orario extra-scolastico. Le attività del percorso formativo prevedono il coinvolgimento dell'intero gruppo classe. Il percorso si potrà svolgere a partire dalla scuola dell'infanzia.

4) Attività tecnica del gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM (1 edizioni)

Le attività di rilevazione dei fabbisogni dei destinatari, di programmazione e accompagnamento alle azioni formative e di documentazione della loro attività, anche sulla piattaforma dedicata, sarà svolta dal gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM appositamente creato nell'Istituto. Esso garantirà l'adozione delle pari opportunità di genere nell'accesso ai percorsi sulle STEM.

Metodologie utilizzate per i percorsi STEM

Laboratorialità e learning by doing



Tra le metodologie attive dell'attivismo pedagogico ricordiamo la didattica laboratoriale di Dewey, e il learning by doing della Montessori, che privilegiano l'apprendimento esperienziale, incoraggiando gli studenti a costruire attivamente il proprio sapere. Attraverso la didattica laboratoriale gli studenti sono spronati positivamente ad apprendere a mostrare curiosità, partecipare attivamente. Inoltre, le attività laboratoriali (che si possono svolgere nell'aula o in ambienti con attrezzature specifiche), promuovono apprendimenti di tipo significativo e contestualizzato e favoriscono la motivazione degli studenti e delle studentesse.

Rappresentano delle metodologie facilmente applicabili e consentono di verificare le conoscenze e le competenze degli studenti in riferimento all'apprendimento dei contenuti delle discipline trattate. Vengono promossi l'apprendimento collaborativo e lo sviluppo di competenze.

Problem solving e metodo induttivo

Il Problem solving è la metodologia per eccellenza utilizzata per lo sviluppo e il potenziamento delle competenze STEM. In particolare esso mira a sviluppare negli studenti e nelle studentesse la capacità di trovare soluzioni innovative/alternative/nuove/dinnanzi a problemi reali.

La metodologia implica un ragionamento induttivo strutturato finalizzato alla risoluzione di una situazione complessa.

Nella procedura di problem solving si individuano 5 momenti specifici:

1. Comprensione: lo studente si avvicina al problema, ne comprende le componenti e si chiede se ha mai incontrato qualcosa di simile;



2. Previsione: inizia il ragionamento e ci si chiede di cosa si ha bisogno, si stima il tempo necessario per la risoluzione, gli strumenti utili;
3. Pianificazione: questo è il vero e proprio inizio della fase di risoluzione, in cui si stabiliscono i dati in possesso, le conoscenze, in cui si fa ricerca;
4. Monitoraggio: durante lo svolgimento del compito il ragazzo si chiede se sta raggiungendo la soluzione o deve cambiare approccio, se ha bisogno di aiuto o ha già qualche conclusione importante;
5. Valutazione: alla risoluzione del problema ci si chiede se i tempi calcolati erano giusti, se è stata scelta la giusta prospettiva, dove sono stati fatti errori e come si può migliorare.

Nel potenziamento dell'approccio STEM il metodo è utile nella presentazione di quesiti in modo più complesso e meno diretto. Ma lo stesso procedimento può essere utilizzato non solo nelle materie scientifiche ma anche in quelle umanistiche, in modo da comprendere eventi e processi in modo completo e approfondito.

Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa

La capacità di verificare e sintetizzare incoraggiano gli studenti e le studentesse ad essere autonomi e a sviluppare competenze trasversali come l'organizzazione spazio-temporale. La ricerca di soluzioni alternative stimola lo sviluppo della intelligenza creativa. Essa indica lo sviluppo del pensiero laterale, creativo. Rappresenta, inoltre, una qualità per chi vive in una società complessa e ricca di tecnologia, computer e robot sempre più sofisticati.

Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Un'ottima metodologia inclusiva è il cooperative learning, che permette una "costruzione comune" di "oggetti", procedure, concetti.

Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato



comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo.

Esiste anche una forma di Cooperative Learning Informale che è legato ad attività di durata breve, che possono essere adattate alle lezioni tradizionali.

Promozione del pensiero critico nella società digitale

L'utilizzo delle nuove tecnologie rende le esperienze di apprendimento accattivanti, divertenti e interessanti. Esso deve essere supportato dallo sviluppo del pensiero critico, che consente agli studenti e alle studentesse di raccogliere, interpretare e valutare dati argomentandoli su base scientifica.



Adozione di metodologie didattiche innovative

Le metodologie didattiche innovative sono volte a conciliare capacità di apprendimento differenti. Con esse la scuola si propone come obiettivo lo sviluppo autonomo e la scoperta delle capacità degli studenti, con un'azione diretta anche allo sviluppo del problem solving. Tra le metodologie didattiche innovative troviamo: problem based learning, tinkering, Hackathon, Debate, Inquiry based learning, Design thinking.

Le metodologie didattiche innovative che saranno utilizzate

Tra le metodologie innovative previste, nei percorsi proposti saranno utilizzate il Debate e l'Inquiry based learning (IBL).

Il Debate è una metodologia innovativa che consente ai componenti di un gruppo di confrontarsi in relazione a specifiche tematiche. Nell'ambito dello sviluppo delle STEM risulta di fondamentale rilevanza il confronto tra squadre/gruppi per discutere degli argomenti trattati e trovare soluzioni nuove ed efficaci.

La metodologia "Inquiry based learning", invece, è una metodologia innovativa che consente lo sviluppo del pensiero critico, il problem solving, e la realizzazione di attività (esperimenti) guidati dai docenti. Grazie a questa metodologia gli studenti e le studentesse diventano parte attiva e integrante del processo di apprendimento, progettano una lezione guidata, pongono le domande, discutono dei dati delle ipotesi e delle verifiche finali.

Le attività formative previste per l'apprendimento del coding e del pensiero computazionale, dell'informatica e dell'intelligenza artificiale, delle competenze digitali e di innovazione (DigComp 2.2)



L'applicazione di una metodologia collaborativa e cooperativa e la didattica innovativa laboratoriale favoriranno l'apprendimento del coding, della robotica e lo sviluppo del pensiero computazionale, seguendo l'approccio costruttivista ed inclusivo. Le attività formative sopra inserite, rappresentano l'opportunità per ogni alunno di sentirsi coinvolto, insieme agli altri e coordinati dal docente nel confronto, nello scambio di opinioni di ipotesi e nella sperimentazione di soluzioni e verifiche. Gli alunni saranno avvicinati al processo di addestramento di una intelligenza artificiale con esempi pratici e molto concreti, ricreando processi, utilizzando schemi semplici e dati essenziali. Le attività che mirano a sviluppare le "competenze di innovazione e sperimentazione" attraverso l'utilizzo di software innovativi alla luce degli aggiornamenti DigComp 2.2 saranno:

- Trasmissione dell'informazione
- Brevi lezioni di pratica
- Uso di simulazioni esperienziali
- Valorizzazione dell'errore
- Scoperta guidata
- Strategia collaborativa

Sarà assicurata la gestione delle attività in formato digitale attraverso l'utilizzo di piattaforme quali: Programma il Futuro, Code.org, Scratch, Storyjumper, ect.

Le azioni formative previste per: Coding, pensiero computazionale, robotica.

Il percorso sarà articolato in diverse azioni formative relative al potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere, al tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie e alla formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.



La promozione del coding, del pensiero computazionale e della robotica sarà svolta attraverso una didattica innovativa laboratoriale che favorirà, l'applicazione di una metodologia collaborativa e cooperativa: ogni alunno sarà coinvolto, insieme a tutti i compagni, a confrontarsi, a scambiare opinioni, ad ipotizzare, a sperimentare soluzioni e a verificare, coordinati dal docente. L'insegnante si pone come mediatore creando le condizioni favorevoli affinché l'alunno possa divenire il protagonista del proprio apprendimento. Le principali metodologie che verranno utilizzate per favorire l'apprendimento saranno:

- Lavoro a piccoli gruppi;

- Cooperative learning;

- Problem solving;

- Learning by doing;

- Brainstorming.

La didattica sarà gestita attraverso l'utilizzo di piattaforme quali: Programma il Futuro, Code.org, Scratch, Storyjumper, ecc.

Le azioni formative previste per: Competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione.



Il percorso sarà articolato in diversi azioni formative relativi al potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere, al tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie e alla formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

In particolare le azioni formative per il potenziamento delle competenze digitali e innovazioni, come previsto dagli aggiornamenti DigComp 2.2 e, partiranno dalla fotografia delle competenze digitali già possedute, mirando a formare una progettualità didattica digitale, attraverso l'utilizzo di software innovativi. Gli alunni/e saranno avvicinati al processo di addestramento dell'intelligenza artificiale con esempi pratici e concreti, ricreando processi, utilizzando schemi semplici e dati essenziali. Le strategie didattiche che verranno utilizzate per favorire l'apprendimento saranno:

project-based learning, cooperative learning, peer teaching e peer tutoring, learning by doing, flipped classroom, peer observation, Debate e l'Inquiry based learning (IBL).

Le azioni formative previste per sviluppare le competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione saranno: la trasmissione dell'informazione, brevi lezioni di pratica, l'uso di simulazioni esperienziali, valorizzazione dell'errore, la scoperta guidata e strategia collaborativa

Sarà assicurata la gestione delle attività in formato digitale attraverso l'utilizzo di piattaforme digitali.

Azioni specifiche che saranno adottate dalla scuola al fine di garantire la partecipazione delle studentesse ai percorsi formativi e di orientamento STEM e di favorire la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM.



Al fine di garantire pari opportunità e uguaglianza di genere, in termini didattici e di orientamento, rispetto alle materie STEM, il Progetto è destinato a promuovere le pari opportunità e a contrastare gli stereotipi di genere nei percorsi scolastici, sensibilizzando e valorizzando il talento delle studentesse in tali ambiti.

Le azioni specifiche che saranno adottate dalla scuola per garantire la partecipazione delle studentesse ai percorsi formativi e di orientamento STEM, al fine di promuovere la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM saranno:

1. **Sensibilizzazione:** È fondamentale educare e sensibilizzare gli studenti e le studentesse, le loro famiglie e la comunità sull'importanza e le opportunità offerte dagli studi STEM, organizzando campagne informative, incontri con esperti del settore e visite a laboratori o aziende STEM per mostrare concretamente cosa significa lavorare in questi settori.
2. **Mentoring:** Creare programmi di mentoring in cui le studentesse possano essere affiancate da donne esperte nel campo STEM. Questo tipo di supporto consente una riflessione pratica sul ruolo della donna nei settori scientifici e rappresentano un'opportunità relativamente ad un modello di riferimento da seguire.
3. **Rafforzamento delle competenze:** Offrire corsi di formazione e workshop specifici per ragazze, focalizzati sulle competenze richieste nei campi STEM. Questo può aiutare le studentesse a sentirsi più sicure e preparate per affrontare gli studi e le carriere STEM.
4. **Iniziative extracurricolari:** Promuovere attività extracurricolari come gruppi di studio dedicati alle materie STEM, in cui le studentesse possano collaborare, sperimentare e sviluppare interesse e passione per questi argomenti.
5. **Eliminazione degli stereotipi di genere:** Combattere gli stereotipi di genere che possono



scoraggiare le ragazze dal perseguire studi e carriere STEM. Promuovere una cultura inclusiva in al fine di valorizzare talenti e potenzialità nonché capacità e interessi delle ragazze.

6. Parteneriati con l'industria, Atenei e Campus: Collaborare con aziende e organizzazioni del settore STEM per offrire opportunità di stage, visite aziendali e progetti concreti che permettano alle ragazze di sperimentare il mondo reale delle carriere STEM; dedicare giornate di 'orientamento per maturare l'idea del percorso universitario da intraprendere o consolidare la propria scelta.

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
- Esplorare in modo olistico, con un coinvolgimento intrecciato dei diversi canali sensoriali e con un interesse aperto e multidimensionale per i fenomeni incontrati nell'interazione con il mondo
- Creare occasioni per scoprire, toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici



Azione n° 2: SVILUPPO DELLE COMPETENZE STEM SCUOLA PRIMARIA

Le azioni individuate per lo sviluppo delle competenze STEM vengono calibrate in base all'età degli alunni e ai vari ordini di scuola (Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado) a cui appartengono. Tali azioni sono previste nel PNRR del nostro Istituto Comprensivo.

Analisi dei fabbisogni per lo studio delle discipline STEM

Le discipline STEM (acronimo di Science, Technology, Engineering e Mathematics) includono quattro insegnamenti che rappresentano settori fondamentali che si intersecano tra loro, promuovendo una comprensione approfondita del mondo che ci circonda, stimolando l'innovazione tecnologica. Come riportato dalle Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018, dalla L.107/2015 (detta Buona Scuola) dal Piano nazionale Scuola Digitale (PNSD) e dalle Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 2012, i suddetti ambiti disciplinari hanno una rilevanza strategica per lo sviluppo della società.

L'approccio STEM è fondamentale nel nostro curriculum scolastico. In coerenza con esso, infatti, lo sviluppo e il potenziamento delle discipline STEM si legano al raggiungimento dei traguardi finali legati alle competenze digitali, come il riconoscimento dei diversi dispositivi tecnologici, la capacità di distinguerli, di saperli utilizzare in modo corretto e consapevole al fine di affrontare la complessità della modernità della nostra società che è in continua evoluzione. L'obiettivo generale del progetto è il potenziamento dello studio delle discipline STEM attraverso un intreccio interdisciplinare che integri al contempo teorie, metodologie e attività pratiche per lo sviluppo di competenze trasversali. Nello specifico, gli obiettivi mirano allo sviluppo delle 4C relative all'approccio STEM: Critical thinking (pensiero critico) e problem-solving, Communication (comunicazione), Collaboration e la Creativity.



Descrizione generale dei percorsi formativi proposti nelle discipline scientifiche, tecnologiche, matematiche, in coerenza con le linee guida per le discipline STEM (DM 184/2023) per il rispettivo ordine e grado di scuola (infanzia, primaria, secondaria)

In coerenza con le discipline STEM i percorsi previsti saranno:

1) Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere.

Questi percorsi, mirano a rafforzare le competenze STEM, promuovendo la parità di genere con particolare riferimento alle opportunità sulle scelte future lavorative e di carriere STEM. Si prevede l'utilizzo di metodologie attive quali metodo induttivo, attività laboratoriali, problem-solving, cooperative learning, metodologie innovative etc. per stimolare lo sviluppo di competenze sulle discipline STEM e la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse. I percorsi previsti si potranno attuare a partire dalla scuola dell'infanzia.

2) Percorsi di tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM.

Il percorso formativo mira ad avviare percorsi di tutoraggio per il rafforzamento delle attività di orientamento agli studi e alle carriere STEM degli studenti e delle studentess

3) Percorsi di formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.



La proposta formativa mira al potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti e delle studentesse attraverso la metodologia CLIL, strategia che è utilizzata trasversalmente nelle diverse discipline non linguistiche. Ciascun percorso viene erogato in presenza da un esperto in possesso di specifiche competenze, (madrelingua o certificazione linguistica livello C1) in orario extra-scolastico. Le attività del percorso formativo prevedono il coinvolgimento dell'intero gruppo classe. Il percorso si potrà svolgere a partire dalla scuola dell'infanzia.

4) Attività tecnica del gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM (1 edizioni)

Le attività di rilevazione dei fabbisogni dei destinatari, di programmazione e accompagnamento alle azioni formative e di documentazione della loro attività, anche sulla piattaforma dedicata, sarà svolta dal gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM appositamente creato nell'Istituto. Esso garantirà l'adozione delle pari opportunità di genere nell'accesso ai percorsi sulle STEM.

Metodologie utilizzate per i percorsi STEM

Laboratorialità e learning by doing

Tra le metodologie attive dell'attivismo pedagogico ricordiamo la didattica laboratoriale di Dewey, e il learning by doing della Montessori, che privilegiano l'apprendimento esperienziale, incoraggiando gli studenti a costruire attivamente il proprio sapere. Attraverso la didattica laboratoriale gli studenti sono spronati positivamente ad apprendere a mostrare curiosità, partecipare attivamente. Inoltre, le attività laboratoriali (che si possono svolgere nell'aula o in ambienti con attrezzature specifiche), promuovono apprendimenti di tipo significativo e contestualizzato e favoriscono la motivazione degli studenti e delle studentesse.



Rappresentano delle metodologie facilmente applicabili e consentono di verificare le conoscenze e le competenze degli studenti in riferimento all'apprendimento dei contenuti delle discipline trattate. Vengono promossi l'apprendimento collaborativo e lo sviluppo di competenze.

Problem solving e metodo induttivo

Il Problem solving è la metodologia per eccellenza utilizzata per lo sviluppo e il potenziamento delle competenze STEM. In particolare esso mira a sviluppare negli studenti e nelle studentesse la capacità di trovare soluzioni innovative/alternative/nuove/dinnanzi a problemi reali.

La metodologia implica un ragionamento induttivo strutturato finalizzato alla risoluzione di una situazione complessa.

Nella procedura di problem solving si individuano 5 momenti specifici:

1. **Comprensione:** lo studente si avvicina al problema, ne comprende le componenti e si chiede se ha mai incontrato qualcosa di simile;
2. **Previsione:** inizia il ragionamento e ci si chiede di cosa si ha bisogno, si stima il tempo necessario per la risoluzione, gli strumenti utili;
3. **Pianificazione:** questo è il vero e proprio inizio della fase di risoluzione, in cui si stabiliscono i dati in possesso, le conoscenze, in cui si fa ricerca;
4. **Monitoraggio:** durante lo svolgimento del compito il ragazzo si chiede se sta raggiungendo la soluzione o deve cambiare approccio, se ha bisogno di aiuto o ha già qualche conclusione importante;
5. **Valutazione:** alla risoluzione del problema ci si chiede se i tempi calcolati erano giusti, se è stata scelta la giusta prospettiva, dove sono stati fatti errori e come si può migliorare.



Nel potenziamento dell'approccio STEM il metodo è utile nella presentazione di quesiti in modo più complesso e meno diretto. Ma lo stesso procedimento può essere utilizzato non solo nelle materie scientifiche ma anche in quelle umanistiche, in modo da comprendere eventi e processi in modo completo e approfondito.

Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa

La capacità di verificare e sintetizzare incoraggiano gli studenti e le studentesse ad essere autonomi e a sviluppare competenze trasversali come l'organizzazione spazio-temporale. La ricerca di soluzioni alternative stimola lo sviluppo della intelligenza creativa. Essa indica lo sviluppo del pensiero laterale, creativo. Rappresenta, inoltre, una qualità per chi vive in una società complessa e ricca di tecnologia, computer e robot sempre più sofisticati.

Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Un'ottima metodologia inclusiva è il cooperative learning, che permette una "costruzione comune" di "oggetti", procedure, concetti.

Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale



- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo.

Esiste anche una forma di Cooperative Learning Informale che è legato ad attività di durata breve, che possono essere adattate alle lezioni tradizionali.

Promozione del pensiero critico nella società digitale

L'utilizzo delle nuove tecnologie rende le esperienze di apprendimento accattivanti, divertenti e interessanti. Esso deve essere supportato dallo sviluppo del pensiero critico, che consente agli studenti e alle studentesse di raccogliere, interpretare e valutare dati argomentandoli su base scientifica.

Adozione di metodologie didattiche innovative

Le metodologie didattiche innovative sono volte a conciliare capacità di apprendimento differenti. Con esse la scuola si propone come obiettivo lo sviluppo autonomo e la scoperta delle capacità degli studenti, con un'azione diretta anche allo sviluppo del problem solving. Tra le metodologie didattiche innovative troviamo: problem based learning, tinkering, Hackathon, Debate, Inquiry based learning, Design thinking.



Le metodologie didattiche innovative che saranno utilizzate

Tra le metodologie innovative previste, nei percorsi proposti saranno utilizzate il Debate e l'Inquiry based learning (IBL).

Il Debate è una metodologia innovativa che consente ai componenti di un gruppo di confrontarsi in relazione a specifiche tematiche. Nell'ambito dello sviluppo delle STEM risulta di fondamentale rilevanza il confronto tra squadre/gruppi per discutere degli argomenti trattati e trovare soluzioni nuove ed efficaci.

La metodologia "Inquiry based learning", invece, è una metodologia innovativa che consente lo sviluppo del pensiero critico, il problem solving, e la realizzazione di attività (esperimenti) guidati dai docenti. Grazie a questa metodologia gli studenti e le studentesse diventano parte attiva e integrante del processo di apprendimento, progettano una lezione guidata, pongono le domande, discutono dei dati delle ipotesi e delle verifiche finali.

Le attività formative previste per l'apprendimento del coding e del pensiero computazionale, dell'informatica e dell'intelligenza artificiale, delle competenze digitali e di innovazione (DigComp 2.2)

L'applicazione di una metodologia collaborativa e cooperativa e la didattica innovativa laboratoriale favoriranno l'apprendimento del coding, della robotica e lo sviluppo del pensiero computazionale, seguendo l'approccio costruttivista ed inclusivo. Le attività formative sopra inserite, rappresentano l'opportunità per ogni alunno di sentirsi coinvolto, insieme agli altri e coordinati dal docente nel confronto, nello scambio di opinioni di ipotesi e nella sperimentazione di soluzioni e verifiche. Gli alunni saranno avvicinati al processo di addestramento di una intelligenza artificiale con esempi pratici e molto concreti, ricreando processi, utilizzando schemi semplici e dati essenziali. Le attività che mirano a sviluppare le



“competenze di innovazione e sperimentazione” attraverso l'utilizzo di software innovativi alla luce degli aggiornamenti DigComp 2.2 saranno:

- Trasmissione dell'informazione
- Brevi lezioni di pratica
- Uso di simulazioni esperienziali
- Valorizzazione dell'errore
- Scoperta guidata
- Strategia collaborativa

Sarà assicurata la gestione delle attività in formato digitale attraverso l'utilizzo di piattaforme quali: Programma il Futuro, Code.org, Scratch, Storyjumper, ect.

Le azioni formative previste per: Coding, pensiero computazionale, robotica.

Il percorso sarà articolato in diversi azioni formative relative al potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere, al tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie e alla formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

La promozione del coding, del pensiero computazionale e della robotica sarà svolta attraverso una didattica innovativa laboratoriale che favorirà, l'applicazione di una metodologia collaborativa e cooperativa: ogni alunno sarà coinvolto, insieme a tutti i compagni, a confrontarsi, a scambiare opinioni, ad ipotizzare, a sperimentare soluzioni e a verificare, coordinati dal docente. L'insegnante si pone come mediatore creando le condizioni favorevoli affinché l'alunno possa divenire il protagonista del proprio apprendimento. Le principali metodologie che verranno utilizzate per favorire l'apprendimento saranno:



- Lavoro a piccoli gruppi;

- Cooperative learning;

- Problem solving;

- Learning by doing;

- Brainstorming.

La didattica sarà gestita attraverso l'utilizzo di piattaforme quali: Programma il Futuro, Code.org, Scratch, Storyjumper, ecc.

Le azioni formative previste per: Competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione.

Il percorso sarà articolato in diverse azioni formative relative al potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere, al tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie e alla formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

In particolare le azioni formative per il potenziamento delle competenze digitali e innovazioni, come previsto dagli aggiornamenti DigComp 2.2 e, partiranno dalla fotografia delle competenze digitali già possedute, mirando a formare una progettualità didattica



digitale, attraverso l'utilizzo di software innovativi. Gli alunni/e saranno avvicinati al processo di addestramento dell'intelligenza artificiale con esempi pratici e concreti, ricreando processi, utilizzando schemi semplici e dati essenziali. Le strategie didattiche che verranno utilizzate per favorire l'apprendimento saranno:

project-based learning, cooperative learning, peer teaching e peer tutoring, learning by doing, flipped classroom, peer observation, Debate e l'Inquiry based learning (IBL).

Le azioni formative previste per sviluppare le competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione saranno: la trasmissione dell'informazione, brevi lezioni di pratica, l'uso di simulazioni esperienziali, valorizzazione dell'errore, la scoperta guidata e strategia collaborativa

Sarà assicurata la gestione delle attività in formato digitale attraverso l'utilizzo di piattaforme digitali.

Azioni specifiche che saranno adottate dalla scuola al fine di garantire la partecipazione delle studentesse ai percorsi formativi e di orientamento STEM e di favorire la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM.

Al fine di garantire pari opportunità e uguaglianza di genere, in termini didattici e di orientamento, rispetto alle materie STEM, il Progetto è destinato a promuovere le pari opportunità e a contrastare gli stereotipi di genere nei percorsi scolastici, sensibilizzando e valorizzando il talento delle studentesse in tali ambiti.

Le azioni specifiche che saranno adottate dalla scuola per garantire la partecipazione delle studentesse ai percorsi formativi e di orientamento STEM, al fine di promuovere la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM saranno:



1. Sensibilizzazione: È fondamentale educare e sensibilizzare gli studenti e le studentesse, le loro famiglie e la comunità sull'importanza e le opportunità offerte dagli studi STEM, organizzando campagne informative, incontri con esperti del settore e visite a laboratori o aziende STEM per mostrare concretamente cosa significa lavorare in questi settori.

2. Mentoring: Creare programmi di mentoring in cui le studentesse possano essere affiancate da donne esperte nel campo STEM. Questo tipo di supporto consente una riflessione pratica sul ruolo della donna nei settori scientifici e rappresentano un'opportunità relativamente ad un modello di riferimento da seguire.

3. Rafforzamento delle competenze: Offrire corsi di formazione e workshop specifici per ragazze, focalizzati sulle competenze richieste nei campi STEM. Questo può aiutare le studentesse a sentirsi più sicure e preparate per affrontare gli studi e le carriere STEM.

4. Iniziative extracurricolari: Promuovere attività extracurricolari come gruppi di studio dedicati alle materie STEM, in cui le studentesse possano collaborare, sperimentare e sviluppare interesse e passione per questi argomenti.

5. Eliminazione degli stereotipi di genere: Combattere gli stereotipi di genere che possono scoraggiare le ragazze dal perseguire studi e carriere STEM. Promuovere una cultura inclusiva in al fine di valorizzare talenti e potenzialità nonché capacità e interessi delle ragazze.

6. Partenariati con l'industria, Atenei e Campus: Collaborare con aziende e organizzazioni del settore STEM per offrire opportunità di stage, visite aziendali e progetti concreti che permettano alle ragazze di sperimentare il mondo reale delle carriere STEM; dedicare giornate di orientamento per maturare l'idea del percorso universitario da intraprendere o consolidare la propria scelta.



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

○ **Azione n° 3: SVILUPPO DELLE COMPETENZE STEM SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**

Le azioni individuate per lo sviluppo delle competenze STEM vengono calibrate in base all'età degli alunni e ai vari ordini di scuola (Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado) a cui appartengono. Tali azioni sono previste nel PNRR del nostro Istituto Comprensivo.

Analisi dei fabbisogni per lo studio delle discipline STEM

Le discipline STEM (acronimo di Science, Technology, Engineering e Mathematics) includono quattro insegnamenti che rappresentano settori fondamentali che si intersecano tra loro, promuovendo una comprensione approfondita del mondo che ci circonda, stimolando l'innovazione tecnologica. Come riportato dalle Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018, dalla L.107/2015 (detta Buona Scuola) dal Piano nazionale Scuola Digitale (PNSD) e dalle Indicazioni Nazionali e nuovi scenari



2012, i suddetti ambiti disciplinari hanno una rilevanza strategica per lo sviluppo della società.

L'approccio STEM è fondamentale nel nostro curricolo scolastico. In coerenza con esso, infatti, lo sviluppo e il potenziamento delle discipline STEM si legano al raggiungimento dei traguardi finali legati alle competenze digitali, come il riconoscimento dei diversi dispositivi tecnologici, la capacità di distinguerli, di saperli utilizzare in modo corretto e consapevole al fine di affrontare la complessità della modernità della nostra società che è in continua evoluzione. L'obiettivo generale del progetto è il potenziamento dello studio delle discipline STEM attraverso un intreccio interdisciplinare che integri al contempo teorie, metodologie e attività pratiche per lo sviluppo di competenze trasversali. Nello specifico, gli obiettivi mirano allo sviluppo delle 4C relative all'approccio STEM: Critical thinking (pensiero critico) e problem-solving, Communication (comunicazione), Collaboration e la Creativity.

Descrizione generale dei percorsi formativi proposti nelle discipline scientifiche, tecnologiche, matematiche, in coerenza con le linee guida per le discipline STEM (DM 184/2023) per il rispettivo ordine e grado di scuola (infanzia, primaria, secondaria)

In coerenza con le discipline STEM i percorsi previsti saranno:

1) Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere.

Questi percorsi, mirano a rafforzare le competenze STEM, promuovendo la parità di genere con particolare riferimento alle opportunità sulle scelte future lavorative e di carriere STEM. Si prevede l'utilizzo di metodologie attive quali metodo induttivo, attività laboratoriali, problem-solving, cooperative learning, metodologie innovative etc. per stimolare lo sviluppo di competenze sulle discipline STEM e la partecipazione attiva degli



studenti e delle studentesse. I percorsi previsti si potranno attuare a partire dalla scuola dell'infanzia.

2) Percorsi di tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM.

Il percorso formativo mira ad avviare percorsi di tutoraggio per il rafforzamento delle attività di orientamento agli studi e alle carriere STEM degli studenti e delle studentess

3) Percorsi di formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

La proposta formativa mira al potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti e delle studentesse attraverso la metodologia CLIL, strategia che è utilizzata trasversalmente nelle diverse discipline non linguistiche. Ciascun percorso viene erogato in presenza da un esperto in possesso di specifiche competenze, (madrelingua o certificazione linguistica livello C1) in orario extra-scolastico. Le attività del percorso formativo prevedono il coinvolgimento dell'intero gruppo classe. Il percorso si potrà svolgere a partire dalla scuola dell'infanzia.

4) Attività tecnica del gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM (1 edizioni)

Le attività di rilevazione dei fabbisogni dei destinatari, di programmazione e accompagnamento alle azioni formative e di documentazione della loro attività, anche sulla piattaforma dedicata, sarà svolta dal gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM appositamente creato nell'Istituto. Esso garantirà l'adozione delle pari opportunità di genere nell'accesso ai percorsi sulle STEM.



Metodologie utilizzate per i percorsi STEM

Laboratorialità e learning by doing

Tra le metodologie attive dell'attivismo pedagogico ricordiamo la didattica laboratoriale di Dewey, e il learning by doing della Montessori, che privilegiano l'apprendimento esperienziale, incoraggiando gli studenti a costruire attivamente il proprio sapere. Attraverso la didattica laboratoriale gli studenti sono spronati positivamente ad apprendere a mostrare curiosità, partecipare attivamente. Inoltre, le attività laboratoriali (che si possono svolgere nell'aula o in ambienti con attrezzature specifiche), promuovono apprendimenti di tipo significativo e contestualizzato e favoriscono la motivazione degli studenti e delle studentesse.

Rappresentano delle metodologie facilmente applicabili e consentono di verificare le conoscenze e le competenze degli studenti in riferimento all'apprendimento dei contenuti delle discipline trattate. Vengono promossi l'apprendimento collaborativo e lo sviluppo di competenze.

Problem solving e metodo induttivo

Il Problem solving è la metodologia per eccellenza utilizzata per lo sviluppo e il potenziamento delle competenze STEM. In particolare esso mira a sviluppare negli studenti e nelle studentesse la capacità di trovare soluzioni innovative/alternative/nuove/dinnanzi a problemi reali.

La metodologia implica un ragionamento induttivo strutturato finalizzato alla risoluzione di



una situazione complessa.

Nella procedura di problem solving si individuano 5 momenti specifici:

1. **Comprensione:** lo studente si avvicina al problema, ne comprende le componenti e si chiede se ha mai incontrato qualcosa di simile;
2. **Previsione:** inizia il ragionamento e ci si chiede di cosa si ha bisogno, si stima il tempo necessario per la risoluzione, gli strumenti utili;
3. **Pianificazione:** questo è il vero e proprio inizio della fase di risoluzione, in cui si stabiliscono i dati in possesso, le conoscenze, in cui si fa ricerca;
4. **Monitoraggio:** durante lo svolgimento del compito il ragazzo si chiede se sta raggiungendo la soluzione o deve cambiare approccio, se ha bisogno di aiuto o ha già qualche conclusione importante;
5. **Valutazione:** alla risoluzione del problema ci si chiede se i tempi calcolati erano giusti, se è stata scelta la giusta prospettiva, dove sono stati fatti errori e come si può migliorare.

Nel potenziamento dell'approccio STEM il metodo è utile nella presentazione di quesiti in modo più complesso e meno diretto. Ma lo stesso procedimento può essere utilizzato non solo nelle materie scientifiche ma anche in quelle umanistiche, in modo da comprendere eventi e processi in modo completo e approfondito.

Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa

La capacità di verificare e sintetizzare incoraggiano gli studenti e le studentesse ad essere autonomi e a sviluppare competenze trasversali come l'organizzazione spazio-temporale. La ricerca di soluzioni alternative stimola lo sviluppo della intelligenza creativa. Essa indica lo sviluppo del pensiero laterale, creativo. Rappresenta, inoltre, una qualità per chi vive in una società complessa e ricca di tecnologia, computer e robot sempre più sofisticati.



Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Un'ottima metodologia inclusiva è il cooperative learning, che permette una "costruzione comune" di "oggetti", procedure, concetti.

Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo.

Esiste anche una forma di Cooperative Learning Informale che è legato ad attività di durata breve, che possono essere adattate alle lezioni tradizionali.



Promozione del pensiero critico nella società digitale

L'utilizzo delle nuove tecnologie rende le esperienze di apprendimento accattivanti, divertenti e interessanti. Esso deve essere supportato dallo sviluppo del pensiero critico, che consente agli studenti e alle studentesse di raccogliere, interpretare e valutare dati argomentandoli su base scientifica.

Adozione di metodologie didattiche innovative

Le metodologie didattiche innovative sono volte a conciliare capacità di apprendimento differenti. Con esse la scuola si propone come obiettivo lo sviluppo autonomo e la scoperta delle capacità degli studenti, con un'azione diretta anche allo sviluppo del problem solving. Tra le metodologie didattiche innovative troviamo: problem based learning, tinkering, Hackathon, Debate, Inquiry based learning, Design thinking.

Le metodologie didattiche innovative che saranno utilizzate

Tra le metodologie innovative previste, nei percorsi proposti saranno utilizzate il Debate e l'Inquiry based learning (IBL).

Il Debate è una metodologia innovativa che consente ai componenti di un gruppo di confrontarsi in relazione a specifiche tematiche. Nell'ambito dello sviluppo delle STEM risulta di fondamentale rilevanza il confronto tra squadre/gruppi per discutere degli argomenti trattati e trovare soluzioni nuove ed efficaci.

La metodologia "Inquiry based learning", invece, è una metodologia innovativa che consente lo sviluppo del pensiero critico, il problem solving, e la realizzazione di attività



(esperimenti) guidati dai docenti. Grazie a questa metodologia gli studenti e le studentesse diventano parte attiva e integrante del processo di apprendimento, progettano una lezione guidata, pongono le domande, discutono dei dati delle ipotesi e delle verifiche finali.

Le attività formative previste per l'apprendimento del coding e del pensiero computazionale, dell'informatica e dell'intelligenza artificiale, delle competenze digitali e di innovazione (DigComp 2.2)

L'applicazione di una metodologia collaborativa e cooperativa e la didattica innovativa laboratoriale favoriranno l'apprendimento del coding, della robotica e lo sviluppo del pensiero computazionale, seguendo l'approccio costruttivista ed inclusivo. Le attività formative sopra inserite, rappresentano l'opportunità per ogni alunno di sentirsi coinvolto, insieme agli altri e coordinati dal docente nel confronto, nello scambio di opinioni di ipotesi e nella sperimentazione di soluzioni e verifiche. Gli alunni saranno avvicinati al processo di addestramento di una intelligenza artificiale con esempi pratici e molto concreti, ricreando processi, utilizzando schemi semplici e dati essenziali. Le attività che mirano a sviluppare le "competenze di innovazione e sperimentazione" attraverso l'utilizzo di software innovativi alla luce degli aggiornamenti DigComp 2.2 saranno:

- Trasmissione dell'informazione
- Brevi lezioni di pratica
- Uso di simulazioni esperienziali
- Valorizzazione dell'errore
- Scoperta guidata
- Strategia collaborativa

Sarà assicurata la gestione delle attività in formato digitale attraverso l'utilizzo di piattaforme quali: Programma il Futuro, Code.org, Scratch, Storyjumper, ect.



Le azioni formative previste per: Coding, pensiero computazionale, robotica.

Il percorso sarà articolato in diversi azioni formative relative al potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere, al tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie e alla formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

La promozione del coding, del pensiero computazionale e della robotica sarà svolta attraverso una didattica innovativa laboratoriale che favorirà, l'applicazione di una metodologia collaborativa e cooperativa: ogni alunno sarà coinvolto, insieme a tutti i compagni, a confrontarsi, a scambiare opinioni, ad ipotizzare, a sperimentare soluzioni e a verificare, coordinati dal docente. L'insegnante si pone come mediatore creando le condizioni favorevoli affinché l'alunno possa divenire il protagonista del proprio apprendimento. Le principali metodologie che verranno utilizzate per favorire l'apprendimento saranno:

- Lavoro a piccoli gruppi;
- Cooperative learning;
- Problem solving;
- Learning by doing;
- Brainstorming.



La didattica sarà gestita attraverso l'utilizzo di piattaforme quali: Programma il Futuro, Code.org, Scratch, Storyjumper, ecc.

Le azioni formative previste per: Competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione.

Il percorso sarà articolato in diverse azioni formative relative al potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere, al tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie e alla formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

In particolare le azioni formative per il potenziamento delle competenze digitali e innovazioni, come previsto dagli aggiornamenti DigComp 2.2 e, partiranno dalla fotografia delle competenze digitali già possedute, mirando a formare una progettualità didattica digitale, attraverso l'utilizzo di software innovativi. Gli alunni/e saranno avvicinati al processo di addestramento dell'intelligenza artificiale con esempi pratici e concreti, ricreando processi, utilizzando schemi semplici e dati essenziali. Le strategie didattiche che verranno utilizzate per favorire l'apprendimento saranno:

project-based learning, cooperative learning, peer teaching e peer tutoring, learning by doing, flipped classroom, peer observation, Debate e l'Inquiry based learning (IBL).

Le azioni formative previste per sviluppare le competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione saranno: la trasmissione dell'informazione, brevi lezioni di pratica, l'uso di simulazioni esperienziali, valorizzazione dell'errore, la scoperta guidata e strategia collaborativa



Sarà assicurata la gestione delle attività in formato digitale attraverso l'utilizzo di piattaforme digitali.

Azioni specifiche che saranno adottate dalla scuola al fine di garantire la partecipazione delle studentesse ai percorsi formativi e di orientamento STEM e di favorire la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM.

Al fine di garantire pari opportunità e uguaglianza di genere, in termini didattici e di orientamento, rispetto alle materie STEM, il Progetto è destinato a promuovere le pari opportunità e a contrastare gli stereotipi di genere nei percorsi scolastici, sensibilizzando e valorizzando il talento delle studentesse in tali ambiti.

Le azioni specifiche che saranno adottate dalla scuola per garantire la partecipazione delle studentesse ai percorsi formativi e di orientamento STEM, al fine di promuovere la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM saranno:

1. **Sensibilizzazione:** È fondamentale educare e sensibilizzare gli studenti e le studentesse, le loro famiglie e la comunità sull'importanza e le opportunità offerte dagli studi STEM, organizzando campagne informative, incontri con esperti del settore e visite a laboratori o aziende STEM per mostrare concretamente cosa significa lavorare in questi settori.
2. **Mentoring:** Creare programmi di mentoring in cui le studentesse possano essere affiancate da donne esperte nel campo STEM. Questo tipo di supporto consente una riflessione pratica sul ruolo della donna nei settori scientifici e rappresentano un'opportunità relativamente ad un modello di riferimento da seguire.
3. **Rafforzamento delle competenze:** Offrire corsi di formazione e workshop specifici per ragazze, focalizzati sulle competenze richieste nei campi STEM. Questo può aiutare le



studentesse a sentirsi più sicure e preparate per affrontare gli studi e le carriere STEM.

4. Iniziative extracurricolari: Promuovere attività extracurricolari come gruppi di studio dedicati alle materie STEM, in cui le studentesse possano collaborare, sperimentare e sviluppare interesse e passione per questi argomenti.

5. Eliminazione degli stereotipi di genere: Combattere gli stereotipi di genere che possono scoraggiare le ragazze dal perseguire studi e carriere STEM. Promuovere una cultura inclusiva in al fine di valorizzare talenti e potenzialità nonché capacità e interessi delle ragazze.

6. Partenariati con l'industria, Atenei e Campus: Collaborare con aziende e organizzazioni del settore STEM per offrire opportunità di stage, visite aziendali e progetti concreti che permettano alle ragazze di sperimentare il mondo reale delle carriere STEM; dedicare giornate di orientamento per maturare l'idea del percorso universitario da intraprendere o consolidare la propria scelta.

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



Dettaglio plesso: "HANS CHRISTIAN ANDERSEN"

SCUOLA DELL'INFANZIA

○ **Azione n° 1: "Scopriamo son Notte...e Dì"**

Project Plan: "Scopriamo son Notte...e Dì"

La metodologia che più si presta a un intervento di tipo Steam è L' IBSE (Inquired Based Scienze Learning) in cui i bambini e le bambine si comportano come ricercatori, fanno congetture, le verificano, imparano dai loro errori e costruiscono una base solida del sapere. Le fasi che caratterizzano il percorso del Tinkering sono cinque:

- Lanciare la sfida;
- Esplorare
- Spiegare
- Elaborare
- Valutare.

Il suddetto Project Plan, consente di integrare tutti i campi d'esperienza toccando i goals legati all'Agenda 20/30 per lo Sviluppo Sostenibile e i principi base della Costituzione , offrendo l'opportunità di " Imparare a Imparare ". Infatti, attraverso la costruzione di un manufatto creativo o un artefatto cognitivo che rappresenti l'alternarsi delle fasi diurne e notturne, i bambini implementeranno le loro conoscenze pregresse, sollecitandoli a continui momenti di riflessione sui percorsi intrapresi. Altresì, attraverso l'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, realizzeranno un teatrino che mostra la rotazione della terra attorno al proprio asse, quindi il trascorrere del giorno e della notte, ampliando le conoscenze relativamente al nostro pianeta terra, le stelle , il sole e il satellite



luna. Il percorso permette di valorizzare le capacità innate e i talenti di tutti e di ciascuno, sviluppando le abilità e le competenze necessarie allo sviluppo del pensiero computazionale e creativo.

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Ai bambini è data l'opportunità di:

- esplorare in modo costruttivo e creativo con gli altri, sviluppando l'identità personale, confrontandosi e riconoscendo la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;
- implementare la propria corporeità e il potenziale comunicativo ed espressivo, sperimentando schemi posturali e motori applicandoli nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi, adattandoli alle situazioni ambientali (interni ed
- inventare ed esprimere emozioni, utilizzando materiali e strumenti, tecniche e creative;
- conoscere le potenzialità offerte dalle tecnologie.

○ **Azione n° 2: Perché le foglie sono verdi?**

Metodologia STEM-METODO SCIENTIFICO TINKERING:

Project Plan: Perché le foglie sono verdi?



Descrizione dell'azione:

Pensare con le mani attraverso :

La Manipolazione di materiali di uso quotidiano

Le Esperienze con fenomeni reali

La Comprensione dei processi della scienza

Il percorso d'apprendimento si suddivide in varie fasi:

- Lanciare la sfida;
- Esplorare
- Spiegare
- Elaborare
- Valutare

Fasi dell'esperimento:

1. Osservazione, manipolazione
2. Sperimentazione: Facciamo spezzettare le foglie ai bambini e mettiamoli nei coperchi trasparenti.
3. Inseriamo i pezzetti nel barattolo e chiediamo ai bambini e alle bambine perché le foglie sono di colore verde e che cosa accade nel periodo autunnale (Fase induttiva)
4. Sperimentiamo: Versiamo nel barattolo l'alcol fino a ricoprire le foglie spezzettate.
5. Osserviamo: Chiudiamo il barattolo e trascorse 24 ore osserviamo insieme ai bambini e le bambine la trasmutazione del colore del liquido e le proprietà delle foglie.
6. Verifichiamo il risultato attraverso l'osservazione diretta;
7. Conclusioni: Formulazione delle prime ipotesi e teorie

Il seguente Project Plan richiede un'accurata progettazione dell'ambiente d'apprendimento al fine di attuare una didattica laboratoriale, sostenuta da una dimensione relazionale e



partecipativa.

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Il Tinkering:

- Attiva il pensiero divergente
- Il pensiero creativo
- Favorisce la formulazione di nuove idee

○ **Azione n° 3: Vita da Ape**

Metodologia : STORYTELLING E STEAM...

Project Plan: Vita da Ape

Laboratorio dell'ascolto attivo: Lettura dell'albo illustrato dal titolo: "Accipolline", salvare il mondo con l'ape Valentina.

Descrizione dell'azione

Attraverso la metodologia dello storytelling i bambini vengono coinvolti in un percorso di



apprendimento transdisciplinare. Partendo dall'Agenda dell'ONU che ha fissato i 17 obiettivi da perseguire entro il 2030, si integrano le attività di tipo analogico con quelle digitali con l'obiettivo di facilitare l'alfabetizzazione ai linguaggi mediali aumentando il senso di consapevolezza del bene comune, della motivazione e dell'autostima, in un'ottica inclusiva. . Elaboreranno una narrazione digitale utilizzando il coding. Il Focus sarà il Goal 15 dell'agenda 2030 (consumo e produzione responsabili) che promuove l'attuazione del programma decennale dell'ONU per un modello di consumo e di produzione sostenibile. Gli obiettivi non riguardano solo la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, ma anche la costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali.

Le fasi di sviluppo della Metodologia:

- Brainstorming
- Focus Argomento
- Coding
- Storyboard
- Produzione
- Prodotto Artefatto.

Step 1.

Brainstorming .

Con il supporto di un albo illustrato si introduce l'argomento e successivamente si realizza un game per una maggiore interazione.

Step 2.

Focus Argomento.

Si introduce il Goal 15 nell'ambito dei 17 obiettivi di sviluppo sostenibile.

Board game, : si può utilizzare il " Go Goals" proposto dall'Agenda 2030 per una partecipazione attiva, incrementando le abilità necessarie allo sviluppo del pensiero computazionale



Step 3.

Coding

I Percorsi da realizzare con la Bee boat animeranno la narrazione

Step 4.

Storyboard .

Attraverso lo Storyboard si creano i personaggi, gli scenari che caratterizzano la narrazione, frutto di una partecipazione collaborativa e condivisa

Step 5.

Produzione del prodotto finale.

Si sceglie lo strumento idoneo per realizzare il Digital storytelling, come ad esempio: un video, un fumetto o un podcast.

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Prendere coscienza della salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali
- Capire l'importanza della costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali.



○ Azione n° 4: Un pianeta geometrico

Metodologia Hachatton

Project Plan: Un Pianeta Geometrico

Descrizione dell'azione.

La Metodologia dell'Hachatton si basa prevalentemente sulla strategia della sfida, infatti il metodo e' costituito da vari step, come qui di seguito elencati:

- Presentare la sfida: individuare un problema da risolvere in una gara tra squadre.
- Condividere le regole.
- Organizzare le regole: I docenti nel ruolo di tutor supportano i gruppi nelle varie fasi della gara.
- Informare le squadre raccolgono informazioni per approfondire in modo oggettivo la conoscenza del problema
- Confrontare le idee: Il gruppo si confronta sulle possibili soluzioni al problema,
- Analizzare il progetto: I tutor supportano i gruppi nella revisione della sua fattibilità, secondo la matrice SWOT: punti di forza/debolezza, opportunità/minacce da elaborare poi in un progetto.
- Realizzare un prodotto: I gruppi rielaborano il progetto dettagliandone gli aspetti operativi, se possibile in forma di prototipo.
- Preparare la presentazione: I gruppi lavorano al pitch: la presentazione del progetto da sottoporre alla giuria.
- Concludere la sfida: La giuria valuta sia i progetti che i pitch e procede con la premiazione.

Riflettere sull'esperienza

- Implementare la metodologia Hachatton nella prassi educative significa:
- Facilitare l'apprendimento



- Stimolare la creatività e la partecipazione.
- Aumentare l'autostima e la motivazione.
- Favorire l'inclusione.
- Segmentare i contenuti in vari livelli.
- Sviluppare le competenze emotive.

Le fasi dell'attività:

Giocare con le forme.(Lo spazio Geometrico)

I bambini con le docenti realizzano una città con case, spazi, strade, segnali, automobili, tutti realizzati con figure solide organizzate in famiglia (solide dello stesso tipo)

Attività 2.

Proviamo...

Lasciamo tempi distesi e liberi per l'esplorazione del luogo e dei vari elementi che lo formano , offriamo la possibilità di trasformare lo spazio e sperimentare modalità diverse per organizzare i solidi proposti.

Attività 3.

Domandiamoci...

Tanti modi per giocare! Proponiamo diverse attività ed esperienze

Giochi strutturati (Indicazioni spaziali)

Attività linguistiche

Attività matematiche (Giochiamo con i Tetramini)

Suddividiamo i bambini in gruppi di 3 o 4 bambini o bambine, ritagliamo piccoli quadrati di una certa dimensione e ne distribuiamo 20 a ciascun gruppo che assemblerà tra loro 4 quadratini collegandoli l'uno all'altro almeno con un lato, per realizzare diverse figure geometriche. Quando almeno un gruppo o più , avranno realizzato almeno un tetramino, si passerà all'osservazione delle figure realizzate.



Attività 4

Conclusioni:

Controllare quanti tetramini sono riusciti a creare e se mancano alcune possibili combinazioni , l'insegnante li indirizzerà a trovarle tutte.

Consigli...

Sfidarsi si, ma senza troppa competizione.

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Capacità di giocare con le forme.(Lo spazio Geometrico)

Orientarsi (seguiti dagli insegnanti) in una città con case, spazi, strade, segnali, automobili, tutti realizzati con figure solide organizzate in famiglia (solide dello stesso tipo).

Dettaglio plesso: S.FLAVIA



SCUOLA DELL'INFANZIA

○ **Azione n° 1: "Scopriamo son Notte e Dì"**

Metodologia STEM-METODO SCIENTIFICO TINKERING:

Project Plan: "Scopriamo son Notte...e Dì".

Descrizione dell'azione

La metodologia che più si presta a un intervento di tipo Steam è L' IBSE (Inquired Based Scienze Learning) in cui i bambini e le bambine si comportano come ricercatori, fanno congetture, le verificano, imparano dai loro errori e costruiscono una base solida del sapere. Le fasi che caratterizzano il percorso del Tinkering sono cinque:

- Lanciare la sfida;
- Esplorare
- Spiegare
- Elaborare
- Valutare.

Il suddetto Project Plan, consente di integrare tutti i campi d'esperienza toccando i goals legati all'Agenda 20/30 per lo Sviluppo Sostenibile e i principi base della Costituzione , offrendo l'opportunità di " Imparare a Imparare ". Infatti, attraverso la costruzione di un manufatto creativo o un artefatto cognitivo che rappresenti l'alternarsi delle fasi diurne e notturne, i bambini implementeranno le loro conoscenze pregresse, sollecitandoli a continui momenti di riflessione sui percorsi intrapresi. Altresì, attraverso l'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, realizzeranno un teatrino che mostra la rotazione della terra attorno al proprio asse, quindi il trascorrere del giorno e della notte, ampliando le conoscenze relativamente al nostro pianeta terra, le stelle , il sole e il satellite luna. Il percorso permette di valorizzare le capacità innate e i talenti di tutti e di ciascuno, sviluppando le abilità e le competenze necessarie allo sviluppo del pensiero



computazionale e creativo.

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Ai bambini è data l'opportunità di:

- esplorare in modo costruttivo e creativo con gli altri, sviluppando l'identità personale, confrontandosi e riconoscendo la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;
- implementare la propria corporeità e il potenziale comunicativo ed espressivo, sperimentando schemi posturali e motori applicandoli nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi, adattandoli alle situazioni ambientali (interni ed esterni alla scuola);
- inventare ed esprimere emozioni, utilizzando materiali e strumenti, tecniche e creative;
- conoscere le potenzialità offerte dalle tecnologie.

○ **Azione n° 2: Perché le foglie sono verdi?**

Metodologia STEM-METODO SCIENTIFICO TINKERING:



Project Plan: Perché le foglie sono verdi?

Descrizione dell'azione

Pensare con le mani attraverso :

La Manipolazione di materiali di uso quotidiano

Le Esperienze con fenomeni reali

La Comprensione dei processi della scienza

Il percorso d'apprendimento si suddivide in varie fasi:

- Lanciare la sfida;
- Esplorare
- Spiegare
- Elaborare
- Valutare

Fasi dell' esperimento:

1. Osservazione, manipolazione
2. Sperimentazione: Inizialmente facciamo spezzettare le foglie ai bambini e mettiamoli nei coperchi trasparenti.
3. Successivamente inseriranno i pezzetti nel barattolo e osserveranno il colore naturale delle foglie e lanciando la sfida gli chiediamo ai bambini e alle bambine perché' le foglie sono di colore verde e che cosa accade nel periodo autunnale (Fase induttiva)
4. Sperimentazione:: Versiamo nel barattolo l'alcol fino a ricoprire le foglie spezzettate.
5. Osserviamo: Chiudiamo il barattolo e trascorse 24 ore osserviamo insieme ai bambini e le bambine la trasmutazione del colore del liquido e le proprietà delle foglie.
6. Verifichiamo il risultato attraverso l'osservazione diretta;
7. Conclusioni: Formulazione delle prime ipotesi e teorie



Il seguente Project Plan richiede un'accurata progettazione dell'ambiente d'apprendimento al fine di attuare una didattica laboratoriale, sostenuta da una dimensione relazionale e partecipativa.

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Il Tinkering:

- Attiva il pensiero divergente
- Il pensiero creativo
- Favorisce la formulazione di nuove idee

○ **Azione n° 3: Vita da Ape**

Metodologia : STORYTELLING E STEAM...

Project Plan: Vita da Ape

Laboratorio dell'ascolto attivo: Lettura dell'albo illustrato dal titolo: "Accipolline", salvare il mondo con l'ape Valentina.

Descrizione dell'azione



Attraverso la metodologia dello storytelling i bambini vengono coinvolti in un percorso di apprendimento transdisciplinare. Partendo dall'Agenda dell'ONU che ha fissato i 17 obiettivi da perseguire entro il 2030, si integrano le attività di tipo analogico con quelle digitali con l'obiettivo di facilitare l'alfabetizzazione ai linguaggi mediali aumentando il senso di consapevolezza del bene comune, della motivazione e dell'autostima, in un'ottica inclusiva. Elaboreranno una narrazione digitale utilizzando il coding. Il Focus sarà il Goal 15 dell'agenda 2030 (consumo e produzione responsabili) che promuove l'attuazione del programma decennale dell'ONU per un modello di consumo e di produzione sostenibile. Gli obiettivi non riguardano solo la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, ma anche la costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali.

Le fasi di sviluppo della Metodologia:

- Brainstorming
- Focus Argomento
- Coding
- Storyboard
- Produzione
- Prodotto Artefatto.

Step 1.

Brainstorming .

Con il supporto di un albo illustrato si introduce l'argomento e successivamente si realizza un game per una maggiore interazione.

Step 2.

Focus Argomento.

Si introduce il Goal 15 nell'ambito dei 17 obiettivi di sviluppo sostenibile.

Board game, : si può utilizzare il "Go Goals" proposto dall'Agenda 2030 per una partecipazione attiva, incrementando le abilità necessarie allo sviluppo del pensiero



computazionale

Step 3.

Coding

I Percorsi da realizzare con la Bee boat animeranno la narrazione

Step 4.

Storyboard .

Attraverso lo Storyboard si creano i personaggi, gli scenari che caratterizzano la narrazione, frutto di una partecipazione collaborativa e condivisa

Step 5.

Produzione del prodotto finale.

Si sceglie lo strumento idoneo per realizzare il Digital storytelling, come ad esempio: un video, un fumetto o un podcast.

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Prendere coscienza della salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali
- Capire l'importanza della costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali.



○ **Azione n° 4: Un pianeta geometrico**

Metodologia Hachaton

Project Plan: Un Pianeta Geometrico

Descrizione dell'azione.

La Metodologia dell'Hachaton si basa prevalentemente sulla strategia della sfida, infatti il metodo è costituito da vari step, come qui di seguito elencati:

- Presentare la sfida: individuare un problema da risolvere in una gara tra squadre.
- Condividere le regole.
- Organizzare le regole: I docenti nel ruolo di tutor supportano i gruppi nelle varie fasi della gara.
- Informare le squadre raccolgono informazioni per approfondire in modo oggettivo la conoscenza del problema
- Confrontare le idee: Il gruppo si confronta sulle possibili soluzioni al problema,
- Analizzare il progetto: I tutor supportano i gruppi nella revisione della sua fattibilità, secondo la matrice SWOT: punti di forza/debolezza, opportunità/minacce da elaborare poi in un progetto.
- Realizzare un prodotto: I gruppi rielaborano il progetto dettagliandone gli aspetti operativi, se possibile in forma di prototipo.
- Preparare la presentazione: I gruppi lavorano al pitch: la presentazione del progetto da sottoporre alla giuria.
- Concludere la sfida: La giuria valuta sia i progetti che i pitch e procede con la premiazione.



Riflettere sull'esperienza

- Implementare la metodologia Hachaton nella prassi educative significa:

- Facilitare l'apprendimento

- Stimolare la creatività e la partecipazione.

- Aumentare l'autostima e la motivazione.

- Favorire l'inclusione.

- Segmentare i contenuti in vari livelli.

- Sviluppare le competenze emotive.

Le fasi dell'attività:

Giocare con le forme.(Lo spazio Geometrico)

I bambini con le docenti realizzano una città con case, spazi, strade, segnali, automobili, tutti realizzati con figure solide organizzate in famiglia (solide dello stesso tipo)



Attività 2.

Proviamo...

Lasciamo tempi distesi e liberi per l'esplorazione del luogo e dei vari elementi che lo formano, offriamo la possibilità di trasformare lo spazio e sperimentare modalità diverse per organizzare i solidi proposti.

Attività 3.

Domandiamoci...

Tanti modi per giocare! Proponiamo diverse attività ed esperienze

Giochi strutturati (Indicazioni spaziali)

Attività linguistiche

Attività matematiche (Giochiamo con i Tetramini)

Suddividiamo i bambini in gruppi di 3 o 4 bambini o bambine, ritagliamo piccoli quadrati di una certa dimensione e ne distribuiamo 20 a ciascun gruppo che assemblerà tra loro 4 quadratini collegandoli l'uno all'altro almeno con un lato, per realizzare diverse figure



geometriche. Quando almeno un gruppo o più , avranno realizzato almeno un tetramino, si passerà all'osservazione delle figure realizzate.

Attività 4

Conclusioni:

Controllare quanti tetramini sono riusciti a creare e se mancano alcune possibili combinazioni , l'insegnante li indirizzerà a trovarle tutte.

Consigli...

Sfidarsi si, ma senza troppa competizione.

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Capacità di giocare con le forme.(Lo spazio Geometrico)

Orientarsi (seguiti dagli insegnanti) in una città con case, spazi, strade, segnali, automobili,



tutti realizzati con figure solide organizzate in famiglia (solide dello stesso tipo).

Dettaglio plesso: "LEONE XIII"

SCUOLA DELL'INFANZIA

○ **Azione n° 1: "Scopriamo son Notte e Dì"**

Metodologia STEM-METODO SCIENTIFICO TINKERING:

Project Plan: "Scopriamo son Notte...e Dì".

Descrizione dell'azione

La metodologia che più si presta a un intervento di tipo Steam è L' IBSE (Inquired Based Scienze Learning) in cui i bambini e le bambine si comportano come ricercatori, fanno congetture, le verificano, imparano dai loro errori e costruiscono una base solida del sapere. Le fasi che caratterizzano il percorso del Tinkering sono cinque:

- Lanciare la sfida;
- Esplorare
- Spiegare
- Elaborare
- Valutare.

Il suddetto Project Plan, consente di integrare tutti i campi d'esperienza toccando i goals legati all'Agenda 20/30 per lo Sviluppo Sostenibile e i principi base della Costituzione , offrendo l'opportunità di " Imparare a Imparare ". Infatti, attraverso la costruzione di un



manufatto creativo o un artefatto cognitivo che rappresenti l'alternarsi delle fasi diurne e notturne, i bambini implementeranno le loro conoscenze pregresse, sollecitandoli a continui momenti di riflessione sui percorsi intrapresi. Altresì, attraverso l'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, realizzeranno un teatrino che mostra la rotazione della terra attorno al proprio asse, quindi il trascorrere del giorno e della notte, ampliando le conoscenze relativamente al nostro pianeta terra, le stelle, il sole e il satellite luna. Il percorso permette di valorizzare le capacità innate e i talenti di tutti e di ciascuno, sviluppando le abilità e le competenze necessarie allo sviluppo del pensiero computazionale e creativo.

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Ai bambini è data l'opportunità di:

- esplorare in modo costruttivo e creativo con gli altri, sviluppando l'identità personale, confrontandosi e riconoscendo la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;
- implementare la propria corporeità e il potenziale comunicativo ed espressivo, sperimentando schemi posturali e motori applicandoli nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi, adattandoli alle situazioni ambientali (interni ed esterni alla scuola);
- inventare ed esprimere emozioni, utilizzando materiali e strumenti, tecniche e creative;
- conoscere le potenzialità offerte dalle tecnologie.



○ Azione n° 2: Perché le foglie sono verdi?

Metodologia STEM-METODO SCIENTIFICO TINKERING:

Project Plan: Perché le foglie sono verdi?

Descrizione dell'azione

Pensare con le mani attraverso :

La Manipolazione di materiali di uso quotidiano

Le Esperienze con fenomeni reali

La Comprensione dei processi della scienza

Il percorso d'apprendimento si suddivide in varie fasi:

- Lanciare la sfida;
- Esplorare
- Spiegare
- Elaborare
- Valutare

Fasi dell' esperimento:

1. Osservazione, manipolazione
2. Sperimentazione: Inizialmente facciamo spezzettare le foglie ai bambini e mettiamoli nei coperchi trasparenti.
3. Successivamente inseriranno i pezzetti nel barattolo e osserveranno il colore naturale delle foglie e lanciando la sfida gli chiediamo ai bambini e alle bambine perché' le foglie sono di colore verde e che cosa accade nel periodo autunnale (Fase induttiva)
4. Sperimentazione:: Versiamo nel barattolo l'alcol fino a ricoprire le foglie spezzettate.
5. Osserviamo: Chiudiamo il barattolo e trascorse 24 ore osserviamo insieme ai bambini e



le bambine la trasmutazione del colore del liquido e le proprietà delle foglie.

6. Verifichiamo il risultato attraverso l'osservazione diretta;

7. Conclusioni: Formulazione delle prime ipotesi e teorie

Il seguente Project Plan richiede un'accurata progettazione dell'ambiente d'apprendimento al fine di attuare una didattica laboratoriale, sostenuta da una dimensione relazionale e partecipativa.

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Il Tinkering:

- Attiva il pensiero divergente
- Il pensiero creativo
- Favorisce la formulazione di nuove idee

○ **Azione n° 3: Vita da Ape**

Metodologia : STORYTELLING E STEAM...

Project Plan: Vita da Ape



Laboratorio dell'ascolto attivo: Lettura dell'albo illustrato dal titolo: "Accipolline", salvare il mondo con l'ape Valentina.

Descrizione dell'azione

Attraverso la metodologia dello storytelling i bambini vengono coinvolti in un percorso di apprendimento transdisciplinare. Partendo dall'Agenda dell'ONU che ha fissato i 17 obiettivi da perseguire entro il 2030, si integrano le attività di tipo analogico con quelle digitali con l'obiettivo di facilitare l'alfabetizzazione ai linguaggi mediali aumentando il senso di consapevolezza del bene comune, della motivazione e dell'autostima, in un'ottica inclusiva. Elaboreranno una narrazione digitale utilizzando il coding. Il Focus sarà il Goal 15 dell'agenda 2030 (consumo e produzione responsabili) che promuove l'attuazione del programma decennale dell'ONU per un modello di consumo e di produzione sostenibile. Gli obiettivi non riguardano solo la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, ma anche la costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali.

Le fasi di sviluppo della Metodologia

- Brainstorming
- Focus Argomento
- Coding
- Storyboard
- Produzione
- Prodotto Artefatto.

Step 1.

Brainstorming .

Con il supporto di un albo illustrato si introduce l'argomento e successivamente si realizza un game per una maggiore interazione.

Step 2.

Focus Argomento.



Si introduce il Goal 15 nell'ambito nell'ambito dei 17 obiettivi di sviluppo sostenibile.

Board game, : si può utilizzare il "Go Goals" proposto dall'Agenda 2030 per una partecipazione attiva, incrementando le abilità necessarie allo sviluppo del pensiero computazionale

Step 3.

Coding

I Percorsi da realizzare con la Bee boat animeranno la narrazione

Step 4.

Storyboard .

Attraverso lo Storyboard si creano i personaggi, gli scenari che caratterizzano la narrazione, frutto di una partecipazione collaborativa e condivisa

Step 5.

Produzione del prodotto finale.

Si sceglie lo strumento idoneo per realizzare il Digital storytelling, come ad esempio: un video, un fumetto o un podcast.

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



Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Prendere coscienza della salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali
- Capire l'importanza della costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali.

○ **Azione n° 4: Un pianeta geometrico**

Metodologia Hachaton

Project Plan: Un Pianeta Geometrico

Descrizione dell'azione.

La Metodologia dell'Hachaton si basa prevalentemente sulla strategia della sfida, infatti il metodo e' costituito da vari step, come qui di seguito elencati:

- Presentare la sfida: individuare un problema da risolvere in una gara tra squadre.
- Condividere le regole.
- Organizzare le regole: I docenti nel ruolo di tutor supportano i gruppi nelle varie fasi della gara.
- Informare le squadre raccolgono informazioni per approfondire in modo oggettivo la conoscenza del problema
- Confrontare le idee: Il gruppo si confronta sulle possibili soluzioni al problema,
- Analizzare il progetto: I tutor supportano i gruppi nella revisione della sua fattibilità, secondo la matrice SWOT: punti di forza/debolezza, opportunità/minacce da elaborare poi in un progetto.



- Realizzare un prodotto: I gruppi rielaborano il progetto dettagliandone gli aspetti operativi, se possibile in forma di prototipo.
- Preparare la presentazione: I gruppi lavorano al pitch: la presentazione del progetto da sottoporre alla giuria.
- Concludere la sfida: La giuria valuta sia i progetti che i pitch e procede con la premiazione.

Riflettere sull'esperienza

- Implementare la metodologia Hachaton nella prassi educative significa:
- Facilitare l'apprendimento
- Stimolare la creatività e la partecipazione.
- Aumentare l'autostima e la motivazione.
- Favorire l'inclusione.
- Segmentare i contenuti in vari livelli.
- Sviluppare le competenze emotive.

Le fasi dell'attività:

Giocare con le forme.(Lo spazio Geometrico)

I bambini con le docenti realizzano una città con case, spazi, strade, segnali, automobili, tutti realizzati con figure solide organizzate in famiglia (solide dello stesso tipo)

Attività 2.

Proviamo...

Lasciamo tempi distesi e liberi per l'esplorazione del luogo e dei vari elementi che lo formano , offriamo la possibilità di trasformare lo spazio e sperimentare modalità diverse per organizzare i solidi proposti.

Attività 3.

Domandiamoci...



Tanti modi per giocare! Proponiamo diverse attività ed esperienze

Giochi strutturati (Indicazioni spaziali)

Attività linguistiche

Attività matematiche (Giochiamo con i Tetramini)

Suddividiamo i bambini in gruppi di 3 o 4 bambini o bambine, ritagliamo piccoli quadrati di una certa dimensione e ne distribuiamo 20 a ciascun gruppo che assemblerà tra loro 4 quadratini collegandoli l'uno all'altro almeno con un lato, per realizzare diverse figure geometriche. Quando almeno un gruppo o più, avranno realizzato almeno un tetramino, si passerà all'osservazione delle figure realizzate.

Attività 4

Conclusioni:

Controllare quanti tetramini sono riusciti a creare e se mancano alcune possibili combinazioni, l'insegnante li indirizzerà a trovarle tutte.

Consigli...

Sfidarsi sì, ma senza troppa competizione.

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Capacità di giocare con le forme. (Lo spazio Geometrico)

Orientarsi (seguiti dagli insegnanti) in una città con case, spazi, strade, segnali, automobili,



tutti realizzati con figure solide organizzate in famiglia (solide dello stesso tipo).

Dettaglio plesso: Q.RE UNRRA CASAS

SCUOLA DELL'INFANZIA

○ **Azione n° 1: "Scopriamo son Notte e Dì"**

Metodologia STEM-METODO SCIENTIFICO TINKERING:

Project Plan: "Scopriamo son Notte...e Dì".

Descrizione dell'azione

La metodologia che più si presta a un intervento di tipo Steam è L' IBSE (Inquired Based Scienze Learning) in cui i bambini e le bambine si comportano come ricercatori, fanno congetture, le verificano, imparano dai loro errori e costruiscono una base solida del sapere. Le fasi che caratterizzano il percorso del Tinkering sono cinque:

- Lanciare la sfida;
- Esplorare
- Spiegare
- Elaborare
- Valutare.

Il suddetto Project Plan, consente di integrare tutti i campi d'esperienza toccando i goals legati all'Agenda 20/30 per lo Sviluppo Sostenibile e i principi base della Costituzione , offrendo l'opportunità di " Imparare a Imparare ". Infatti, attraverso la costruzione di un



manufatto creativo o un artefatto cognitivo che rappresenti l'alternarsi delle fasi diurne e notturne, i bambini implementeranno le loro conoscenze pregresse, sollecitandoli a continui momenti di riflessione sui percorsi intrapresi. Altresì, attraverso l'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, realizzeranno un teatrino che mostra la rotazione della terra attorno al proprio asse, quindi il trascorrere del giorno e della notte, ampliando le conoscenze relativamente al nostro pianeta terra, le stelle, il sole e il satellite luna. Il percorso permette di valorizzare le capacità innate e i talenti di tutti e di ciascuno, sviluppando le abilità e le competenze necessarie allo sviluppo del pensiero computazionale e creativo.

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Ai bambini è data l'opportunità di:

- esplorare in modo costruttivo e creativo con gli altri, sviluppando l'identità personale, confrontandosi e riconoscendo la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;
- implementare la propria corporeità e il potenziale comunicativo ed espressivo, sperimentando schemi posturali e motori applicandoli nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi, adattandoli alle situazioni ambientali (interni ed esterni alla scuola);
- inventare ed esprimere emozioni, utilizzando materiali e strumenti, tecniche e creative;
- conoscere le potenzialità offerte dalle tecnologie.



○ **Azione n° 2: Perché le foglie sono verdi?**

Metodologia STEM-METODO SCIENTIFICO TINKERING:

Project Plan: Perché le foglie sono verdi?

Descrizione dell'azione

Pensare con le mani attraverso :

La Manipolazione di materiali di uso quotidiano

Le Esperienze con fenomeni reali

La Comprensione dei processi della scienza

Il percorso d'apprendimento si suddivide in varie fasi:

· Lanciare la sfida;

· Esplorare

· Spiegare

· Elaborare

· Valutare

Fasi dell' esperimento:



1. Osservazione, manipolazione
2. Sperimentazione: Inizialmente facciamo spezzettare le foglie ai bambini e mettiamoli nei coperchi trasparenti.
3. Successivamente inseriranno i pezzetti nel barattolo e osserveranno il colore naturale delle foglie e lanciando la sfida gli chiediamo ai bambini e alle bambine perché le foglie sono di colore verde e che cosa accade nel periodo autunnale (Fase induttiva)
4. Sperimentazione:: Versiamo nel barattolo l'alcol fino a ricoprire le foglie spezzettate.
5. Osserviamo: Chiudiamo il barattolo e trascorse 24 ore osserviamo insieme ai bambini e le bambine la trasmutazione del colore del liquido e le proprietà delle foglie.
6. Verifichiamo il risultato attraverso l'osservazione diretta;
7. Conclusioni: Formulazione delle prime ipotesi e teorie

Il seguente Project Plan richiede un' accurata progettazione dell'ambiente d'apprendimento al fine di attuare una didattica laboratoriale, sostenuta da una dimensione relazionale e partecipativa.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un



apprendimento integrato delle discipline STEM

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Il Tinkering:

- Attiva il pensiero divergente
- Il pensiero creativo
- Favorisce la formulazione di nuove idee

○ Azione n° 3: Vita da Ape

Metodologia : STORYTELLING E STEAM...

Project Plan: Vita da Ape

Laboratorio dell'ascolto attivo: Lettura dell'albo illustrato dal titolo: "Accipolline", salvare il mondo con l'ape Valentina.

Descrizione dell'azione

Attraverso la metodologia dello storytelling i bambini vengono coinvolti in un percorso di apprendimento transdisciplinare. Partendo dall'Agenda dell'ONU che ha fissato i 17 obiettivi da perseguire entro il 2030, si integrano le attività di tipo analogico con quelle digitali con l'obiettivo di facilitare l'alfabetizzazione ai linguaggi medialti aumentando il senso di consapevolezza del bene comune, della motivazione e dell'autostima ,in un'ottica inclusiva. . Elaboreranno una narrazione digitale utilizzando il coding. Il Focus sarà il Goal 15 dell'agenda 2030 (consumo e produzione responsabili) che promuove l'attuazione del



programma decennale dell'ONU per un modello di consumo e di produzione sostenibile. Gli obiettivi non riguardano solo la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, ma anche la costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali.

Le fasi di sviluppo della Metodologia:

- Brainstorming
- Focus Argomento
- Coding
- Storyboard
- Produzione
- Prodotto Artefatto.

Step 1.

Brainstorming .

Con il supporto di un albo illustrato si introduce l'argomento e successivamente si realizza un game per una maggiore interazione.

Step 2.

Focus Argomento.

Si introduce il Goal 15 nell'ambito dei 17 obiettivi di sviluppo sostenibile.

Board game, : si può utilizzare il " Go Goals" proposto dall'Agenda 2030 per una partecipazione attiva, incrementando le abilità necessarie allo sviluppo del pensiero computazionale

Step 3.

Coding

I Percorsi da realizzare con la Bee boat animeranno la narrazione



Step 4.

Storyboard .

Attraverso lo Storyboard si creano i personaggi, gli scenari che caratterizzano la narrazione, frutto di una partecipazione collaborativa e condivisa

Step 5.

Produzione del prodotto finale.

Si sceglie lo strumento idoneo per realizzare il Digital storytelling, come ad esempio: un video, un fumetto o un podcast.

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

○ **Azione n° 4: Un pianeta geometrico**

Metodologia Hachaton

Project Plan: Un Pianeta Geometrico

Descrizione dell'azione.

La Metodologia dell'Hachaton si basa prevalentemente sulla strategia della sfida, infatti il metodo e' costituito da vari step, come qui di seguito elencati:

- Presentare la sfida: individuare un problema da risolvere in una gara tra squadre.
- Condividere le regole.
- Organizzare le regole: I docenti nel ruolo di tutor supportano i gruppi nelle varie fasi della



gara.

- Informare le squadre raccolgono informazioni per approfondire in modo oggettivo la conoscenza del problema
- Confrontare le idee: Il gruppo si confronta sulle possibili soluzioni al problema,
- Analizzare il progetto: I tutor supportano i gruppi nella revisione della sua fattibilità, secondo la matrice SWOT: punti di forza/debolezza, opportunità/minacce da elaborare poi in un progetto.
- Realizzare un prodotto: I gruppi rielaborano il progetto dettagliandone gli aspetti operativi, se possibile in forma di prototipo.
- Preparare la presentazione: I gruppi lavorano al pitch: la presentazione del progetto da sottoporre alla giuria.
- Concludere la sfida: La giuria valuta sia i progetti che i pitch e procede con la premiazione.

Riflettere sull'esperienza

- Implementare la metodologia Hachaton nella prassi educative significa:
 - Facilitare l'apprendimento
 - Stimolare la creatività e la partecipazione.
 - Aumentare l'autostima e la motivazione.
 - Favorire l'inclusione.
 - Segmentare i contenuti in vari livelli.
 - Sviluppare le competenze emotive.

Le fasi dell'attività:

Giocare con le forme.(Lo spazio Geometrico)

I bambini con le docenti realizzano una città con case, spazi, strade, segnali, automobili, tutti realizzati con figure solide organizzate in famiglia (solide dello stesso tipo)



Attività 2.

Proviamo...

Lasciamo tempi distesi e liberi per l'esplorazione del luogo e dei vari elementi che lo formano , offriamo la possibilità di trasformare lo spazio e sperimentare modalità diverse per organizzare i solidi proposti.

Attività 3.

Domandiamoci...

Tanti modi per giocare! Proponiamo diverse attività ed esperienze

Giochi strutturati (Indicazioni spaziali)

Attività linguistiche

Attività matematiche (Giochiamo con i Tetramini)

Suddividiamo i bambini in gruppi di 3 o 4 bambini o bambine, ritagliamo piccoli quadrati di una certa dimensione e ne distribuiamo 20 a ciascun gruppo che assemblerà tra loro 4 quadratini collegandoli l'uno all'altro almeno con un lato, per realizzare diverse figure geometriche. Quando almeno un gruppo o più , avranno realizzato almeno un tetramino, si passerà all'osservazione delle figure realizzate.

Attività 4

Conclusioni:

Controllare quanti tetramini sono riusciti a creare e se mancano alcune possibili combinazioni , l'insegnante li indirizzerà a trovarle tutte.

Consigli...

Sfidarsi sì, ma senza troppa competizione.



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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Capacità di giocare con le forme.(Lo spazio Geometrico)

Orientarsi (seguiti dagli insegnanti) in una città con case, spazi, strade, segnali, automobili, tutti realizzati con figure solide organizzate in famiglia (solide dello stesso tipo).

Dettaglio plesso: S. FLAVIA

SCUOLA PRIMARIA

○ Azione n° 1: SVILUPPO DELLE COMPETENZE STEM SCUOLA PRIMARIA

Le azioni individuate per lo sviluppo delle competenze STEM vengono calibrate in base all'età degli alunni e ai vari ordini di scuola (Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado) a cui appartengono. Tali azioni sono previste nel PNRR del nostro Istituto Comprensivo.



Analisi dei fabbisogni per lo studio delle discipline STEM

Le discipline STEM (acronimo di Science, Technology, Engineering e Mathematics) includono quattro insegnamenti che rappresentano settori fondamentali che si intersecano tra loro, promuovendo una comprensione approfondita del mondo che ci circonda, stimolando l'innovazione tecnologica. Come riportato dalle Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018, dalla L.107/2015 (detta Buona Scuola) dal Piano nazionale Scuola Digitale (PNSD) e dalle Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 2012, i suddetti ambiti disciplinari hanno una rilevanza strategica per lo sviluppo della società.

L'approccio STEM è fondamentale nel nostro curriculum scolastico. In coerenza con esso, infatti, lo sviluppo e il potenziamento delle discipline STEM si legano al raggiungimento dei traguardi finali legati alle competenze digitali, come il riconoscimento dei diversi dispositivi tecnologici, la capacità di distinguerli, di saperli utilizzare in modo corretto e consapevole al fine di affrontare la complessità della modernità della nostra società che è in continua evoluzione. L'obiettivo generale del progetto è il potenziamento dello studio delle discipline STEM attraverso un intreccio interdisciplinare che integri al contempo teorie, metodologie e attività pratiche per lo sviluppo di competenze trasversali. Nello specifico, gli obiettivi mirano allo sviluppo delle 4C relative all'approccio STEM: Critical thinking (pensiero critico) e problem-solving, Communication (comunicazione), Collaboration e la Creativity.

Descrizione generale dei percorsi formativi proposti nelle discipline scientifiche, tecnologiche, matematiche, in coerenza con le linee guida per le discipline STEM (DM 184/2023) per il rispettivo ordine e grado di scuola (infanzia, primaria, secondaria)

In coerenza con le discipline STEM i percorsi previsti saranno:



1) Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere.

Questi percorsi, mirano a rafforzare le competenze STEM, promuovendo la parità di genere con particolare riferimento alle opportunità sulle scelte future lavorative e di carriere STEM. Si prevede l'utilizzo di metodologie attive quali metodo induttivo, attività laboratoriali, problem-solving, cooperative learning, metodologie innovative etc. per stimolare lo sviluppo di competenze sulle discipline STEM e la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse. I percorsi previsti si potranno attuare a partire dalla scuola dell'infanzia.

2) Percorsi di tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM.

Il percorso formativo mira ad avviare percorsi di tutoraggio per il rafforzamento delle attività di orientamento agli studi e alle carriere STEM degli studenti e delle studentess

3) Percorsi di formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

La proposta formativa mira al potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti e delle studentesse attraverso la metodologia CLIL, strategia che è utilizzata trasversalmente nelle diverse discipline non linguistiche. Ciascun percorso viene erogato in presenza da un esperto in possesso di specifiche competenze, (madrelingua o certificazione linguistica livello C1) in orario extra-scolastico. Le attività del percorso formativo prevedono il coinvolgimento dell'intero gruppo classe. Il percorso si potrà svolgere a partire dalla scuola dell'infanzia.



4) Attività tecnica del gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM (1 edizioni)

Le attività di rilevazione dei fabbisogni dei destinatari, di programmazione e accompagnamento alle azioni formative e di documentazione della loro attività, anche sulla piattaforma dedicata, sarà svolta dal gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM appositamente creato nell'Istituto. Esso garantirà l'adozione delle pari opportunità di genere nell'accesso ai percorsi sulle STEM.

Metodologie utilizzate per i percorsi STEM

Laboratorialità e learning by doing

Tra le metodologie attive dell'attivismo pedagogico ricordiamo la didattica laboratoriale di Dewey, e il learning by doing della Montessori, che privilegiano l'apprendimento esperienziale, incoraggiando gli studenti a costruire attivamente il proprio sapere. Attraverso la didattica laboratoriale gli studenti sono spronati positivamente ad apprendere a mostrare curiosità, partecipare attivamente. Inoltre, le attività laboratoriali (che si possono svolgere nell'aula o in ambienti con attrezzature specifiche), promuovono apprendimenti di tipo significativo e contestualizzato e favoriscono la motivazione degli studenti e delle studentesse.

Rappresentano delle metodologie facilmente applicabili e consentono di verificare le conoscenze e le competenze degli studenti in riferimento all'apprendimento dei contenuti delle discipline trattate. Vengono promossi l'apprendimento collaborativo e lo sviluppo di competenze.

Problem solving e metodo induttivo



Il Problem solving è la metodologia per eccellenza utilizzata per lo sviluppo e il potenziamento delle competenze STEM. In particolare esso mira a sviluppare negli studenti e nelle studentesse la capacità di trovare soluzioni innovative/alternative/nuove/dinnanzi a problemi reali.

La metodologia implica un ragionamento induttivo strutturato finalizzato alla risoluzione di una situazione complessa.

Nella procedura di problem solving si individuano 5 momenti specifici:

1. **Comprensione:** lo studente si avvicina al problema, ne comprende le componenti e si chiede se ha mai incontrato qualcosa di simile;
2. **Previsione:** inizia il ragionamento e ci si chiede di cosa si ha bisogno, si stima il tempo necessario per la risoluzione, gli strumenti utili;
3. **Pianificazione:** questo è il vero e proprio inizio della fase di risoluzione, in cui si stabiliscono i dati in possesso, le conoscenze, in cui si fa ricerca;
4. **Monitoraggio:** durante lo svolgimento del compito il ragazzo si chiede se sta raggiungendo la soluzione o deve cambiare approccio, se ha bisogno di aiuto o ha già qualche conclusione importante;
5. **Valutazione:** alla risoluzione del problema ci si chiede se i tempi calcolati erano giusti, se è stata scelta la giusta prospettiva, dove sono stati fatti errori e come si può migliorare.

Nel potenziamento dell'approccio STEM il metodo è utile nella presentazione di quesiti in modo più complesso e meno diretto. Ma lo stesso procedimento può essere utilizzato non solo nelle materie scientifiche ma anche in quelle umanistiche, in modo da comprendere eventi e processi in modo completo e approfondito.

Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa



La capacità di verificare e sintetizzare incoraggiano gli studenti e le studentesse ad essere autonomi e a sviluppare competenze trasversali come l'organizzazione spazio-temporale. La ricerca di soluzioni alternative stimola lo sviluppo della intelligenza creativa. Essa indica lo sviluppo del pensiero laterale, creativo. Rappresenta, inoltre, una qualità per chi vive in una società complessa e ricca di tecnologia, computer e robot sempre più sofisticati.

Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Un'ottima metodologia inclusiva è il cooperative learning, che permette una "costruzione comune" di "oggetti", procedure, concetti.

Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme



- valutazione individuale e di gruppo.

Esiste anche una forma di Cooperative Learning Informale che è legato ad attività di durata breve, che possono essere adattate alle lezioni tradizionali.

Promozione del pensiero critico nella società digitale

L'utilizzo delle nuove tecnologie rende le esperienze di apprendimento accattivanti, divertenti e interessanti. Esso deve essere supportato dallo sviluppo del pensiero critico, che consente agli studenti e alle studentesse di raccogliere, interpretare e valutare dati argomentandoli su base scientifica.

Adozione di metodologie didattiche innovative

Le metodologie didattiche innovative sono volte a conciliare capacità di apprendimento differenti. Con esse la scuola si propone come obiettivo lo sviluppo autonomo e la scoperta delle capacità degli studenti, con un'azione diretta anche allo sviluppo del problem solving. Tra le metodologie didattiche innovative troviamo: problem based learning, tinkering, Hackathon, Debate, Inquiry based learning, Design thinking.

Le metodologie didattiche innovative che saranno utilizzate

Tra le metodologie innovative previste, nei percorsi proposti saranno utilizzate il Debate e l'Inquiry based learning (IBL).



Il Debate è una metodologia innovativa che consente ai componenti di un gruppo di confrontarsi in relazione a specifiche tematiche. Nell'ambito dello sviluppo delle STEM risulta di fondamentale rilevanza il confronto tra squadre/gruppi per discutere degli argomenti trattati e trovare soluzioni nuove ed efficaci.

La metodologia "Inquiry based learning", invece, è una metodologia innovativa che consente lo sviluppo del pensiero critico, il problem solving, e la realizzazione di attività (esperimenti) guidati dai docenti. Grazie a questa metodologia gli studenti e le studentesse diventano parte attiva e integrante del processo di apprendimento, progettano una lezione guidata, pongono le domande, discutono dei dati delle ipotesi e delle verifiche finali.

Le attività formative previste per l'apprendimento del coding e del pensiero computazionale, dell'informatica e dell'intelligenza artificiale, delle competenze digitali e di innovazione (DigComp 2.2)

L'applicazione di una metodologia collaborativa e cooperativa e la didattica innovativa laboratoriale favoriranno l'apprendimento del coding, della robotica e lo sviluppo del pensiero computazionale, seguendo l'approccio costruttivista ed inclusivo. Le attività formative sopra inserite, rappresentano l'opportunità per ogni alunno di sentirsi coinvolto, insieme agli altri e coordinati dal docente nel confronto, nello scambio di opinioni di ipotesi e nella sperimentazione di soluzioni e verifiche. Gli alunni saranno avvicinati al processo di addestramento di una intelligenza artificiale con esempi pratici e molto concreti, ricreando processi, utilizzando schemi semplici e dati essenziali. Le attività che mirano a sviluppare le "competenze di innovazione e sperimentazione" attraverso l'utilizzo di software innovativi alla luce degli aggiornamenti DigComp 2.2 saranno:

- Trasmissione dell'informazione
- Brevi lezioni di pratica
- Uso di simulazioni esperienziali
- Valorizzazione dell'errore
- Scoperta guidata



- Strategia collaborativa

Sarà assicurata la gestione delle attività in formato digitale attraverso l'utilizzo di piattaforme quali: Programma il Futuro, Code.org, Scratch, Storyjumper, ect.

Le azioni formative previste per: Coding, pensiero computazionale, robotica.

Il percorso sarà articolato in diversi azioni formative relative al potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere, al tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie e alla formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

La promozione del coding, del pensiero computazionale e della robotica sarà svolta attraverso una didattica innovativa laboratoriale che favorirà, l'applicazione di una metodologia collaborativa e cooperativa: ogni alunno sarà coinvolto, insieme a tutti i compagni, a confrontarsi, a scambiare opinioni, ad ipotizzare, a sperimentare soluzioni e a verificare, coordinati dal docente. L'insegnante si pone come mediatore creando le condizioni favorevoli affinché l'alunno possa divenire il protagonista del proprio apprendimento. Le principali metodologie che verranno utilizzate per favorire l'apprendimento saranno:

- Lavoro a piccoli gruppi;

- Cooperative learning;

- Problem solving;



- Learning by doing;

- Brainstorming.

La didattica sarà gestita attraverso l'utilizzo di piattaforme quali: Programma il Futuro, Code.org, Scratch, Storyjumper, ecc.

Le azioni formative previste per: Competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione.

Il percorso sarà articolato in diversi azioni formative relativi al potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere, al tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie e alla formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

In particolare le azioni formative per il potenziamento delle competenze digitali e innovazioni, come previsto dagli aggiornamenti DigComp 2.2 e, partiranno dalla fotografia delle competenze digitali già possedute, mirando a formare una progettualità didattica digitale, attraverso l'utilizzo di software innovativi. Gli alunni/e saranno avvicinati al processo di addestramento dell'intelligenza artificiale con esempi pratici e concreti, ricreando processi, utilizzando schemi semplici e dati essenziali. Le strategie didattiche che verranno utilizzate per favorire l'apprendimento saranno:

project-based learning, cooperative learning, peer teaching e peer tutoring, learning by doing, flipped classroom, peer observation, Debate e l'Inquiry based learning (IBL).



Le azioni formative previste per sviluppare le competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione saranno: la trasmissione dell'informazione, brevi lezioni di pratica, l'uso di simulazioni esperienziali, valorizzazione dell'errore, la scoperta guidata e strategia collaborativa

Sarà assicurata la gestione delle attività in formato digitale attraverso l'utilizzo di piattaforme digitali.

Azioni specifiche che saranno adottate dalla scuola al fine di garantire la partecipazione delle studentesse ai percorsi formativi e di orientamento STEM e di favorire la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM.

Al fine di garantire pari opportunità e uguaglianza di genere, in termini didattici e di orientamento, rispetto alle materie STEM, il Progetto è destinato a promuovere le pari opportunità e a contrastare gli stereotipi di genere nei percorsi scolastici, sensibilizzando e valorizzando il talento delle studentesse in tali ambiti.

Le azioni specifiche che saranno adottate dalla scuola per garantire la partecipazione delle studentesse ai percorsi formativi e di orientamento STEM, al fine di promuovere la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM saranno:

1. **Sensibilizzazione:** È fondamentale educare e sensibilizzare gli studenti e le studentesse, le loro famiglie e la comunità sull'importanza e le opportunità offerte dagli studi STEM, organizzando campagne informative, incontri con esperti del settore e visite a laboratori o aziende STEM per mostrare concretamente cosa significa lavorare in questi settori.
2. **Mentoring:** Creare programmi di mentoring in cui le studentesse possano essere affiancate da donne esperte nel campo STEM. Questo tipo di supporto consente una



riflessione pratica sul ruolo della donna nei settori scientifici e rappresentano un'opportunità relativamente ad un modello di riferimento da seguire.

3. Rafforzamento delle competenze: Offrire corsi di formazione e workshop specifici per ragazze, focalizzati sulle competenze richieste nei campi STEM. Questo può aiutare le studentesse a sentirsi più sicure e preparate per affrontare gli studi e le carriere STEM.

4. Iniziative extracurricolari: Promuovere attività extracurricolari come gruppi di studio dedicati alle materie STEM, in cui le studentesse possano collaborare, sperimentare e sviluppare interesse e passione per questi argomenti.

5. Eliminazione degli stereotipi di genere: Combattere gli stereotipi di genere che possono scoraggiare le ragazze dal perseguire studi e carriere STEM. Promuovere una cultura inclusiva in al fine di valorizzare talenti e potenzialità nonché capacità e interessi delle ragazze.

6. Partenariati con l'industria, Atenei e Campus: Collaborare con aziende e organizzazioni del settore STEM per offrire opportunità di stage, visite aziendali e progetti concreti che permettano alle ragazze di sperimentare il mondo reale delle carriere STEM; dedicare giornate di orientamento per maturare l'idea del percorso universitario da intraprendere o consolidare la propria scelta.

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



Dettaglio plesso: "MICHELE ABBATE" CL

SCUOLA PRIMARIA

○ **Azione n° 1: SVILUPPO DELLE COMPETENZE STEM SCUOLA PRIMARIA**

Le azioni individuate per lo sviluppo delle competenze STEM vengono calibrate in base all'età degli alunni e ai vari ordini di scuola (Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado) a cui appartengono. Tali azioni sono previste nel PNRR del nostro Istituto Comprensivo.

Analisi dei fabbisogni per lo studio delle discipline STEM

Le discipline STEM (acronimo di Science, Technology, Engineering e Mathematics) includono quattro insegnamenti che rappresentano settori fondamentali che si intersecano tra loro, promuovendo una comprensione approfondita del mondo che ci circonda, stimolando l'innovazione tecnologica. Come riportato dalle Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018, dalla L.107/2015 (detta Buona Scuola) dal Piano nazionale Scuola Digitale (PNSD) e dalle Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 2012, i suddetti ambiti disciplinari hanno una rilevanza strategica per lo sviluppo della società.

L'approccio STEM è fondamentale nel nostro curriculum scolastico. In coerenza con esso, infatti, lo sviluppo e il potenziamento delle discipline STEM si legano al raggiungimento dei



traguardi finali legati alle competenze digitali, come il riconoscimento dei diversi dispositivi tecnologici, la capacità di distinguerli, di saperli utilizzare in modo corretto e consapevole al fine di affrontare la complessità della modernità della nostra società che è in continua evoluzione. L'obiettivo generale del progetto è il potenziamento dello studio delle discipline STEM attraverso un intreccio interdisciplinare che integri al contempo teorie, metodologie e attività pratiche per lo sviluppo di competenze trasversali. Nello specifico, gli obiettivi mirano allo sviluppo delle 4C relative all'approccio STEM: Critical thinking (pensiero critico) e problem-solving, Communication (comunicazione), Collaboration e la Creativity.

Descrizione generale dei percorsi formativi proposti nelle discipline scientifiche, tecnologiche, matematiche, in coerenza con le linee guida per le discipline STEM (DM 184/2023) per il rispettivo ordine e grado di scuola (infanzia, primaria, secondaria)

In coerenza con le discipline STEM i percorsi previsti saranno:

1) Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere.

Questi percorsi, mirano a rafforzare le competenze STEM, promuovendo la parità di genere con particolare riferimento alle opportunità sulle scelte future lavorative e di carriere STEM. Si prevede l'utilizzo di metodologie attive quali metodo induttivo, attività laboratoriali, problem-solving, cooperative learning, metodologie innovative etc. per stimolare lo sviluppo di competenze sulle discipline STEM e la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse. I percorsi previsti si potranno attuare a partire dalla scuola dell'infanzia.

2) Percorsi di tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM.



Il percorso formativo mira ad avviare percorsi di tutoraggio per il rafforzamento delle attività di orientamento agli studi e alle carriere STEM degli studenti e delle studentess

3) Percorsi di formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

La proposta formativa mira al potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti e delle studentesse attraverso la metodologia CLIL, strategia che è utilizzata trasversalmente nelle diverse discipline non linguistiche. Ciascun percorso viene erogato in presenza da un esperto in possesso di specifiche competenze, (madrelingua o certificazione linguistica livello C1) in orario extra-scolastico. Le attività del percorso formativo prevedono il coinvolgimento dell'intero gruppo classe. Il percorso si potrà svolgere a partire dalla scuola dell'infanzia.

4) Attività tecnica del gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM (1 edizioni)

Le attività di rilevazione dei fabbisogni dei destinatari, di programmazione e accompagnamento alle azioni formative e di documentazione della loro attività, anche sulla piattaforma dedicata, sarà svolta dal gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM appositamente creato nell'Istituto. Esso garantirà l'adozione delle pari opportunità di genere nell'accesso ai percorsi sulle STEM.

Metodologie utilizzate per i percorsi STEM

Laboratorialità e learning by doing



Tra le metodologie attive dell'attivismo pedagogico ricordiamo la didattica laboratoriale di Dewey, e il learning by doing della Montessori, che privilegiano l'apprendimento esperienziale, incoraggiando gli studenti a costruire attivamente il proprio sapere. Attraverso la didattica laboratoriale gli studenti sono spronati positivamente ad apprendere a mostrare curiosità, partecipare attivamente. Inoltre, le attività laboratoriali (che si possono svolgere nell'aula o in ambienti con attrezzature specifiche), promuovono apprendimenti di tipo significativo e contestualizzato e favoriscono la motivazione degli studenti e delle studentesse.

Rappresentano delle metodologie facilmente applicabili e consentono di verificare le conoscenze e le competenze degli studenti in riferimento all'apprendimento dei contenuti delle discipline trattate. Vengono promossi l'apprendimento collaborativo e lo sviluppo di competenze.

Problem solving e metodo induttivo

Il Problem solving è la metodologia per eccellenza utilizzata per lo sviluppo e il potenziamento delle competenze STEM. In particolare esso mira a sviluppare negli studenti e nelle studentesse la capacità di trovare soluzioni innovative/alternative/nuove/dinnanzi a problemi reali.

La metodologia implica un ragionamento induttivo strutturato finalizzato alla risoluzione di una situazione complessa.

Nella procedura di problem solving si individuano 5 momenti specifici:

1. Comprensione: lo studente si avvicina al problema, ne comprende le componenti e si chiede se ha mai incontrato qualcosa di simile;



2. Previsione: inizia il ragionamento e ci si chiede di cosa si ha bisogno, si stima il tempo necessario per la risoluzione, gli strumenti utili;
3. Pianificazione: questo è il vero e proprio inizio della fase di risoluzione, in cui si stabiliscono i dati in possesso, le conoscenze, in cui si fa ricerca;
4. Monitoraggio: durante lo svolgimento del compito il ragazzo si chiede se sta raggiungendo la soluzione o deve cambiare approccio, se ha bisogno di aiuto o ha già qualche conclusione importante;
5. Valutazione: alla risoluzione del problema ci si chiede se i tempi calcolati erano giusti, se è stata scelta la giusta prospettiva, dove sono stati fatti errori e come si può migliorare.

Nel potenziamento dell'approccio STEM il metodo è utile nella presentazione di quesiti in modo più complesso e meno diretto. Ma lo stesso procedimento può essere utilizzato non solo nelle materie scientifiche ma anche in quelle umanistiche, in modo da comprendere eventi e processi in modo completo e approfondito.

Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa

La capacità di verificare e sintetizzare incoraggiano gli studenti e le studentesse ad essere autonomi e a sviluppare competenze trasversali come l'organizzazione spazio-temporale. La ricerca di soluzioni alternative stimola lo sviluppo della intelligenza creativa. Essa indica lo sviluppo del pensiero laterale, creativo. Rappresenta, inoltre, una qualità per chi vive in una società complessa e ricca di tecnologia, computer e robot sempre più sofisticati.

Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Un'ottima metodologia inclusiva è il cooperative learning, che permette una "costruzione comune" di "oggetti", procedure, concetti.

Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato



comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo.

Esiste anche una forma di Cooperative Learning Informale che è legato ad attività di durata breve, che possono essere adattate alle lezioni tradizionali.

Promozione del pensiero critico nella società digitale

L'utilizzo delle nuove tecnologie rende le esperienze di apprendimento accattivanti, divertenti e interessanti. Esso deve essere supportato dallo sviluppo del pensiero critico, che consente agli studenti e alle studentesse di raccogliere, interpretare e valutare dati argomentandoli su base scientifica.



Adozione di metodologie didattiche innovative

Le metodologie didattiche innovative sono volte a conciliare capacità di apprendimento differenti. Con esse la scuola si propone come obiettivo lo sviluppo autonomo e la scoperta delle capacità degli studenti, con un'azione diretta anche allo sviluppo del problem solving. Tra le metodologie didattiche innovative troviamo: problem based learning, tinkering, Hackathon, Debate, Inquiry based learning, Design thinking.

Le metodologie didattiche innovative che saranno utilizzate

Tra le metodologie innovative previste, nei percorsi proposti saranno utilizzate il Debate e l'Inquiry based learning (IBL).

Il Debate è una metodologia innovativa che consente ai componenti di un gruppo di confrontarsi in relazione a specifiche tematiche. Nell'ambito dello sviluppo delle STEM risulta di fondamentale rilevanza il confronto tra squadre/gruppi per discutere degli argomenti trattati e trovare soluzioni nuove ed efficaci.

La metodologia "Inquiry based learning", invece, è una metodologia innovativa che consente lo sviluppo del pensiero critico, il problem solving, e la realizzazione di attività (esperimenti) guidati dai docenti. Grazie a questa metodologia gli studenti e le studentesse diventano parte attiva e integrante del processo di apprendimento, progettano una lezione guidata, pongono le domande, discutono dei dati delle ipotesi e delle verifiche finali.

Le attività formative previste per l'apprendimento del coding e del pensiero computazionale, dell'informatica e dell'intelligenza artificiale, delle competenze digitali e di innovazione (DigComp 2.2)



L'applicazione di una metodologia collaborativa e cooperativa e la didattica innovativa laboratoriale favoriranno l'apprendimento del coding, della robotica e lo sviluppo del pensiero computazionale, seguendo l'approccio costruttivista ed inclusivo. Le attività formative sopra inserite, rappresentano l'opportunità per ogni alunno di sentirsi coinvolto, insieme agli altri e coordinati dal docente nel confronto, nello scambio di opinioni di ipotesi e nella sperimentazione di soluzioni e verifiche. Gli alunni saranno avvicinati al processo di addestramento di una intelligenza artificiale con esempi pratici e molto concreti, ricreando processi, utilizzando schemi semplici e dati essenziali. Le attività che mirano a sviluppare le "competenze di innovazione e sperimentazione" attraverso l'utilizzo di software innovativi alla luce degli aggiornamenti DigComp 2.2 saranno:

- Trasmissione dell'informazione
- Brevi lezioni di pratica
- Uso di simulazioni esperienziali
- Valorizzazione dell'errore
- Scoperta guidata
- Strategia collaborativa

Sarà assicurata la gestione delle attività in formato digitale attraverso l'utilizzo di piattaforme quali: Programma il Futuro, Code.org, Scratch, Storyjumper, ect.

Le azioni formative previste per: Coding, pensiero computazionale, robotica.

Il percorso sarà articolato in diverse azioni formative relative al potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere, al tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie e alla formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.



La promozione del coding, del pensiero computazionale e della robotica sarà svolta attraverso una didattica innovativa laboratoriale che favorirà, l'applicazione di una metodologia collaborativa e cooperativa: ogni alunno sarà coinvolto, insieme a tutti i compagni, a confrontarsi, a scambiare opinioni, ad ipotizzare, a sperimentare soluzioni e a verificare, coordinati dal docente. L'insegnante si pone come mediatore creando le condizioni favorevoli affinché l'alunno possa divenire il protagonista del proprio apprendimento. Le principali metodologie che verranno utilizzate per favorire l'apprendimento saranno:

- Lavoro a piccoli gruppi;

- Cooperative learning;

- Problem solving;

- Learning by doing;

- Brainstorming.

La didattica sarà gestita attraverso l'utilizzo di piattaforme quali: Programma il Futuro, Code.org, Scratch, Storyjumper, ecc.

Le azioni formative previste per: Competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione.



Il percorso sarà articolato in diversi azioni formative relativi al potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere, al tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie e alla formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

In particolare le azioni formative per il potenziamento delle competenze digitali e innovazioni, come previsto dagli aggiornamenti DigComp 2.2 e, partiranno dalla fotografia delle competenze digitali già possedute, mirando a formare una progettualità didattica digitale, attraverso l'utilizzo di software innovativi. Gli alunni/e saranno avvicinati al processo di addestramento dell'intelligenza artificiale con esempi pratici e concreti, ricreando processi, utilizzando schemi semplici e dati essenziali. Le strategie didattiche che verranno utilizzate per favorire l'apprendimento saranno:

project-based learning, cooperative learning, peer teaching e peer tutoring, learning by doing, flipped classroom, peer observation, Debate e l'Inquiry based learning (IBL).

Le azioni formative previste per sviluppare le competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione saranno: la trasmissione dell'informazione, brevi lezioni di pratica, l'uso di simulazioni esperienziali, valorizzazione dell'errore, la scoperta guidata e strategia collaborativa

Sarà assicurata la gestione delle attività in formato digitale attraverso l'utilizzo di piattaforme digitali.

Azioni specifiche che saranno adottate dalla scuola al fine di garantire la partecipazione delle studentesse ai percorsi formativi e di orientamento STEM e di favorire la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM.



Al fine di garantire pari opportunità e uguaglianza di genere, in termini didattici e di orientamento, rispetto alle materie STEM, il Progetto è destinato a promuovere le pari opportunità e a contrastare gli stereotipi di genere nei percorsi scolastici, sensibilizzando e valorizzando il talento delle studentesse in tali ambiti.

Le azioni specifiche che saranno adottate dalla scuola per garantire la partecipazione delle studentesse ai percorsi formativi e di orientamento STEM, al fine di promuovere la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM saranno:

1. **Sensibilizzazione:** È fondamentale educare e sensibilizzare gli studenti e le studentesse, le loro famiglie e la comunità sull'importanza e le opportunità offerte dagli studi STEM, organizzando campagne informative, incontri con esperti del settore e visite a laboratori o aziende STEM per mostrare concretamente cosa significa lavorare in questi settori.
2. **Mentoring:** Creare programmi di mentoring in cui le studentesse possano essere affiancate da donne esperte nel campo STEM. Questo tipo di supporto consente una riflessione pratica sul ruolo della donna nei settori scientifici e rappresentano un'opportunità relativamente ad un modello di riferimento da seguire.
3. **Rafforzamento delle competenze:** Offrire corsi di formazione e workshop specifici per ragazze, focalizzati sulle competenze richieste nei campi STEM. Questo può aiutare le studentesse a sentirsi più sicure e preparate per affrontare gli studi e le carriere STEM.
4. **Iniziative extracurricolari:** Promuovere attività extracurricolari come gruppi di studio dedicati alle materie STEM, in cui le studentesse possano collaborare, sperimentare e sviluppare interesse e passione per questi argomenti.
5. **Eliminazione degli stereotipi di genere:** Combattere gli stereotipi di genere che possono



scoraggiare le ragazze dal perseguire studi e carriere STEM. Promuovere una cultura inclusiva in al fine di valorizzare talenti e potenzialità nonché capacità e interessi delle ragazze.

6. Partenariati con l'industria, Atenei e Campus: Collaborare con aziende e organizzazioni del settore STEM per offrire opportunità di stage, visite aziendali e progetti concreti che permettano alle ragazze di sperimentare il mondo reale delle carriere STEM; dedicare giornate di 'orientamento per maturare l'idea del percorso universitario da intraprendere o consolidare la propria scelta.

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Utilizzare attività laboratoriali

Dettaglio plesso: L. CAPUANA - CALTANISSETTA

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

○ **Azione n° 1: SVILUPPO DELLE COMPETENZE STEM**



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Le azioni individuate per lo sviluppo delle competenze STEM vengono calibrate in base all'età degli alunni e ai vari ordini di scuola (Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado) a cui appartengono. Tali azioni sono previste nel PNRR del nostro Istituto Comprensivo.

Analisi dei fabbisogni per lo studio delle discipline STEM

Le discipline STEM (acronimo di Science, Technology, Engineering e Mathematics) includono quattro insegnamenti che rappresentano settori fondamentali che si intersecano tra loro, promuovendo una comprensione approfondita del mondo che ci circonda, stimolando l'innovazione tecnologica. Come riportato dalle Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018, dalla L.107/2015 (detta Buona Scuola) dal Piano nazionale Scuola Digitale (PNSD) e dalle Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 2012, i suddetti ambiti disciplinari hanno una rilevanza strategica per lo sviluppo della società.

L'approccio STEM è fondamentale nel nostro curriculum scolastico. In coerenza con esso, infatti, lo sviluppo e il potenziamento delle discipline STEM si legano al raggiungimento dei traguardi finali legati alle competenze digitali, come il riconoscimento dei diversi dispositivi tecnologici, la capacità di distinguerli, di saperli utilizzare in modo corretto e consapevole al fine di affrontare la complessità della modernità della nostra società che è in continua evoluzione. L'obiettivo generale del progetto è il potenziamento dello studio delle discipline STEM attraverso un intreccio interdisciplinare che integri al contempo teorie, metodologie e attività pratiche per lo sviluppo di competenze trasversali. Nello specifico, gli obiettivi mirano allo sviluppo delle 4C relative all'approccio STEM: Critical thinking (pensiero critico) e problem-solving, Communication (comunicazione), Collaboration e la Creativity.



Descrizione generale dei percorsi formativi proposti nelle discipline scientifiche, tecnologiche, matematiche, in coerenza con le linee guida per le discipline STEM (DM 184/2023) per il rispettivo ordine e grado di scuola (infanzia, primaria, secondaria)

In coerenza con le discipline STEM i percorsi previsti saranno:

1) Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere.

Questi percorsi, mirano a rafforzare le competenze STEM, promuovendo la parità di genere con particolare riferimento alle opportunità sulle scelte future lavorative e di carriere STEM. Si prevede l'utilizzo di metodologie attive quali metodo induttivo, attività laboratoriali, problem-solving, cooperative learning, metodologie innovative etc. per stimolare lo sviluppo di competenze sulle discipline STEM e la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse. I percorsi previsti si potranno attuare a partire dalla scuola dell'infanzia.

2) Percorsi di tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM.

Il percorso formativo mira ad avviare percorsi di tutoraggio per il rafforzamento delle attività di orientamento agli studi e alle carriere STEM degli studenti e delle studentesse

3) Percorsi di formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

La proposta formativa mira al potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti e delle studentesse attraverso la metodologia CLIL, strategia che è utilizzata



trasversalmente nelle diverse discipline non linguistiche. Ciascun percorso viene erogato in presenza da un esperto in possesso di specifiche competenze, (madrelingua o certificazione linguistica livello C1) in orario extra-scolastico. Le attività del percorso formativo prevedono il coinvolgimento dell'intero gruppo classe. Il percorso si potrà svolgere a partire dalla scuola dell'infanzia.

4) Attività tecnica del gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM (1 edizioni)

Le attività di rilevazione dei fabbisogni dei destinatari, di programmazione e accompagnamento alle azioni formative e di documentazione della loro attività, anche sulla piattaforma dedicata, sarà svolta dal gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM appositamente creato nell'Istituto. Esso garantirà l'adozione delle pari opportunità di genere nell'accesso ai percorsi sulle STEM.

Metodologie utilizzate per i percorsi STEM

Laboratorialità e learning by doing

Tra le metodologie attive dell'attivismo pedagogico ricordiamo la didattica laboratoriale di Dewey, e il learning by doing della Montessori, che privilegiano l'apprendimento esperienziale, incoraggiando gli studenti a costruire attivamente il proprio sapere. Attraverso la didattica laboratoriale gli studenti sono spronati positivamente ad apprendere a mostrare curiosità, partecipare attivamente. Inoltre, le attività laboratoriali (che si possono svolgere nell'aula o in ambienti con attrezzature specifiche), promuovono apprendimenti di tipo significativo e contestualizzato e favoriscono la motivazione degli studenti e delle studentesse.



Rappresentano delle metodologie facilmente applicabili e consentono di verificare le conoscenze e le competenze degli studenti in riferimento all'apprendimento dei contenuti delle discipline trattate. Vengono promossi l'apprendimento collaborativo e lo sviluppo di competenze.

Problem solving e metodo induttivo

Il Problem solving è la metodologia per eccellenza utilizzata per lo sviluppo e il potenziamento delle competenze STEM. In particolare esso mira a sviluppare negli studenti e nelle studentesse la capacità di trovare soluzioni innovative/alternative/nuove/dinnanzi a problemi reali.

La metodologia implica un ragionamento induttivo strutturato finalizzato alla risoluzione di una situazione complessa.

Nella procedura di problem solving si individuano 5 momenti specifici:

1. **Comprensione:** lo studente si avvicina al problema, ne comprende le componenti e si chiede se ha mai incontrato qualcosa di simile;
2. **Previsione:** inizia il ragionamento e ci si chiede di cosa si ha bisogno, si stima il tempo necessario per la risoluzione, gli strumenti utili;
3. **Pianificazione:** questo è il vero e proprio inizio della fase di risoluzione, in cui si stabiliscono i dati in possesso, le conoscenze, in cui si fa ricerca;
4. **Monitoraggio:** durante lo svolgimento del compito il ragazzo si chiede se sta raggiungendo la soluzione o deve cambiare approccio, se ha bisogno di aiuto o ha già qualche conclusione importante;
5. **Valutazione:** alla risoluzione del problema ci si chiede se i tempi calcolati erano giusti, se è stata scelta la giusta prospettiva, dove sono stati fatti errori e come si può migliorare.



Nel potenziamento dell'approccio STEM il metodo è utile nella presentazione di quesiti in modo più complesso e meno diretto. Ma lo stesso procedimento può essere utilizzato non solo nelle materie scientifiche ma anche in quelle umanistiche, in modo da comprendere eventi e processi in modo completo e approfondito.

Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa

La capacità di verificare e sintetizzare incoraggiano gli studenti e le studentesse ad essere autonomi e a sviluppare competenze trasversali come l'organizzazione spazio-temporale. La ricerca di soluzioni alternative stimola lo sviluppo della intelligenza creativa. Essa indica lo sviluppo del pensiero laterale, creativo. Rappresenta, inoltre, una qualità per chi vive in una società complessa e ricca di tecnologia, computer e robot sempre più sofisticati.

Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Un'ottima metodologia inclusiva è il cooperative learning, che permette una "costruzione comune" di "oggetti", procedure, concetti.

Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia



- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo.

Esiste anche una forma di Cooperative Learning Informale che è legato ad attività di durata breve, che possono essere adattate alle lezioni tradizionali.

Promozione del pensiero critico nella società digitale

L'utilizzo delle nuove tecnologie rende le esperienze di apprendimento accattivanti, divertenti e interessanti. Esso deve essere supportato dallo sviluppo del pensiero critico, che consente agli studenti e alle studentesse di raccogliere, interpretare e valutare dati argomentandoli su base scientifica.

Adozione di metodologie didattiche innovative

Le metodologie didattiche innovative sono volte a conciliare capacità di apprendimento differenti. Con esse la scuola si propone come obiettivo lo sviluppo autonomo e la scoperta delle capacità degli studenti, con un'azione diretta anche allo sviluppo del problem solving. Tra le metodologie didattiche innovative troviamo: problem based learning, tinkering, Hackathon, Debate, Inquiry based learning, Design thinking.



Le metodologie didattiche innovative che saranno utilizzate

Tra le metodologie innovative previste, nei percorsi proposti saranno utilizzate il Debate e l'Inquiry based learning (IBL).

Il Debate è una metodologia innovativa che consente ai componenti di un gruppo di confrontarsi in relazione a specifiche tematiche. Nell'ambito dello sviluppo delle STEM risulta di fondamentale rilevanza il confronto tra squadre/gruppi per discutere degli argomenti trattati e trovare soluzioni nuove ed efficaci.

La metodologia "Inquiry based learning", invece, è una metodologia innovativa che consente lo sviluppo del pensiero critico, il problem solving, e la realizzazione di attività (esperimenti) guidati dai docenti. Grazie a questa metodologia gli studenti e le studentesse diventano parte attiva e integrante del processo di apprendimento, progettano una lezione guidata, pongono le domande, discutono dei dati delle ipotesi e delle verifiche finali.

Le attività formative previste per l'apprendimento del coding e del pensiero computazionale, dell'informatica e dell'intelligenza artificiale, delle competenze digitali e di innovazione (DigComp 2.2)

L'applicazione di una metodologia collaborativa e cooperativa e la didattica innovativa laboratoriale favoriranno l'apprendimento del coding, della robotica e lo sviluppo del pensiero computazionale, seguendo l'approccio costruttivista ed inclusivo. Le attività formative sopra inserite, rappresentano l'opportunità per ogni alunno di sentirsi coinvolto, insieme agli altri e coordinati dal docente nel confronto, nello scambio di opinioni di ipotesi e nella sperimentazione di soluzioni e verifiche. Gli alunni saranno avvicinati al processo di addestramento di una intelligenza artificiale con esempi pratici e molto concreti, ricreando processi, utilizzando schemi semplici e dati essenziali. Le attività che mirano a sviluppare le "competenze di innovazione e sperimentazione" attraverso l'utilizzo di software innovativi



alla luce degli aggiornamenti DigComp 2.2 saranno:

- Trasmissione dell'informazione
- Brevi lezioni di pratica
- Uso di simulazioni esperienziali
- Valorizzazione dell'errore
- Scoperta guidata
- Strategia collaborativa

Sarà assicurata la gestione delle attività in formato digitale attraverso l'utilizzo di piattaforme quali: Programma il Futuro, Code.org, Scratch, Storyjumper, ect.

Le azioni formative previste per: Coding, pensiero computazionale, robotica.

Il percorso sarà articolato in diverse azioni formative relative al potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere, al tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie e alla formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

La promozione del coding, del pensiero computazionale e della robotica sarà svolta attraverso una didattica innovativa laboratoriale che favorirà, l'applicazione di una metodologia collaborativa e cooperativa: ogni alunno sarà coinvolto, insieme a tutti i compagni, a confrontarsi, a scambiare opinioni, ad ipotizzare, a sperimentare soluzioni e a verificare, coordinati dal docente. L'insegnante si pone come mediatore creando le condizioni favorevoli affinché l'alunno possa divenire il protagonista del proprio apprendimento. Le principali metodologie che verranno utilizzate per favorire l'apprendimento saranno:



- Lavoro a piccoli gruppi;

- Cooperative learning;

- Problem solving;

- Learning by doing;

- Brainstorming.

La didattica sarà gestita attraverso l'utilizzo di piattaforme quali: Programma il Futuro, Code.org, Scratch, Storyjumper, ecc.

Le azioni formative previste per: Competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione.

Il percorso sarà articolato in diverse azioni formative relative al potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere, al tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche con il coinvolgimento delle famiglie e alla formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti.

In particolare le azioni formative per il potenziamento delle competenze digitali e innovazioni, come previsto dagli aggiornamenti DigComp 2.2 e, partiranno dalla fotografia delle competenze digitali già possedute, mirando a formare una progettualità didattica digitale, attraverso l'utilizzo di software innovativi. Gli alunni/e saranno avvicinati al processo di addestramento dell'intelligenza artificiale con esempi pratici e concreti,



ricreando processi, utilizzando schemi semplici e dati essenziali. Le strategie didattiche che verranno utilizzate per favorire l'apprendimento saranno:

project-based learning, cooperative learning, peer teaching e peer tutoring, learning by doing, flipped classroom, peer observation, Debate e l'Inquiry based learning (IBL).

Le azioni formative previste per sviluppare le competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione saranno: la trasmissione dell'informazione, brevi lezioni di pratica, l'uso di simulazioni esperienziali, valorizzazione dell'errore, la scoperta guidata e strategia collaborativa

Sarà assicurata la gestione delle attività in formato digitale attraverso l'utilizzo di piattaforme digitali.

Azioni specifiche che saranno adottate dalla scuola al fine di garantire la partecipazione delle studentesse ai percorsi formativi e di orientamento STEM e di favorire la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM.

Al fine di garantire pari opportunità e uguaglianza di genere, in termini didattici e di orientamento, rispetto alle materie STEM, il Progetto è destinato a promuovere le pari opportunità e a contrastare gli stereotipi di genere nei percorsi scolastici, sensibilizzando e valorizzando il talento delle studentesse in tali ambiti.

Le azioni specifiche che saranno adottate dalla scuola per garantire la partecipazione delle studentesse ai percorsi formativi e di orientamento STEM, al fine di promuovere la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM saranno:



1. **Sensibilizzazione:** È fondamentale educare e sensibilizzare gli studenti e le studentesse, le loro famiglie e la comunità sull'importanza e le opportunità offerte dagli studi STEM, organizzando campagne informative, incontri con esperti del settore e visite a laboratori o aziende STEM per mostrare concretamente cosa significa lavorare in questi settori.
2. **Mentoring:** Creare programmi di mentoring in cui le studentesse possano essere affiancate da donne esperte nel campo STEM. Questo tipo di supporto consente una riflessione pratica sul ruolo della donna nei settori scientifici e rappresentano un'opportunità relativamente ad un modello di riferimento da seguire.
3. **Rafforzamento delle competenze:** Offrire corsi di formazione e workshop specifici per ragazze, focalizzati sulle competenze richieste nei campi STEM. Questo può aiutare le studentesse a sentirsi più sicure e preparate per affrontare gli studi e le carriere STEM.
4. **Iniziative extracurricolari:** Promuovere attività extracurricolari come gruppi di studio dedicati alle materie STEM, in cui le studentesse possano collaborare, sperimentare e sviluppare interesse e passione per questi argomenti.
5. **Eliminazione degli stereotipi di genere:** Combattere gli stereotipi di genere che possono scoraggiare le ragazze dal perseguire studi e carriere STEM. Promuovere una cultura inclusiva in al fine di valorizzare talenti e potenzialità nonché capacità e interessi delle ragazze.
6. **Partenariati con l'industria, Atenei e Campus:** Collaborare con aziende e organizzazioni del settore STEM per offrire opportunità di stage, visite aziendali e progetti concreti che permettano alle ragazze di sperimentare il mondo reale delle carriere STEM; dedicare giornate di orientamento per maturare l'idea del percorso universitario da intraprendere o consolidare la propria scelta.



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



Moduli di orientamento formativo

I.C. "M. L. KING" (ISTITUTO PRINCIPALE)

Scuola Secondaria I grado

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

Le classi I, II e III della Scuola Secondaria di I grado partecipano all'Orienting Week, le attività confluiscono in un modulo unico, le attività sono calibrate per le tre classi.

CONTENUTI:

Conosco me stesso:

- la mia storia personale
- le mie attitudini e inclinazioni
- io scelgo

Conosco il territorio:

- dove vivo
- mi oriento

Io nel futuro:

- come sarò tra...
- sogni e aspirazioni

ATTIVITA':



- letture di approfondimento per la conoscenza di sé
- questionari di indagine e riflessione
- attività ludico-grafiche ed espressive
- compiti di realtà
- cineforum
- visite guidate

I contenuti delle attività verranno scelti e declinati per ciascuna classe all'interno dei Consigli di classe.

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

Le classi I, II e III della Scuola Secondaria di I grado partecipano all'Orienting Week, le



attività confluiscono in un modulo unico, le attività sono calibrate per le tre classi.

CONTENUTI:

Conosco me stesso:

- la mia storia personale
- le mie attitudini e inclinazioni
- io scelgo

Conosco il territorio:

- dove vivo
- mi oriento

Io nel futuro:

- come sarò tra...
- sogni e aspirazioni

ATTIVITA':

- letture di approfondimento per la conoscenza di sé
- questionari di indagine e riflessione
- attività ludico-grafiche ed espressive
- compiti di realtà
- cineforum
- visite guidate

I contenuti delle attività verranno scelti e declinati per ciascuna classe all'interno dei Consigli di classe.

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

Le classi I, II e III della Scuola Secondaria di I grado partecipano all'Orienting Week, le attività confluiscono in un modulo unico, le attività sono calibrate per le tre classi.

CONTENUTI:

Conosco me stesso:

- la mia storia personale
- le mie attitudini e inclinazioni
- io scelgo

Conosco il territorio:

- dove vivo
- mi oriento

Io nel futuro:



- come sarò tra...
- sogni e aspirazioni

ATTIVITA':

- letture di approfondimento per la conoscenza di sé
- questionari di indagine e riflessione
- attività ludico-grafiche ed espressive
- compiti di realtà
- cineforum
- visite guidate

I contenuti delle attività verranno scelti e declinati per ciascuna classe all'interno dei Consigli di classe.

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

- Nuove competenze e nuovi linguaggi
- percorsi di orientamento per la scelta della scuola secondaria di II grado

Dettaglio plesso: L. CAPUANA - CALTANISSETTA



SCUOLA SECONDARIA I GRADO

○ **Modulo n° 1: Modulo di orientamento formativo per la classe I " IL MIO MONDO"**

Le classi I, II e III della Scuola Secondaria di I grado partecipano all'Orienting Week, le attività confluiscono in un modulo unico, le attività sono calibrate per le tre classi.

CONTENUTI:

Conosco me stesso:

- la mia storia personale
- le mie attitudini e inclinazioni
- io scelgo

Conosco il territorio:

- dove vivo
- mi oriento

Io nel futuro:

- come sarò tra...
- sogni e aspirazioni

ATTIVITA':

- letture di approfondimento per la conoscenza di sé
- questionari di indagine e riflessione
- attività ludico-grafiche ed espressive
- compiti di realtà
- cineforum
- visite guidate



I contenuti delle attività verranno scelti e declinati per ciascuna classe all'interno dei Consigli di classe.

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

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

Le classi I, II e III della Scuola Secondaria di I grado partecipano all'Orienting Week, le attività confluiscono in un modulo unico, le attività sono calibrate per le tre classi.

CONTENUTI:

Conosco me stesso:

- la mia storia personale
- le mie attitudini e inclinazioni
- io scelgo

Conosco il territorio:

- dove vivo



- mi oriento

Io nel futuro:

- come sarò tra...
- sogni e aspirazioni

ATTIVITA':

- letture di approfondimento per la conoscenza di sé
- questionari di indagine e riflessione
- attività ludico-grafiche ed espressive
- compiti di realtà
- cineforum
- visite guidate

I contenuti delle attività verranno scelti e declinati per ciascuna classe all'interno dei Consigli di classe.

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

○ Modulo n° 3: Modulo di orientamento formativo



per la classe III

Le classi I, II e III della Scuola Secondaria di I grado partecipano all'Orienting Week, le attività confluiscono in un modulo unico, le attività sono calibrate per le tre classi.

CONTENUTI:

Conosco me stesso:

- la mia storia personale
- le mie attitudini e inclinazioni
- io scelgo

Conosco il territorio:

- dove vivo
- mi oriento

Io nel futuro:

- come sarò tra...
- sogni e aspirazioni

ATTIVITA':

- letture di approfondimento per la conoscenza di sé
- questionari di indagine e riflessione
- attività ludico-grafiche ed espressive
- compiti di realtà
- cineforum
- visite guidate

I contenuti delle attività verranno scelti e declinati per ciascuna classe all'interno dei Consigli di classe.



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

- Nuove competenze e nuovi linguaggi
- Incontri informativi e laboratoriali con docenti e studenti delle scuole secondarie di II grado



Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa

● Scuola attiva Kids (Ministero Sport e Salute)

Il progetto, promosso da Sport e Salute e il Ministero dell'istruzione e del merito (MIM), in collaborazione con il Ministro per lo Sport e i Giovani per il tramite del Dipartimento per lo Sport della Presidenza del Consiglio dei ministri, con la partecipazione delle Federazioni Sportive Nazionali e delle Discipline Sportive Associate consta in un percorso multi-sportivo ed educativo dedicato alle scuole primarie, che consente ai bambini di provare tanti sport, divertirsi e adottare uno stile di vita attivo. Obiettivi: Promuovere lo sviluppo motorio globale dei bambini, utile alla pratica di tutti gli sport. Consentire un orientamento sportivo consapevole degli alunni in base alle loro attitudini e preferenze motorie, favorendo l'avviamento e la prosecuzione della pratica sportiva. Favorire la scoperta di tanti sport diversi ed appassionanti, offrendo anche alle scuole strumenti specifici per riproporre le varie discipline, grazie agli insegnanti di Educazione fisica. Promuovere i corretti stili di vita tra gli studenti, gli insegnanti e le famiglie.

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
- definizione di un sistema di orientamento

Risultati attesi

Conoscere meglio se stessi: migliorare progressivamente la conoscenza e la consapevolezza della propria identità corporea e la cura della propria persona. Comunicare e relazionarsi positivamente con gli altri: essere consapevoli delle opportunità offerte dal gioco e dallo sport. Acquisire il valore delle regole e l'importanza dell'educazione alla legalità: riconoscere nell'attività motoria e sportiva i valori etici alla base della convivenza civile.



Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Esterno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Scienze

Aule

Aula generica

Strutture sportive

Palestra

● Scuola attiva Junior (Ministero Sport e Salute)

Il progetto, promosso da Sport e Salute e il Ministero dell'istruzione e del merito (MIM), in collaborazione con il Ministro per lo Sport e i Giovani per il tramite del Dipartimento per lo Sport della Presidenza del Consiglio dei ministri, con la partecipazione delle Federazioni Sportive Nazionali e delle Discipline Sportive Associate consta in un percorso multi-sportivo ed educativo dedicato alle scuole secondarie di I grado, che consente ai ragazzi di provare tanti sport, divertirsi e adottare uno stile di vita attivo. Obiettivi: Promuovere lo sviluppo motorio globale dei ragazzi, utile alla pratica di tutti gli sport. Consentire un orientamento sportivo consapevole degli alunni in base alle loro attitudini e preferenze motorie, favorendo l'avviamento e la prosecuzione della pratica sportiva. Favorire la scoperta di tanti sport diversi ed appassionanti, offrendo anche alle scuole strumenti specifici per riproporre le varie discipline, grazie agli insegnanti di Educazione fisica. Promuovere i corretti stili di vita tra gli studenti, gli insegnanti e le famiglie.

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

- definizione di un sistema di orientamento

Risultati attesi

Conoscere meglio se stessi: migliorare progressivamente la conoscenza e la consapevolezza della propria identità corporea e la cura della propria persona. Comunicare e relazionarsi positivamente con gli altri: essere consapevoli delle opportunità offerte dal gioco e dallo sport. Acquisire il valore delle regole e l'importanza dell'educazione alla legalità: riconoscere nell'attività motoria e sportiva i valori etici alla base della convivenza civile.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Esterno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Scienze

Strutture sportive

Palestra

● Alla ricerca della piramide perduta (In collaborazione con l'Associazione "Nutrizionisti senza frontiere")

Progetto di durata triennale (3^a annualità) Ambito di intervento: Informazione e sensibilizzazione Area geografica di interesse: Italia Destinatari del progetto: Bambini delle scuole primarie (a partire dalla classe terza, fino alla quinta) Il contesto generale: in Italia l'incidenza di sovrappeso, obesità e disturbi della condotta alimentare (anoressia, bulimia, binge eating disorder...) in età infantile ed adolescenziale è in aumento, così come la comparsa in età adulta, di malattie cronico degenerative legate in maniera importante a tutte quelle abitudini alimentari scorrette che negli ultimi 50 anni lo sviluppo economico e i ritmi di vita frenetici che



ne sono derivati, ci hanno imposto. La dieta degli italiani negli ultimi anni ha subito infatti molte modifiche, rispetto a quella che conducevano i nostri nonni: cibi pronti, hamburger, cordon bleu, spinacine, bastoncini di pesce, crocchette, patatine, dolci industriali, merendine, cioccolata, snack dolci e salati in abbondanza. Frutta, legumi e verdura pressoché assenti.

Questa è la dieta della maggior parte di bambini e ragazzi in Italia. La vita frenetica ci costringe spesso a rinunciare ad una cucina naturale, sana e leggera, ripiegando sempre di più su cibi precotti e confezionati: più comodi, più sbrigativi e soprattutto così buoni da mettere subito d'accordo tutta la famiglia! Così i cibi integrali, la lunga cottura domestica dei legumi, l'olio extravergine d'oliva, la torta della nonna, le abbondanti verdure in tavola e la frutta fresca e colorata, hanno lasciato il posto a cibi raffinati, tanta carne, burro e grassi idrogenati e cibo industriale. I possibili risultati apprezzabili di questo tipo di alimentazione sono il sovrappeso o ancor peggio l'obesità, ma queste condizioni non sono necessariamente presenti.

Frequentemente riscontriamo stanchezza, pigrizia, scarsa attenzione, performance sportive carenti e dipendenza nei confronti di certi alimenti, indipendentemente dal problema del sovrappeso. Inoltre anche in assenza di eccesso ponderale questo tipo di alimentazione espone i bambini al rischio di incorrere in malattie cronico degenerative in età adulta, come diabete, ipercolesterolemia e problematiche cardiovascolari correlate, ipertensione, iperuricemia e gotta, osteoporosi, tumori... Obiettivi: Obiettivo generale: Gettare le basi per una corretta alimentazione nei bambini delle scuole primarie, insegnando loro: - La necessità di mangiare sano per crescere bene e mantenersi in un buono stato di salute, indipendentemente dal proprio peso corporeo; - L'impatto che le scelte alimentari dell'individuo hanno sul pianeta e sui popoli del Mondo... da qui l'importanza di nutrirsi consapevolmente; - L'urgenza di ridurre gli sprechi e di garantire una più equa distribuzione delle risorse, attraverso la consapevolezza che i coetanei nel Sud del Mondo non hanno la fortuna e la possibilità di disporre facilmente di cibo ed acqua. Obiettivi specifici: - Ridurre l'incidenza di sovrappeso e obesità, ovvero di malnutrizione nei bambini; - Ridurre l'incidenza di carenze vitaminiche e di problematiche ad esse correlate nei bambini; - Ridurre l'incidenza di obesità e di malattie cronico degenerative negli adulti di domani; - Aumentare la consapevolezza in tavola dei bambini e delle loro famiglie; - Sensibilizzare i ragazzi sull'esistenza della malnutrizione nel Sud del Mondo; - Sensibilizzare ad un minore spreco di acqua e cibo ed al consumo consapevole.

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

- Prevenire lo spreco alimentare; - Aumentare lo spirito di solidarietà tra gli alunni, attraverso la conoscenza della vita dei coetanei nel Sud del mondo; - Sostenere i progetti del Sud del mondo, tramite l'acquisizione di buone pratiche.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Esterno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Scienze

Aule

Aula generica

● Let's talk together (In collaborazione con British Institutes)

Il progetto è rivolto agli alunni delle classi della scuola primaria e a quelli della scuola secondaria di primo grado. Lo scopo è quello di sviluppare le competenze comunicative dei ragazzi con riferimento ai descrittori del livello base del Quadro comune europeo. In particolare saranno potenziate le abilità di comprensione e produzione orale tramite la presenza di un insegnante



madrelingua in classe. Il lettore lavorerà in compresenza con l'insegnante curriculare d'inglese per consentire un approccio più immediato nei confronti della lingua straniera. Con il contributo di 30 euro da parte delle famiglie sarà possibile effettuare 15 incontri di un'ora a settimana per classe. Obiettivi generali: • Risolvere i problemi che si presentano di volta in volta, perché l'interazione in un'altra lingua è un processo continuo di problem posing e problem solving • Sviluppare competenze metacognitive • Comprendere la complessità dei sistemi culturali attraverso l'approfondimento della conoscenza di culture diverse Obiettivi specifici: • Ampliamento ed approfondimento delle competenze acquisite durante le ore curricolari. • Acquisizione di maggiore autonomia negli scambi comunicativi tramite l'incremento dell'esposizione degli alunni alla 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
- definizione di un sistema di orientamento

Risultati attesi

Livello A1 e A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento.

Destinatari	Gruppi classe
-------------	---------------

Risorse professionali	Esterno
-----------------------	---------

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Lingue
-------------------	--------

Aule	Aula generica
-------------	---------------



● Incontri Letterari per alunni e insegnanti (In collaborazione con AG Book Publishing Roma)

Il progetto si propone di creare un "Ambiente Letterario" all'interno del sistema scuola. Si sente la necessità di incentivare l'amore per la lettura, la conoscenza di testi letterari di vario tipo, l'incontro con autori di vari generi letterari, in base all'età degli alunni e dei vari ordini di scuola del nostro Comprensivo, inoltre l'amore per la scrittura e metterla in pratica e la partecipazione ad eventi di carattere locale, nazionale ed internazionale. Gli insegnanti avranno il compito di stimolare gli scolari verso le sopracitate finalità. Il progetto prevede principalmente la collaborazione con la casa editrice "AG Book Publishing" di Roma. Non sono esclusi momenti di cultura con altri enti e/o associazioni. In merito alla collaborazione con AG Book Publishing di Roma sono stati programmati diversi eventi che accompagneranno i discenti durante l'arco dell'anno scolastico, legati anche ad eventi quali "Libriamoci" e "Il Maggio dei Libri" UN ALBERO CARICO ... DI LIBRI – INCONTRI LETTERARI NATALIZI PER ALUNNI E INSEGNANTI Si propone di creare una fiera virtuale del libro, in modalità telematica, che interessi gli alunni alla lettura di testi di autori di vari generi letterari. Si organizzeranno tre eventi in base all'età dei discenti e all'ordine di scuola specifico (Infanzia, Primaria, Secondaria di I grado). Saranno coinvolti in modo attivo anche i docenti delle classi dei tre ordini di scuola, i quali potranno consigliare agli alunni i testi che ritengono adeguati al loro percorso educativo. Gli autori presenteranno le loro opere, ma soprattutto incontreranno gli alunni e interagiranno con gli stessi soddisfacendo le loro curiosità e rispondendo alle loro domande. L'evento si propone la conoscenza di autori. Si svolgeranno anche dei reading di lettura dei testi presentati. LIBRIAMOCI Tavola rotonda virtuale sul tema della diversità e dell'inclusione, produzione di brevi storie inerenti al tema da parte degli alunni. Incontro con un autore. In concomitanza con gli eventi di lettura a voce alta legati a "Libriamoci". GIORNATA MONDIALE DELLA POESIA – GIORNATA MONDIALE DELL'ACQUA Reading di poesia online, sui temi della poesia e dell'acqua, in un'unica data, dedicato ai bambini e ai ragazzi. I docenti esorteranno gli studenti a produrre poesie di vari generi (haiku, testi in rima o a rima sciolta, uso di allitterazioni, similitudini, metafore, enumerazioni, personificazioni etc). MAGGIO DEI LIBRI 2025 Realizzazione di favole e fiabe sul tema "Amici Animali" da parte degli alunni e reading di lettura in modalità telematica. EVENTUALI PRESENTAZIONI DI LIBRI Autori vari presentano le loro opere a scuola. Obiettivi: Incentivare l'interesse al piacere della lettura; Conoscere vari generi letterari; Acquisire capacità specifiche per l'analisi del testo; Conoscere autori di vari generi letterari; Saper rivolgere domande sotto forma di interviste; Produrre vari tipi di testi poetici e in prosa; Partecipare a reading di lettura.



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

Rafforzamento delle competenze linguistiche e relazionali spendibili sia nell'ambito del gruppo classe che del gruppo più ampio di interazione; Acquisizione delle tecniche di lettura di vari tipi di testi letterari; Acquisizione delle competenze per ideare e produrre vari tipi di testo.

Sensibilizzazione verso le problematiche sociali.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Aule

Aula generica

Anfiteatro



● Progetto Crocus (In collaborazione con la Fondazione irlandese per l'insegnamento dell'Olocausto)

Il Progetto Crocus è un'attività cui ogni anno partecipano sempre più scuole da tutto il mondo. Il Progetto Crocus è un modo tangibile di introdurre i ragazzi all'argomento dell'Olocausto e aumentare la consapevolezza dei pericoli della discriminazione, dei pregiudizi e dell'intolleranza. La fondazione mette a disposizione linee guida e informazioni che possono essere di ausilio agli insegnanti nel corso di questa attività. La partecipazione dei bambini e dei ragazzi nel piantare i bulbi e osservare la crescita dei fiori incoraggia un apprendimento continuo dell'importanza della tolleranza e del rispetto. La Fondazione Irlandese per l'Insegnamento sull'Olocausto fornisce ad ogni scuola i bulbi di crocus gialli da piantare in autunno in memoria del milione e mezzo di bambini ebrei che perirono a causa dell'Olocausto e le migliaia di altri bambini che furono vittime delle atrocità naziste. I fiori gialli ricordano la stella gialla di Davide che gli ebrei furono costretti a cucire sui propri abiti durante il dominio nazista. Il crocus fiorisce alla fine di gennaio o all'inizio di febbraio, intorno alla data della Giornata mondiale in memoria delle vittime dell'Olocausto (27 gennaio). Quando qualcuno ammira i fiori, i ragazzi possono spiegare che cosa rappresentano. Obiettivi: • Ricordare, attraverso i fiori gialli, le stelle di Davide, che gli ebrei furono costretti a cucire sugli abiti durante il dominio nazista. • Sensibilizzare sui rischi del razzismo e dell'intolleranza e ribadire l'importanza dell'accoglienza e dell'integrazione di tutti gli individui. • Storicizzare la Shoah per costruire il senso della legalità e lo sviluppo di un'etica della responsabilità. • Approfondire specifiche tematiche relative alla convivenza civile, alle educazioni alla cittadinanza interculturale, ai diritti umani, alle pari opportunità, in una prospettiva di interazione operativa dei saperi e delle competenze.

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

- Imparare ad imparare, comunicare, collaborare e partecipare, individuare collegamenti e relazioni, acquisire e interpretare l'informazione.

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Scienze

Biblioteche

Classica

Aule

Magna

Proiezioni

Aula generica

● Progetto Nazionale per lo Sport Paralimpico nella Scuola 2023 2025 (In collaborazione con C.I.P.)

Già dall'a.s. 2022-2023 la Giunta Nazionale ha deliberato di sostenere il Progetto triennale Nazionale per lo sport paralimpico, negli istituti scolastici firmatari di accordo quadro di collaborazione con il CIP, lo sviluppo di progetti destinati a divulgare la cultura paralimpica e ad incentivare l'avviamento degli studenti con disabilità all'attività sportiva attraverso azioni a supporto della didattica d'istituto, in presenza o a distanza, che tengano conto dei protocolli previsti dal MI e dall'Istituto scolastico, in considerazione del mutevole contesto sanitario. Le progettualità dovranno essere inserite nei PTOF e svolte in orario curricolare o extracurricolare, nel rispetto dell'autonomia scolastica e delle scelte in tema di offerta formativa. Obiettivi: - Potenziare l'offerta sportiva scolastica; - Informare i giovani sul mondo paralimpico e diffondere i valori che lo connotano attraverso la testimonianza di persone che hanno maturato sul campo



la loro esperienza; - Incoraggiare l'attività motoria, fisica e sportiva a scuola e la partecipazione dei ragazzi con disabilità alle attività e ai progetti sportivi scolastici; - Orientare i ragazzi con disabilità allo sport in base alle proprie attitudini motorie, in un contesto emotivo irripetibile, fra i compagni di scuola.

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

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza imprenditoriale.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Strutture sportive

Palestra

● Caltanissetta tra arte e cultura

Il progetto mira a ricostruire un percorso storico con le varie dominazioni che hanno abitato Caltanissetta dai Sicani alla Monarchia Liberale ed infine Repubblica. Si prosegue con la descrizione del Palazzo di Città detto del Carmine oggi sede Municipale, atrio e i suoi affreschi, il



chiostro, lo scalone marmoreo di rappresentanza sala gialla, rosa (Segreteria del Sindaco), grigio perla (Sala del Sindaco), sala consiliare, sala rosa (sala del Presidente del Consiglio). Teatro Regina Margherita, storicità, descrizione delle tre Maioliche policrome e del Dipinto nella Volta del Teatro realizzato dal pittore Niscesese Giovanni Valenti. Descrizione della Macchina scenotecnica con componenti ed elementi scenici. Gli alunni designati a divenire guide avranno il compito di far salire sul palcoscenico i visitatori o alunni e spiegare tutta la componentistica scenica. Scopo primario trasferire con passione e amore ciò che di bello abbiamo nella nostra Città. Se tutto questo avviene narrato da un coetaneo probabilmente avrà maggiore ascolto, gli stessi si sentiranno partecipi e protagonisti. Obiettivo: Fornire nozioni Storiche Culturali della Città, nello specifico due siti quale il Palazzo di Città detto del Carmine e il Teatro Regina Margherita. Lo scopo primario è far sì che gli alunni protagonisti del progetto possano narrare in lingua italiana ed estera i siti citati, divenendo per l'occasione delle guide.

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
- alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

Risultati attesi

Acquisizione di conoscenze sulla storia e sull'arte nella città di Caltanissetta.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno



Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Disegno

Multimediale

Aule

Aula generica

● Scuole per i diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (In collaborazione con Comitato Prov.le Unicef CL)

L'UNICEF ha il compito specifico di proporre strategie e azioni che concorrano a favorire la realizzazione e l'applicazione dei diritti sanciti dalla Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e, per adempiere a questo mandato, ha da sempre ricoperto un ruolo molto importante rivolgendosi alle istituzioni e alla società civile, affinché diritti inalienabili quali il diritto alla non discriminazione, alla salute, all'identità, all'educazione, al gioco, all'ascolto, alla partecipazione, alla protezione da qualsiasi forma di violenza siano alla base dei modelli culturali e dei processi educativi proposti alle nuove generazioni. Il Comitato Italiano per l'UNICEF Fondazione ETS ha sviluppato il Programma "Scuola Amica dei bambine, dei bambini e degli adolescenti" in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione e del Merito dal 2009. Attraverso un lavoro di adeguamento alle linee guida internazionali dell'UNICEF, l'impianto del programma è stato rivisto per accogliere gli obiettivi di promozione dell'educazione ai diritti dell'infanzia e dell'adolescenza identificati a livello globale. Il nuovo Programma "Scuole per i diritti dell'infanzia e dell'adolescenza" sarà implementato a partire dall'anno scolastico 2024/2025. L'UNICEF Italia e il Ministero dell'Istruzione e del Merito, in sinergia, promuoveranno i contenuti del nuovo Programma grazie al contributo degli Uffici Scolastici Regionali e degli Ambiti Territoriali, della Consulta degli Studenti e dei Comitati locali per l'UNICEF. Realizzare un'esperienza di scuola basata sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza in cui tutti i soggetti coinvolti siano consapevoli dei propri diritti, vivano un ambiente che li promuove e li tutela e siano in grado di sviluppare azioni di promozione degli stessi dentro e fuori la scuola. Al fine di realizzare un approccio incentrato sui diritti, le Scuole si impegnano a sviluppare un percorso triennale di conoscenza, approfondimento ed esperienza dei diritti basato sull'implementazione di tre macro-obiettivi, che devono essere raggiunti in maniera significativa e soprattutto



consecutiva. Obiettivi: PRIMO ANNO "APPRENDERE I DIRITTI" Bambini, bambine, adolescenti e adulti coinvolti nel Programma devono conoscere i diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, comunicare utilizzando un linguaggio che testimoni consapevolezza e capacità di esprimere i principi della Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. Una corretta comunicazione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza deve garantire alcuni aspetti importanti:

- i diritti da comunicare sono esclusivamente quelli sanciti dagli articoli della Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza
- i diritti non devono essere presentati come subordinati al fatto che bambine, bambini e adolescenti adempiano a dei doveri
- le persone di minore età sono titolari di diritti e gli adulti (come insegnanti e genitori/tutori) sono i promotori di diritti e hanno il compito di garantire il rispetto dei diritti delle persone di minore età
- i diritti devono essere presentati con tutti gli aspetti che li caratterizzano: i diritti sono per TUTTI i bambini e le bambine - UNIVERSALI i diritti si acquisiscono fin dalla nascita - INTRINSECI i diritti non possono essere sottratti - INALIENABILI i diritti non devono essere conquistati - INCONDIZIONATI tutti i diritti sono ugualmente importanti - INDIVISIBILI

SECONDO ANNO "APPRENDERE ATTRAVERSO I DIRITTI" Le Scuole che decidono di realizzare il Programma utilizzano un approccio integrato che coinvolge tutta l'esperienza scolastica e non si limita esclusivamente a determinati momenti di lezione o a specifici eventi e attività. L'etica, le politiche e le relazioni proprie dell'ambiente scolastico devono tener conto degli elementi chiave di un approccio improntato ai diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, ispirato ai seguenti articoli della CRC: Art. 2 Diritto a non essere discriminati Art. 3 Tutela dell'interesse superiore del minore Art. 4 Attuazione dei diritti riconosciuti dalla Convenzione Art. 5 Orientamento all'esercizio dei diritti Art. 6 Vita, sopravvivenza e sviluppo Art. 12 Rispetto e ascolto delle opinioni dei e delle minorenni Nel contesto scolastico, bambine, bambini e adolescenti esercitano i propri diritti e di conseguenza:

- si sentono sicuri e protetti, online e offline, e sanno cosa fare qualora abbiano bisogno di sostegno
- il loro benessere socio-emotivo è ritenuto da tutti gli attori della scuola una priorità
- imparano a sviluppare stili di vita sani
- sono accolti e valorizzati come individui
- vivono volentieri l'esperienza scolastica e partecipano ai processi decisionali che riguardano il loro percorso di apprendimento.

TERZO ANNO "APPRENDERE PER I DIRITTI" Promuovendo l'educazione ai diritti si attivano processi di cambiamento positivo al fine di raggiungere specifici obiettivi:

- studentesse e studenti intraprendono azioni per promuovere e realizzare i propri diritti e quelli degli altri, e per impegnarsi attivamente quando questi vengono violati
- gli adulti (promotori di diritti) intraprendono azioni per promuovere e attuare positivamente i diritti delle bambine, dei bambini, delle e degli adolescenti, attraverso un approccio improntato ai diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, e supportare le persone di minore età nella tutela dei loro diritti in caso di violazione, fornendo anche soluzioni e rimedi.



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

□Prendere coscienza delle realtà relative a bambini in situazioni di bisogno in vari posti del mondo; □Prendere coscienza delle problematiche sociali relative al mondo dell'infanzia; □Conoscere la carta dei diritti del bambino; □Conoscere l'organizzazione Unicef a livello mondiale e locale; □Approfondire alcuni punti dell'agenda 2030 □Assumere uno spirito di solidarietà. Le Scuole che hanno realizzato azioni di conoscenza, esperienza ed esercizio dei diritti per bambine, bambini e adolescenti sono una risorsa importante per la comunità; quindi, è necessario che le azioni siano diffuse per poter diventare buone pratiche educative anche per altre realtà. È indispensabile prevedere la partecipazione attiva di studenti e studentesse nella fase di analisi dei risultati ottenuti.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica



Aule

Magna

Aula generica

● English for Kids

In una società globalizzata e multiculturale come quella attuale, la capacità di comunicare in lingua inglese è imprescindibile e l'apprendimento precoce di una lingua straniera, qual è l'inglese, è ormai fondamentale perché avvia il bambino alla conoscenza delle culture di altri popoli e al loro rispetto. Il progetto nasce dall'esigenza di avviare gradualmente i bambini alla conoscenza e all'uso della lingua inglese, sviluppando motivazioni ed interesse verso differenti codici linguistici mediante le "Buone Pratiche" in grado di rispondere fattivamente alla piena integrazione dei bambini provenienti da "culture altre". Anche le Indicazioni Nazionali ribadiscono l'importanza dell'approccio alla lingua straniera nei primi anni di età attraverso un processo naturale, che coinvolga i bambini e li solleciti a comunicare e ad esprimersi con naturalezza nella nuova lingua. Il progetto ha lo scopo di consentire ai bambini e alle bambine in età prescolare di familiarizzare con una seconda lingua, di scoprirne la peculiarità e la sonorità e aprendosi ad una realtà europea e internazionale sempre più multilingue. La prospettiva educativa - didattica di questo progetto non è tesa al raggiungimento di una competenza linguistica, ma sarà incentrata sulle abilità di ascolto, comprensione ed appropriazione dei significati sulla base delle competenze richieste dal livello A1 del Quadro Europeo per le Lingue. Lo sviluppo del percorso, in forma prettamente ludica, si articolerà con proposte di situazioni linguistiche legate all'esperienza più vicina al bambino con implicazioni operative e di imitazione. Saranno altresì proposti giochi di gruppo, attività manipolative, costruzione di cartelloni, conte, canzoni e filastrocche. Altresì, verranno create delle situazioni di scambio verbale e l'uso della lingua inglese verrà inserito il più possibile all'interno di una comunicazione autentica, seppur molto semplice. Le proposte progettuali rispondono ai bisogni di esplorazione, manipolazione, movimento e offerte in una dimensione ludica che facilitino l'acquisizione delle competenze. Sono predominanti attività di Total Physical Response, l'apprendimento della lingua avviene coinvolgendo il corpo ed utilizzando il movimento affinché sia più efficace. Obiettivi: • Ascoltare e ripetere vocaboli, canzoni e filastrocche con pronuncia e intonazione corretta. (ob. fonetico). • Memorizzare vocaboli, brevi dialoghi, canzoni, conte e filastrocche. (ob. lessicale). • Rispondere e chiedere, eseguire e dare semplici comandi. (ob. comunicativo).



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

Ascoltare; Memorizzare; Comunicare; Rispondere e chiedere, eseguire e dare semplici comandi.

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Lingue

Aule

Proiezioni

Aula generica

● Progetto di recupero in alternativa alla IRC

Nelle classe 1[^]A è presente un'alunna, la cui famiglia è originaria del Marocco, che non si avvale dell'IRC. Si ritiene necessario un intervento individualizzato da attuare settimanalmente durante le due ore di compresenza con l'insegnate di IRC. RILIEVO E ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA L'alunna comunica in lingua italiana solo in classe, poichè in famiglia si parla solo in arabo. L'intervento mira ,quindi, a ridurre il gap linguistico, affinchè l'alunna, possa esporsi meglio in lingua italiana e comprendere i contenuti delle varie discipline. OBIETTIVO GENERALE Offrire all'alunna l'opportunità di apprendere in tempi più distesi, contenuti delle varie discipline. OBIETTIVI SPECIFICI Ambito linguistico-espressivo - Sviluppare la capacità di ascoltare,



comprendere e comunicare. - Leggere e comprendere parole, frasi e brevi testi. - Individuare la successione logico-temporale di un racconto. - Riferire con chiarezza esperienze vissute. - Scoprire le prime regole ortografiche. Ambito logico-matematico - Acquisire il concetto di numero e conoscerne il valore posizionale. - Confrontare e ordinare i numeri naturali, utilizzando i simboli $>$, $<$, $=$. - Leggere e scrivere i numeri. - Scomporre e comporre i numeri in decine e unità. - Acquisire il concetto e la tecnica delle operazioni. - Eseguire addizioni e sottrazioni con materiale strutturato e non. - Individuare i dati essenziali per la risoluzione di un problema. - Rappresentare graficamente e risolvere problemi con un'operazione.

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
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

Risultati attesi

Acquisizione di competenze linguistico espressive e logico matematiche.

Destinatari

Altro

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Aule

Aula generica



● Recupero, potenziamento e consolidamento

Nelle classe 2^A sono presenti due alunni che non usufruiscono dell'insegnamento della religione cattolica, pertanto si ritiene opportuno procedere con attività di recupero, potenziamento e consolidamento. Tali attività si svolgeranno durante l'ora di religione per offrire agli alunni la possibilità di rafforzare le abilità linguistiche e logico - matematiche con attività diversificate. Obiettivi: o Valorizzare competenze e abilità. o Favorire i processi di socializzazione. o Acquisire sicurezza e potenziare l'autostima. o Recuperare sul piano della relazionalità. o Acquisire la strumentalità di base. o Prolungare i tempi di attenzione e di concentrazione. o Arricchire il codice verbale. o Sviluppare le competenze logico - espressive.

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
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

Risultati attesi

Educativi Consolidare la capacità di ascoltare, comprendere, rielaborare e comunicare. Formativi Sapersi relazionare in modo consapevole e significativo in vari contesti Comportamentali Riuscire ad utilizzare in modo pertinente i vari codici comunicativi.

Destinatari

Altro

Risorse professionali

Interno



Risorse materiali necessarie:

Aule

Aula generica

● Tra linee, forme e colori

Il progetto si propone di avvicinare i bambini al mondo dell'arte attraverso un percorso creativo mediante la tecnica Zentangle, che stimoli la loro fantasia, sensibilità estetica e capacità espressive. L'arte sarà utilizzata come strumento per esplorare emozioni, culture e stili diversi, promuovendo così un'interazione profonda con il linguaggio visivo. La pratica del Zentangle promuove la concentrazione e il rilassamento, permettendo di liberare la mente dallo stress. Disegnare può diventare una forma di meditazione, dove il focus è sul processo creativo piuttosto che sul risultato finale. Non ci sono errori**: La filosofia del Zentangle afferma che "non esistono errori", il che significa che ogni segno è parte del processo e può essere integrato nel disegno finale. Obiettivi: • Individuazione degli obiettivi generali • Sviluppare la creatività e l'immaginazione. • Promuovere il rispetto e l'apprezzamento della diversità culturale attraverso l'arte. • Integrare le competenze artistiche con quelle linguistiche • Aumentare l'autostima e prendere consapevolezza delle proprie capacità • Aumentare la concentrazione e la coordinazione oculo manuale

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

- Maggiore curiosità e interesse per l'arte e la creatività. - Sviluppo delle competenze espressive



in diversi ambiti artistici. - Creazione di un ambiente di classe inclusivo e stimolante, dove ciascun bambino si senta valorizzato e motivato a esprimersi attraverso l'arte. La pratica può aiutare a diminuire l'ansia e a favorire il relax, a migliorare la concentrazione e la coordinazione motoria. Disegnare può diventare una forma di meditazione, dove il focus è sul processo creativo piuttosto che sul risultato finale. La filosofia del Zentangle afferma che "non esistono errori", il che significa che ogni segno che fai è parte del processo e può essere integrato nel disegno finale.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Disegno

● Tempo che passa

La nozione di "tempo" è piuttosto ostica e di difficile comprensione per i bambini essendo del tutto astratta e per tale ragione necessita di "tempo" per essere compresa ed interiorizzata. Sappiamo che i piccoli allievi apprendono se sperimentano, se vivono ciò che l'insegnante vuole far conoscere. Per tali ragioni si è pensato ad un percorso curriculare che analizzi le varie forme di tempo: il tempo che passa (orario), il tempo che trasforma (cose e persone), il tempo come bagaglio storico-culturale. Individuazione degli obiettivi generali: - Comprendere la differenza tra tempo ciclico -e tempo lineare della vita umana, operando un'attenta osservazione dell'ambiente naturale e dell'ambiente di vita dell'uomo; - Saper formulare ipotesi, classificare eventi; - Saper utilizzare simboli e strumenti costruiti per l'analisi e la classificazione di tali eventi. Individuazione degli obiettivi specifici: - Rilevare i cambiamenti prodotti dal tempo sugli esseri viventi e sulle cose; - Consolidare il concetto di "evento": scoprire, nell'esperienza e nell'osservazione dell'ambiente circostante, la storia delle cose e delle persone come successione di eventi, riproducibili sulla "linea del tempo"; - Saper usare i simboli del tempo ciclico e del tempo lineare; narrare utilizzando i termini temporale corretti.



Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

Risultati attesi

Maggiore consapevolezza della nozione di tempo che trasforma e che passa con conseguente miglioramento della comprensione del concetto di durata e tempo che scorre e della trasformazione di cose e persone. Acquisizione di competenze storiche e culturali.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

● Amica Acqua

Il progetto si propone di sensibilizzare gli alunni delle classi seconde del plesso di scuola primaria "M. Abbate" all'uso corretto dell'acqua, all'importanza della stessa come bene prezioso per la vita, al risparmio idrico. Tenuto conto che nell'anno corrente si è manifestata un'emergenza idrica notevole nel territorio circostante, si è pensato di sviluppare principalmente l'obiettivo 6 dell'Agenda 2030 che si focalizza sul tema "Acqua pulita e servizi igienico sanitari". Il filo conduttore del percorso educativo-didattico interdisciplinare è la goccia H₂O. Obiettivi formativi interdisciplinari: • Promuovere una coscienza ecologica; • Attivare comportamenti responsabili e consapevoli a tutela della risorsa acqua; • Rafforzare il



senso di appartenenza e l'identità sociale e culturale; • Star bene con se stessi, con gli altri e con il proprio ambiente; • Aumentare la motivazione ad apprendere; • Stimolare le capacità di osservare, riflettere, formulare ipotesi. Obiettivi specifici di apprendimento: • Le fonti dell'acqua del territorio; • Uso corretto delle risorse, evitando sprechi d'acqua; • Cercare la provenienza dell'acqua dalla fonte al rubinetto; • Testi racconti poesie sul tema dell'acqua; • Produrre semplici testi e rispondere a semplici questionari; • Stimolare la creatività; • Intonare ed eseguire canti orali.

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

Risultati attesi

L'alunno sarà in grado di: - Comprendere ed esporre testi letti e/o ascoltati; - Interagire nel gruppo contribuendo alla realizzazione di attività collettive; - Agire in modo autonomo e responsabile; - Riconoscere e tutelare l'acqua come risorsa indispensabile per la vita.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Disegno

Informatica



	Lingue
	Musica
	Scienze
Aule	Magna
	Proiezioni
	Aula generica

● Teatro in classe: Cappuccetto Rosso / English Theatre: Red Riding Hood

Il progetto si propone di offrire agli alunni della classe II B del plesso di scuola primaria "M. Abbate" l'opportunità di esprimere le proprie emozioni sperimentando linguaggi espressivi come: la gestualità, l'immagine, la musica, il canto, la danza. Il testo scelto per la rappresentazione è "Cappuccetto Rosso" che gli alunni della classe realizzeranno con un intrecciarsi di parti in lingua italiana ed altre in lingua inglese. Obiettivi formativi interdisciplinari:

- Offrire a tutti gli alunni l'opportunità di esprimere le proprie emozioni e di "mettersi in gioco";
- Sperimentare linguaggi espressivi diversi: gestualità, immagine, musica, canto, danza e parola
- Potenziare la conoscenza di sé e dell'altro;
- Favorire la fiducia in se stessi e negli altri;
- Favorire e sviluppare l'autonomia, l'iniziativa, la capacità di scelta;
- Migliorare, potenziare e recuperare le competenze linguistiche;
- Favorire la consapevolezza della propria corporeità;
- Educare al rispetto dell'altro, alla collaborazione e alla cooperazione.

Obiettivi specifici di apprendimento:

- Le fonti dell'acqua del territorio;
- Uso corretto delle risorse, evitando sprechi d'acqua;
- Cercare la provenienza dell'acqua dalla fonte al rubinetto;
- Testi racconti poesie sul tema dell'acqua;
- Produrre semplici testi e rispondere a semplici questionari;
- Stimolare la creatività;
- Intonare ed eseguire cantici orali.

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

L'alunno sarà in grado di: - Comprendere ed esporre testi letti e/o ascoltati; - Interagire nel gruppo contribuendo alla realizzazione di attività collettive; - Agire in modo autonomo e responsabile; - Riconoscere e interpretare le emozioni.

Destinatari	Gruppi classe
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Informatica
	Lingue
	Musica
Aule	Magna
	Proiezioni
	Teatro

● Pinocchio dal punto di vista del Gatto e la Volpe / A true story of Pinocchio

Il progetto "Pinocchio", in orario curricolare, rappresenta, per gli alunni della classe II del plesso di Scuola Primaria "M. Abbate", un'occasione per mettersi in gioco utilizzando l'esperienza teatrale che ha come filo conduttore il personaggio di Collodi. I discenti saranno guidati dai



docenti di classe in attività psicomotorie utili all'acquisizione della conoscenza in se stessi per arrivare alla conoscenza degli altri. Il tutto servirà a creare un ambiente favorevole di apprendimento. Quindi lavorare sulle emozioni e sui sentimenti per giungere alla produzione dei testi, alle attività per l'acquisizione del movimento corporeo, le espressioni plastiche e facciali, l'impostazione della voce, la recitazione infine la realizzazione di scenografie, coreografie, scelta dei costumi e messa in scena. Lo spettacolo prevede due momenti: una prima parte ispirata liberamente all'opera di Andrea Camilleri e Ugo Gregoretti "Pinocchio (mal) visto dal Gatto e la Volpe" intitolata "Pinocchio dal punto di vista del Gatto e la Volpe" e una seconda parte, in lingua inglese, dal titolo "The true story of Pinocchio". Verranno svolte attività di scrittura creativa per completare un copione/storytelling. Sono previste uscite didattiche per far conoscere vari teatri. Il fine ultimo è quello di creare un unico attore, la troupe teatrale/gruppo classe. Obiettivi/Attività: Acquisizione di capacità sociali; Acquisizione di capacità motorie e linguistico espressive; Conoscenza dell'ambiente teatro; Completamento di un copione/storytelling in lingua inglese e in lingua italiana; Creazione di scenografie; Interpretazione di coreografie di gruppo; Acquisizione di capacità recitative.

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

La creazione di un ambiente di apprendimento favorevole; Il raggiungimento delle capacità civico-sociali spendibili in vari contesti; L'acquisizione di capacità linguistico espressive e motorie.

Destinatari

Gruppi classe



Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Disegno

Informatica

Lingue

Musica

Aule

Magna

Proiezioni

Teatro

● Verso la poesia ... Prime rime

Il progetto, in orario curricolare, si propone di formare/avviare gradatamente gli alunni delle classi II A, II B e II C della scuola primaria "M. Abbate" allo sviluppo delle capacità creative tramite la conoscenza di vari tipi di testo poetico con un approccio ludico, l'acquisizione di tecniche specifiche tipiche del fare poesia in modo semplice e coinvolgente con attività atte a motivare la produzione poetica. Si è pensato ad un'organizzazione dell'offerta formativa che preveda un percorso di eccellenza per alunni particolarmente sensibili e portati verso la scrittura creativa. Le motivazioni fornite saranno diverse, ad esempio: - Stimolare al piacere di scrivere attraverso la pratica della scrittura creativa e/o del registro creativo (tramite giochi linguistici) diversi generi di testo poetico; - Stimolare i discenti all'uso della piattaforma nazionale "Il Punto quotidiano /Alboscuole/La voce del King" per pubblicare e condividere semplici testi prodotti; - Preparare un prodotto multimediale con l'aiuto dell'insegnante. Obiettivi generali: 1. Sviluppo delle capacità creative; 2. Acquisizione di competenze specifiche per ideare e produrre vari tipi di testo poetico. Obiettivi specifici: 1 Saper leggere e interpretare una semplice poesia; 1.2 Capire il significato di verso; 1.3 Capire il significato di rima; 1.4 Partecipare attivamente a giochi linguistici; 1.5 Saper sviluppare semplici testi orali e/o scritti; 2.1 Produrre semplici poesie in



rima; 2.2 Produrre haiku; 2.3 Produrre calligrammi, acrostici, tautogrammi, caviardage; 2.4 Produrre semplici poesie a schema libero; 2.5 Diffondere un approccio didattico caratterizzato da partecipazione attiva, attività laboratoriali, peer tutoring, cooperative learning; 2.6 Creare un prodotto multimediale dell'attività svolta.

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 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

Rafforzamento delle competenze linguistiche e relazionali spendibili sia nell'ambito del gruppo classe che del gruppo più ampio di interazione; Acquisizione delle competenze per ideare e produrre vari tipi di testo poetico.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue

Aule

Aula generica



● Favole e Fiabe = Emozioni e Sentimenti

Il progetto di scrittura creativa, per la classe II A del plesso "M. Abbate", in orario curricolare, si propone di articolare un percorso didattico-educativo che preveda una prima parte legata alla conoscenza del sé e dell'altro, per poi arrivare a fare una ricerca dettagliata di emozioni e sentimenti. Nella seconda parte verrà attivato un percorso sul significato di favole e fiabe, partendo dalle più conosciute per poi arrivare alla produzione di gruppo e/o individuale. Protagonisti insieme agli Amici Animali delle Favole e ai re e alle regine delle Fiabe, diverranno i vari tipi di Emozioni e Sentimenti. I bambini assisteranno anche alla visione del film animato "Inside Out" proprio sulle emozioni e sui sentimenti. Ciò aiuterà i bambini a riflettere sui temi della socialità e dell'inclusione. A fine percorso verrà prodotto un libricino in formato PDF.

FINALITA' Conoscenza del sé; Acquisizione della fiducia negli altri; Assunzione di atteggiamenti corretti nella vita di tutti i giorni; Creazione di un ambiente di apprendimento favorevole; Individuazione di sentimenti ed emozioni; Acquisire le tecniche specifiche per ideare favole e fiabe.

OBIETTIVI Conoscere se stessi; Conoscere gli altri; Capire che ognuno di noi è unico, diverso; Interagire positivamente con gli altri; Creare un gruppo di lavoro eterogeneo e coeso; Mimare per individuare sentimenti ed emozioni; Classificare sentimenti ed emozioni; Creare una scheda relativa ai personaggi di favole e fiabe, legati a sentimenti ed emozioni; Conoscere la struttura di una favola; Conoscere la struttura di una fiaba; Conoscere favole/fiabe note; Creare le storie; Riflettere sulla morale delle favole; Riflettere sui temi sociali.

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

Riflettere sulle problematiche di vita sociale Seguire le regole della convivenza civile e democratica Saper identificare sentimenti ed emozioni Saper produrre Favole e Fiabe



Destinatari	Gruppi classe
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Disegno
	Informatica
	Lingue
	Musica
Aule	Magna
	Proiezioni
	Teatro
	Aula generica

● Tutti in coro all'opera

La musica come disciplina scolastica propone come fine primario quello di sviluppare la capacità dei ragazzi di partecipare all'esperienza musicale, sia nella dimensione espressiva del fare musica, sia in quella ricettiva dell'ascoltare e del capire, sia in quella creativa del comporre. Viene valorizzata, in questo modo, una fondamentale potenzialità linguistica, che consente una più ricca comprensione della realtà e una più equilibrata maturazione della cognitività e della affettività. Le attività proposte nel presente progetto mirano innanzitutto a favorire la comunicazione e la socializzazione; il far musica insieme ad altri è un eccezionale strumento di integrazione sociale in quanto favorisce l'aggregazione in alternativa alla "cultura della strada", ambiente spesso fuorviante, in quanto terreno fertile per lo sviluppo di modelli di vita vuoti, consumistici e spesso devianti; il linguaggio musicale, in quanto linguaggio espressivo non verbale, si pone come il mezzo ideale per aiutare la comunicazione soprattutto laddove esistono difficoltà relazionali. Pertanto, le attività musicali educano: • Alla solidarietà; • Al rispetto



dell'altro; • Al rispetto delle regole; • Alla disciplina del gruppo; • Alla conoscenza di sé; • All'autocontrollo; • A riconoscere i propri bisogni; • A saper orientare le proprie scelte. OBIETTIVI GENERALI: • Ampliamento dell'offerta formativa musicale nella SCUOLA PRIMARIA; • Avviamento alla pratica corale; • Avviamento all'educazione della voce e del saper cantare; • Avviamento all'ascolto guidato; • Acquisizione del lessico musicale; • Sviluppo della capacità di fare musica, sia sotto il profilo esecutivo, sia creativo; • Saper operare e riflettere sul linguaggio musicale, grazie all'acquisizione di strumenti analitici opportuni e proficui; • Sviluppo della capacità di ascolto attivo e consapevole.

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

A breve termine: • Maggiore motivazione dei ragazzi allo studio, assiduità nella frequenza scolastica in genere e maggiore partecipazione alle attività; • Partecipazione attiva dei genitori e di tutta la comunità alla vita scolastica; • Interazione dell'azione educativa svolta nei diversi ambiti disciplinari; • Visibilità sul territorio. A medio termine: • Un incremento delle iscrizioni nella nostra scuola; • Maggiore consapevolezza delle proprie capacità espressive ed interpretative. • Creazione di un clima positivo all'interno del gruppo. • Presa di coscienza di positive modalità di interazione. • Potenziamento di capacità quali attenzione e concentrazione funzionali anche ad altre dimensioni • La nascita di collaborazioni con altre scuole ad indirizzo musicale della provincia; • Lo sviluppo della comunicazione e dello scambio culturale

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno



Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Musica

Aule

Magna

● Poesia con fantasia

Il progetto si propone, di formare gradatamente gli alunni della classe quarta della scuola primaria allo sviluppo delle capacità creative tramite la conoscenza di vari tipi di testo poetico, l'acquisizione di tecniche specifiche tipiche del fare poesia e attività che coinvolgano e motivino verso la produzione poetica e la scrittura creativa. Le motivazioni fornite saranno diverse, ad esempio: - Stimolare al piacere di scrivere attraverso la pratica della scrittura creativa diversi generi di testo poetico; - Pubblicazione di alcune poesie realizzate sul giornalino della scuola "La voce del King" – Albo Scuola; - Incentivare la partecipazione degli alunni a concorsi letterari locali, regionali, nazionali; - Preparare un prodotto multimediale finale (dal lavoro svolto sul loro quaderno di poesie e anche foto, video, disegni...). Obiettivi generali: 1. Sviluppo delle capacità creative; 2. Acquisizione di competenze specifiche per ideare e produrre vari tipi di testo poetico. Obiettivi specifici: Saper leggere e interpretare una poesia; 1.2 Capire il significato di verso; 1.3 Capire il significato di strofa; 1.4 Capire il significato di rima; 1.5 Saper partecipare attivamente a giochi linguistici; 1.6 Saper sviluppare testi tramite vari tipi di proposte didattiche; 2.1 Produrre poesie con vari tipi di rima; 2.2 Produrre vari tipi di testo quali haiku, caviardage, limerick, tautogrammi, calligrammi, acrostici, mesostici, rap, ricalco... 2.3 Insegnare agli alunni ad utilizzare al meglio il materiale didattico messo a loro disposizione dai docenti; 2.4 Diffondere un approccio didattico caratterizzato da partecipazione attiva, attività laboratoriali, peer tutoring, cooperative learning; 2.5 Creare un prodotto multimediale dell'attività svolta.

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

Rafforzamento delle competenze linguistiche e relazionali spendibili sia nell'ambito del gruppo classe che del gruppo più ampio di interazione; acquisizione delle competenze per ideare e produrre vari tipi di testo poetico.

Destinatari	Gruppi classe
-------------	---------------

Risorse professionali	Interno
-----------------------	---------

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Informatica
-------------------	-------------

	Lingue
--	--------

Aule	Magna
-------------	-------

	Proiezioni
--	------------

● Meet My Body: A Fun-Filled Adventure! (Progetto CLIL)

La classe IVB da ottobre a dicembre parteciperà alle attività di ricerca-azione inerente all'insegnamento di alcune discipline con la metodologia CLIL. Queste attività sono inserite tra le iniziative formative promosse dall'USR Sicilia, c/o l'Università degli studi di Enna "KORE". Dalle verifiche di ingresso si evince che i bambini della classe hanno raggiunto un traguardo delle competenze di livello base sia nell'ambito della comprensione, dello speaking e del reading. Per tale motivo il progetto mira allo sviluppo delle competenze linguistiche attraverso una metodologia che includa attività su diverse discipline al fine di raggiungere un livello di apprendimento migliore. Obiettivi: Sviluppare conoscenze e competenze interdisciplinari; • Sviluppare abilità di comunicazione orale; • Sviluppare interessi in L2; • Consentire



l'apprendimento della terminologia specifica in L2; • Diversificare metodi e forme dell'attività didattica; • Aumentare la motivazione degli studenti.

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

Aumentare la % di alunni che migliorano i livelli di competenza nel corso del primo ciclo di istruzione. Incrementare le attività di orientamento per una scelta più consapevole della Scuola secondaria di II grado. • Ampliare le attività di tipo laboratoriale in ambienti di apprendimento innovativi, connessi e digitali.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue

Aule

Aula generica

● Orto in cassetta

Il progetto intende promuovere un percorso educativo – didattico attraverso la costruzione con



cassette di piccoli orti nel cortile o spazio antistante ingresso della scuola (plesso scolastico M. Abbate) con la finalità prioritaria di valorizzare attraverso "la cura della terra" l'origine dei prodotti vegetali che concorrono ad una buona e sana nutrizione. Progettazione di percorsi pluridisciplinari finalizzati allo sviluppo delle competenze chiave e di cittadinanza. FINALITA' Accostare il bambino al gusto di esplorare e di scoprire l'ambiente utilizzando i cinque sensi, affinando in lui abilità ed atteggiamenti di tipo scientifico come: la curiosità, lo stimolo ad esplorare, il gusto della scoperta. Conoscere, sperimentare, interiorizzare regole e comportamenti per uno stile di vita sano. Sviluppare le competenze linguistiche espressive. Obiettivi: □ Sviluppare le competenze relazionali: rispetto di sé e degli altri, assunzione di compiti e responsabilità; □ Sviluppare comportamenti adeguati riguardo ad una corretta alimentazione; □ Costruire abitudini e promuovere comportamenti alimentari legati alla propria identità culturale; □ Imparare a mettere in relazione il cibo con un'esigenza effettiva di nutrizione e non con stati d'animo o emozioni; □ Sviluppare una coscienza rispettosa dell'ambiente, anche attraverso la pratica attiva e consapevole del compostaggio e del riciclaggio..

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 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'esperienza comune, legata ad un obiettivo, favorisce la socializzazione e la solidarietà di gruppo.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno



Risorse materiali necessarie:

Aule

Aula generica

● Il piacere di leggere

Il presente progetto ha lo scopo di avviare, potenziare e consolidare il piacere di leggere, suscitare l'attenzione e l'interesse, educare all'ascolto e alla comprensione orale, stimolando l'interesse verso la lettura, che costituirà la condivisione di un'esperienza, in tal modo, l'atto di leggere diverrà un fattore di socializzazione. Attraverso queste attività si intende perseguire l'obiettivo generale di far acquisire il piacere del leggere e il comportamento del "buon lettore", ovvero una disposizione permanente che fa rimanere dei lettori per tutta la vita FINALITA' Suscitare una progressiva disponibilità alla lettura come apertura verso l'immaginario e il mondo delle emozioni personali. Obiettivi generali -Stimolare lo sviluppo di capacità cognitive mediante la comprensione di quanto letto. -Valorizzare la creatività di ciascuno mediante le diversificate attività di animazione della lettura. -Potenziare o recuperare competenze di tipo linguistico espressivo e consolidare conoscenze multidisciplinari. . Migliorare la capacità di concentrazione e ascolto Obiettivi specifici Italiano - Leggere con curiosità, gusto, passione - Imparare ad ascoltare con interesse - Esplorare le potenzialità della narrazione - Seguire la narrazione di testi letterari ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale. - Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche. - Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi. - Entrare empaticamente all'interno della storia, dell'ambiente, del tempo e dei personaggi, di cogliendone emozioni. Sviluppare nella vita reale la capacità di comprendere meglio gli altri, partendo da un punto di vista intorno ai fatti più ampio e vario. Musica - Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere. Arte e Immagine - Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini. - Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo. Corpo Movimento Sport - Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. Educazione civica - Sviluppare una coscienza critica aperta all'accettazione, alla conoscenza e all'accoglienza dell'altro nel rispetto dei principi di libertà e uguaglianza. - Acquisire



la consapevole che a ogni diritto corrisponde un dovere in base al rispetto reciproco e al valore democratico di uguaglianza - Usare in modo consapevole le nuove tecnologie - Aumentare la capacità empatica, la fiducia in se stessi, migliorare le capacità empatiche, comunicative e relazionale.

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 una positiva circolarità fra libro, mondo e costruzione della persona. Recupero, sviluppo e potenziamento delle abilità linguistiche, relazionali, comunicative, empatiche.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue

Aule

Aula generica

● A come ... Amicizia

Il presente progetto ha la gentilezza come filo conduttore del nostro essere e stare insieme a



scuola, in famiglia, negli ambienti in cui viviamo. Un valore da recuperare e da coltivare fin dalla più tenera età, un vero e proprio motivo fondante della convivenza civile e democratica. Da queste semplici riflessioni scaturisce il progetto che intende giungere all'obiettivo di lasciarsi stupire dalla gentilezza, attraverso una serie di momenti educativi. FINALITA' Suscitare una progressiva disponibilità alla lettura come apertura che parte dal mondo immaginario per arrivare al mondo reale e personale e scoprire il mondo delle emozioni personali e applicare il rispetto delle regole per una sana convivenza civile e democratica. Avvicinare l'alunno al "mondo della lettura". Acquisire maggiore consapevolezza delle buone maniere e del rispetto reciproco per la convivenza civile e democratica. Migliorare l'interagire in modo collaborativo e propositivo in una conversazione e in una relazione tra compagni. Obiettivi generali: Vivere bene insieme, ascoltare gli altri e essere pazienti, salutare, ringraziare, sorridere, interagire conoscendo e usando solo le buone maniere Interagire positivamente nella vita sociale per partecipare in modo propositivo e costruttivo.

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 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

Favorire una positiva circolarità fra ascolto, comprensione, mondo fantastico e/o reale e costruzione della persona. Recupero, sviluppo e potenziamento delle abilità linguistiche,



relazionali, comunicative, empatiche, sociologiche.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Aule

Magna

Aula generica

● Adotta un monumento

Il progetto "La scuola adotta un monumento" ha l'obiettivo di arricchire la consapevolezza degli studenti delle classi quinte alla conoscenza e alla salvaguardia del patrimonio storico, culturale, artistico- scientifico che li circonda e di creare una maggiore sensibilità verso i problemi della sua salvaguardia e valorizzazione. Obiettivi: Migliorare le competenze linguistiche, culturali, sociali, relazionali, civiche approfondire la conoscenza di luoghi, quartieri e beni del proprio territorio acquisire nozioni di base sulla ricerca e l'utilizzo delle fonti acquisire nozioni di base relative alla lingua italiana , Storia dell'Arte, alla Storia, alla Geografia e all'Educazione civica, favorendo un approccio interdisciplinare approfondire e sviluppare il concetto di senso civico e di appartenenza alla comunità

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 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

Sviluppo di competenze utili in contesti multidisciplinari, quali ricerca e utilizzo delle fonti, conoscenza del bene/monumento e salvaguardia.

Destinatari	Gruppi classe
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Informatica
	Lingue
Aule	Magna

● Sulla mia strada

L'educazione stradale è un tema di grande importanza oggi, in quanto ognuno di noi utilizza la strada e deve difendersi dai suoi pericoli. Il progetto "Sulla mia strada" mira a costruire un percorso educativo che insegni agli studenti a vivere la strada in modo più attento, sicuro e responsabile, sia come pedoni, ciclisti o futuri motociclisti e automobilisti. Le statistiche mostrano che le principali cause degli incidenti stradali sono legate all'inosservanza delle norme di sicurezza, al mancato rispetto della segnaletica e agli errori e all'imprudenza umana. È quindi necessario intervenire precocemente con un'educazione che plasmi i comportamenti dei bambini e dei giovani sulla strada. Consapevole dell'importanza dell'educazione stradale, anche in osservanza della legge di riforma n. 169 del 30/10/2008, la nostra scuola promuove fortemente questo insegnamento. Obiettivi generali Il progetto mira a sviluppare negli alunni: • Il senso di responsabilità • Il rispetto dei diritti degli altri e l'osservanza dei propri doveri • La presa di coscienza sulla necessità di norme per la vita sociale • La capacità di autocritica • La capacità di rilevare, analizzare e rappresentare dati Obiettivi specifici • Conoscere delle principali



norme del Nuovo Codice della Strada, con particolare riferimento a quelle riguardanti il ciclomotore; • Conoscere le caratteristiche del ciclomotore. • Conoscere le caratteristiche stradali in varie situazioni. Essere consapevoli degli atteggiamenti di natura psicologica nel rapporto uomo – macchina. • Conoscere i fattori e i rischi che possono causare pericoli e danni alla circolazione. Obiettivi trasversali Nello specifico disciplinare ed interdisciplinare il progetto si propone di favorire: • attraverso le attività motorie lo sviluppo delle capacità che consentono di muoversi senza pericolo negli spazi urbani e sulle strade (capacità senso/percettive, coordinazione dinamica generale, organizzazione spazio temporale, padronanza dello schema corporeo) a piedi, in bicicletta, overboard, ecc... • attraverso l'italiano, la geometria e l'educazione grafica la capacità di descrivere in forma orale e scritta un percorso proprio e altrui e rappresentarlo cartograficamente anche tramite strumenti digitali • attraverso l'interazione con esperti la conoscenza delle regole di comportamento da tenersi in qualità di pedoni, ciclisti o passeggeri su veicoli pubblici e privati e l'acquisizione di nozioni elementari di primo soccorso • attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie una capacità di informarsi e comunicare utilizzando i nuovi strumenti della multimedialità

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
- 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

Acquisizione di una maggior consapevolezza della necessità di conoscere e rispettare le norme



del Codice stradale per la sicurezza propria e altrui.

Destinatari	Gruppi classe
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Informatica
	Lingue
Aule	Aula generica

● MusichiAMO insieme

Il progetto nasce, all'interno delle ore curricolari di Musica, dal desiderio di stimolare gli alunni all'interesse e al piacere dello studio di uno strumento musicale. Un percorso musicale, quindi, mirato a fornire ai bambini semplici concetti di teoria musica e contribuire alla realizzazione di piccoli brani strumentali di gruppo. La scelta del flauto dolce è dovuta all'economicità dello strumento e al fatto che si presta ad un insegnamento collettivo. E' la possibilità offerta ai bambini di "appassionarsi" alla musica, anche solo per un breve periodo della loro vita; ed è un modo per entrare in relazione con gli altri usando un nuovo linguaggio, fatto di espressioni sonore reali e non virtuali. Il progetto si sviluppa da novembre a maggio, per 1 ora settimanale per classe. E' previsto un saggio finale a fine anno scolastico. Obiettivi: • Sviluppare interesse e entusiasmo verso la musica. • Migliorare il senso del ritmo. • Sviluppare le capacità d'ascolto • Sviluppare la capacità di riprodurre suoni e ritmi • Acquisire le competenze concernenti la simbologia della notazione e il suo conseguente utilizzo. • Avviare gli alunni all'uso del flauto dolce riproducendo semplici brani singolarmente e/o prendendo parte ad esecuzioni di gruppo • Sviluppare la capacità di coordinazione, di esecuzione individuale e di gruppo e dell'insieme sonoro. • Sviluppare il senso dell'appartenenza ad un gruppo.



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

1. Avviare al senso del ritmo. 2. Rappresentare le note musicali sul pentagramma e conoscerne la posizione e il valore. 3. Eseguire con il flauto semplici brani musicali.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue

Musica

Aule

Magna

Aula generica

● Il piccolo musical

Oggi lo stretto ed intenso rapporto fra musica, apprendimento e conoscenza è ulteriormente avvalorato dagli studi condotti dalle neuroscienze sul comportamento dei neuroni presenti nella corteccia cerebrale, uniti al loro diretto coinvolgimento nelle tante e diverse attività umane.



Attraverso la musica, infatti, intesa nel senso più ampio e ricco di attività, si offre al bambino l'opportunità di iniziare a riempire, a livello neurale, le "pagine bianche" della propria corteccia umana. Fare musica è arricchire la scrittura del "libro" della vita! "Giochiamo con la musica" è un progetto didattico musicale finalizzato all'educazione del bambino attraverso più esperienze musicali dove poter sperimentare possibilità di crescita e di sviluppo globale. Attraverso una progettazione articolata comprensiva di molte azioni, il progetto vedrà l'alternarsi di percorsi che potranno insieme costituire un sistema formativo musicale ampio, avvicinando i ragazzi alla musica in modo piacevole, attraverso giochi musicali. Il Progetto intende far sperimentare un percorso di maggior senso di condivisione in cui l'alunno impara ad esplorare, attraverso la disciplina musicale, diversi aspetti: relazionali, rispetto delle regole, sviluppo dell'orecchio, ascolto attivo, coordinamento psico-motorio, sviluppo della creatività, conoscenza e capacità strumentale. L'attività si concluderà a maggio 2025 e prevederà un evento/lezione aperta in vista della fine dell'anno scolastico. Obiettivi generali: Conoscenza del linguaggio specifico musicale; sviluppo del senso ritmico; sviluppo della creatività personale, delle capacità intellettive e di coordinamento, di rispetto delle regole e condivisione di tematiche culturali sociali; integrazione di tutti gli alunni del gruppo classe nelle attività proposte; acquisizione di competenze; Aiutare e promuovere lo sviluppo sociale attraverso esperienze musicali; Favorire un atteggiamento di attenzione e curiosità nell'esplorazione; Favorire dinamiche positive nel gruppo (di relazione e condivisione); Maturare sensibilità, apertura, rispetto nei confronti degli altri; Favorire la relazione con le persone, spazi e strumenti; Contribuire allo sviluppo dell'attitudine musicale dei più piccoli; Sviluppare l'orecchio musicale e la capacità percettiva dell'ascolto (attivandolo a livello corporeo con il gesto, il movimento, il disegno, la voce); Favorire una crescita armonica: coordinamento, concentrazione; condividere esperienze sonore e inventare, riprodurre, imitare suoni o ritmi sia a livello corale che individuale; avviare alla formalizzazione di brevi idee musicali; Favorire l'approccio alla pratica corale e strumentale; Favorire la comunicazione non solo verbale, la socializzazione, la collaborazione dei bambini fra loro e con l'insegnante specialista; favorire la crescita nel gruppo, dalla sicurezza data dall'insegnante alla graduale assunzione di responsabilità; favorire lo sviluppo psicomotorio, sempre attraverso attività ludiche, motorie, espressive e creative; creare occasioni di scoperta di nuovi linguaggi attraverso il gioco; stimolare e coinvolgere nell'esplorazione dell'ambiente - scolastico, naturale; stimolare la curiosità come strumento per conoscere e comprendere le differenze, in modo da sfruttarle come preziosa risorsa, e non considerarle un ostacolo o uno svantaggio. Obiettivi specifici: Promuovere un approccio spontaneo alla musica; Esplorare il proprio corpo come primo strumento che "suona" (Body percussion); Sviluppare la capacità di interazione e di ascolto reciproco; Scoprire se stessi; Usare voce, corpo, gestualità nello spazio; Riconoscere gli elementi fondamentali dell'esperienza musicale (suono-silenzio, forte-piano, acuto-grave, lento-veloce); · sviluppo della pratica strumentale: Glockenspiel - strumentario



ORFF; · sviluppo del coordinamento psicomotorio attraverso la body percussion; Imparare a suonare i piccoli strumenti a percussione e il proprio corpo andando a ritmo; Sviluppare un senso ritmico e melodico; Intonare semplici melodie.

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

Competenze sociali e civiche Competenze musicali e canore Competenze espressive

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue

Musica

Aule

Magna

Aula generica

- **Musical - Noi cittadini d'Europa: un viaggio virtuale alla**
-



scoperta dei luoghi e delle culture

Un viaggio attraverso l'Europa, per scoprire le sue storie, le sue tradizioni e le sue musiche popolari, da suonare e danzare insieme!. Dall'analisi della situazione di partenza si rileva l'esigenza di mettere in atto una strategia complessiva che punti alla realizzazione della dimensione europea dell'educazione in termini di valori e conoscenze come continuo processo di interazione alla cui base sta il rispetto del pluralismo e delle diversità che sono patrimonio e ricchezza dei popoli d'Europa. Obiettivi generali: Scoprire luoghi e culture dell'Europa in una ottica interdisciplinare Individuazione degli obiettivi generali Saper ricercare fonti sull'argomento assegnato; Sapersi orientare nello spazio e nel tempo. Obiettivi specifici: Saper ricercare fonti sull'argomento assegnato; Sapersi orientare nello spazio e nel tempo. approfondire la comprensione della diversità culturale, geografica ,storica e ambientale incentivare il rispetto, la tutela e la valorizzazione del territorio.

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

Saper organizzare e interpretare le informazioni da varie fonti, ordinandole, confrontandole e collegandole. Saper argomentare in modo critico le conoscenze acquisite. Far proposte che tengano conto anche delle opinioni e delle esigenze altrui nel rispetto reciproco. Assumere comportamenti rispettosi di sé, degli altri e dell'ambiente. Imparare valori e atteggiamenti che dimostrino il rispetto e l'apertura verso altre culture.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno



Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Informatica
	Lingue
	Musica
Aule	Magna
	Aula generica

● Lettrici e Lettori si Diventa

Progetto ha il fine di: - contribuire a realizzare la formazione di ogni singolo alunno - sviluppare le capacità di ascoltare, leggere, comprendere, verbalizzare, comunicare, dialogare e riflettere sulla lingua; - intraprendere un percorso-viaggio incentrato sulla comprensione ed elaborazione del testo, sullo sviluppo delle idee. Obiettivi: □- aggregare le diverse realtà culturali; □- stimolare i bambini al lavoro di gruppo; □- motivare gli alunni alla lettura, facendo nascere il piacere e l'interesse; □- far scoprire i vantaggi della comunicazione verbale scritta, rispetto all'eccessiva fruizione delle immagini; □- avviare alla lettura silenziosa; □- esplorare le diverse possibilità espressive della voce e del corpo; □- avviare e consolidare la lettura espressiva e saperla approfondire attraverso la comprensione del testo; □- fare l'analisi del testo; □- sviluppare la capacità di esprimere opinioni personali su quanto letto; □- arricchire il lessico per migliorare la comunicazione personale; □- individuare in un testo ascoltato o letto personaggi, luoghi, tempi e avvenimenti; □- individuare le sequenze principali di un racconto; □- sintetizzare ed esporre il contenuto di un testo ascoltato e/o letto; □- sviluppare la capacità di produzione di un testo.

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

□- Il numero dei libri letti dagli alunni. □- L'aumento dell'interesse per la lettura da parte degli alunni. □- L'interesse dimostrato dagli alunni mantenendo l'attenzione e il silenzio durante la lettura, sia individuale che collettiva. □- La scelta di leggere durante il tempo libero a casa. □- L'aumento da parte degli alunni dell'interesse verso la lettura ricreativa.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue

Aule

Aula generica

● Sicilia: La nostra terra da scoprire

Scopo del progetto è quello di offrire agli alunni mediante un appassionante viaggio lungo la terra siciliana, un'occasione di crescita formativa ed educativa che trova la sua ragion d'essere nella conoscenza del patrimonio artistico, naturale e culturale della regione in cui stanno crescendo. Obiettivi: □Acquisire valori morali, sociali e civili; □Cogliere insegnamenti nella nostra tradizione popolare; □Sviluppare comportamenti corretti nella vita quotidiana; □Acquisire il senso di rispetto verso gli altri; □Partecipare alla realizzazione di un progetto comune; □Realizzare un prodotto multidisciplinare con il coinvolgimento di diversi linguaggi e codici espressivi.



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 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

Gli alunni , sviluppando la capacità di individuare gli elementi specifici del loro ambiente, collocando persone, fatti ed eventi nel tempo, conoscendo la propria realtà territoriale con la sua storia e le sue tradizioni, avranno maggiore consapevolezza della propria identità sociale e culturale.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue

Aule

Aula generica

- **Merenda Letteraria: A spasso con i miti (Progetto di**
-



continuità)

Il presente progetto extracurricolare segue una tradizione che si tramanda da diversi anni e che vede coinvolti i docenti della scuola secondaria che entrano nelle classi quinte della scuola primaria per avvicinare gli alunni alla lettura, nell'ambito della continuità. Obiettivi: • Orientare e sostenere i ragazzi nel passaggio da un ordine scolastico all'altro. • Prevenire la dispersione scolastica. • Potenziare nell'alunno la conoscenza e la consapevolezza di sé. • Sviluppare metodo di studio, motivazione, autovalutazione, capacità progettuali e decisionali.

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
- definizione di un sistema di orientamento

Risultati attesi

Si spera che gli alunni prendano confidenza e familiarità con docenti che incontreranno l'anno prossimo nel loro percorso di studi, in modo da stabilire fin da adesso rapporti di reciproco rispetto.

Destinatari

Gruppi classe



Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue

Aule

Magna

Aula generica

● Turisti a casa propria

Il progetto nasce con l'intento di sensibilizzare i ragazzi al concetto di patrimonio culturale e di apprezzare le bellezze architettoniche della città. L'obiettivo è quello di trasformare un'uscita didattica, fonte di piacere e di svago, in un momento che coinvolga le emozioni, i sentimenti, le esperienze affettivo-relazionali. In ogni incontro ai ragazzi, muniti di macchine fotografiche e blocco notes per appunti, verrà spiegato che scopo del "viaggio" è quello di costruire insieme un calendario che riassume le esperienze vissute. I ragazzi si accosteranno al patrimonio storico ed artistico del proprio territorio, si avvicineranno all'arte intesa come cura e apprezzamento del bello, scopriranno le attività della gente del luogo e incontreranno persone più o meno note del territorio che rappresentano testimonianze di vita vissuta. Obiettivi: • Permettere ai ragazzi di accedere ad un patrimonio di informazioni e di esperienze più ampio; • Sviluppare ed approfondire nelle diverse direzioni le conoscenze maturate sul campo; • Valorizzare le risorse artistiche, naturalistiche e socio-economiche del territorio di appartenenza. • Realizzare un ebook, patrimonio comune di conoscenze, che ogni partecipante all'esperienza riceverà a conclusione del progetto, come ricordo del "soggiorno" alla scuola media..

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 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

Al termine dell'attività gli alunni avranno raggiunto l'obiettivo di conoscere e apprezzare il patrimonio culturale e artistico della propria città.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue

Aule

Aula generica

● Classi aperte

Il presente progetto curricolare nasce dall'esigenza di favorire la socializzazione e la condivisione di metodologie diverse tra alunni di due classi che, per vari motivi, hanno visto ridotto il numero dei componenti. Dopo l'esperienza degli scorsi anni, in cui alcune discipline avevano lavorato separatamente, quest'anno l'attività a classi aperte è estesa a tutte le ore curricolari. A tal fine è



stato predisposto un orario che permetterà ai ragazzi di seguire tutte le lezioni previste dal monte ore e al tempo stesso di avere sempre un insegnante in compresenza che fornisce un supporto alla classe. Riteniamo che ciò permetterà alle due classi di colmare le lacune che permangono, migliorare le capacità comunicative e logiche alla base dell'apprendimento nell'area linguistica e logico-matematica e si promuoverà negli allievi una proficua collaborazione con altri compagni. Solamente quando sorgeranno esigenze particolari le classi torneranno al loro assetto originario o si creeranno gruppi di studio che lavoreranno in maniera separata.

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

Risultati attesi

Miglioramento della competenze nelle varie discipline; Acquisizione di competenze sociali e civiche.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Lingue

Multimediale



Musica

Aule

Aula generica

● Diversamente impariamo 3: riscopriamo e raccontiamo le nostre tradizioni

Il progetto nasce per rendere protagonisti attivi i ragazzi diversamente abili insieme a dei compagni tutor legato alle tradizioni culturali della città di Caltanissetta anche attraverso attività creative. Già negli altri anni i ragazzi si sono resi protagonisti di queste attività risultate vincenti per alunni, docenti e genitori. Questo progetto nasce con l'obiettivo di sviluppare le non cognitive skills, in linea con il tema del Festival dell'innovazione scolastica, edizione 2025. Obiettivi generali: Favorire la nascita di un ambiente accogliente ed inclusivo Sviluppare la motivazione all'apprendimento dei ragazzi diversamente abili e dei loro compagni Favorire la nascita di un sistema formativo integrato collaborando anche con istituzioni del territorio locale e nazionale Sviluppo delle non cognitive skills Possibilità di diventare guide turistiche/ giornalisti per un giorno Possibilità di gemellaggi con scuole del territorio locale e nazionale Possibilità di lavorare nella piattaforma E- Twinings Obiettivi specifici: Migliorare il metodo di studio Sviluppare il pensiero computazionale Aumentare i tempi di concentrazione Migliorare le capacità relazionali Sviluppare le abilità creative

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 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

Gli alunni al termine del percorso dovranno essere in grado di conoscere le loro tradizioni, saper



lavorare in gruppo e parlare in pubblico.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Informatica
	Lingue
Aule	Magna Aula generica

● Suonando e cantando verso il futuro

La finalità specifica delle attività che qui si propongono è quella di diffondere tra gli alunni della scuola primaria l'interesse per la musica, suscitando in essi, attraverso l'esperienza diretta, la curiosità per la pratica musicale e per lo studio di uno strumento. In tal senso si favorirà negli alunni la scoperta di un nuovo linguaggio e al tempo stesso delle proprie capacità in relazione a tale linguaggio così da poter orientare con consapevolezza le scelte future di studio. **OBIETTIVI GENERALI** Diffondere tra gli alunni della scuola primaria l'interesse per la musica, suscitando in essi, attraverso l'esperienza diretta, la curiosità per la pratica musicale e per lo studio di uno strumento. **OBIETTIVI SPECIFICI** □ stimolare l'interesse per lo studio di uno strumento musicale; □ favorire la scoperta delle proprie capacità; □ acquisire una nuova forma di linguaggio; □ sviluppare l'attenzione e la concentrazione; □ migliorare l'autocontrollo e il senso di rispetto per gli altri; □ scoprire il piacere di fare musica insieme; □ prendere consapevolezza delle proprie capacità in relazione ad un nuovo linguaggio.

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

L'esibizione motiverà gli alunni all'attenzione e all'impegno. Le attività proposte permetteranno agli studenti della scuola primaria di avere un primo approccio con il linguaggio specifico, di appassionarsi allo studio della musica e di valutare di scegliere di inserire lo strumento nel loro percorso di studio.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue

Musica

Aule

Magna

Aula generica

● Giochi matematici (In collaborazione con l'Università Bocconi di Milano, Centro Pristem e Matenitaly)

I giochi matematici sono progettati come momento di avvicinamento alla cultura scientifica e intendono presentare la matematica in una forma divertente e accattivante. Un gioco



matematico diventa stimolo per aumentare le proprie conoscenze e veicolo per diffondere la bellezza e l'utilità della matematica. I giochi matematici, pertanto, si propongono come strumento per una nuova didattica riconoscendo il potenziale educativo della "matematica divertente". Obiettivi: • Valorizzare l'intelligenza degli studenti che mostrano particolare attitudine per la matematica e, contemporaneamente, recuperare quei ragazzi che ancora non hanno avvertito motivi di interesse per tale disciplina; • Stimolare il confronto con sé stessi e con gli altri; • Stimolare la logica e l'intuizione.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

Risultati attesi

Acquisizione di competenze nell'ambito logico-matematico.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Aule

Aula generica

● Giochi sportivi studenteschi in collaborazione con MIUR e Provveditorato allo sport

Le attività legate alle Competizione Sportive Scolastiche hanno come principale finalità la



preparazione e la partecipazione alle competizioni interscolastiche. Nonostante la finalizzazione agonistica, la scuola effettua, nel primo periodo, un percorso di proposte che coinvolge un'ampia platea di alunni. Successivamente le attività procedono effettuando delle selezioni finalizzate alla formazione delle rappresentative di Istituto, per poter partecipare alle varie fasi provinciali e regionali. Obiettivi: •1 POTENZIARE L'OFFERTA SPORTIVA SCOLASTICA; •2 INDIVIDUARE LE SINGOLE PREDISPOSIZIONI SPORTIVE E MIGLIORARLE; •3 STIMOLARE IL SENSO DI APPARTENENZA AD UN GRUPPO; •4 FAVORIRE IL PRINCIPIO DEL SANO AGONISMO; •5 MIGLIORARE LE CAPACITA' DI AUTOCONTROLLO.

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

1 Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; 2 Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali; 3 Competenza in materia di cittadinanza; 4 Competenza imprenditoriale.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Strutture sportive

Palestra

- **Scuola e Persona – Festival innovazione scolastica (In**
-



collaborazione con Casa del Sorriso, Coop. Etnos, Scholas Occorrentis, Fondazione AVSI ecc.)

Il progetto Scuola e persona mira a formare alla cittadinanza attiva, alla cultura del volontariato, della solidarietà ed al rispetto per ogni persona. Il progetto, ormai presente nella nostra scuola da molti anni, attraverso le varie attività realizzate, mira a favorire la nascita del sistema formativo integrato e fornire gli alunni, i genitori e gli insegnanti al concetto di solidarietà, volontariato, legalità e inclusione sia in ambito locale che internazionale. Obiettivi: Aumentare la qualità dell'offerta formativa dell'istituto scolastico fornendo una formazione avente come tema la solidarietà e il volontariato attraverso l'apertura al territorio locale ed internazionale

Individuazione degli obiettivi generali: Sviluppare il senso civico Sviluppare il concetto di rispetto per ogni persona Saper interagire con istituzioni ed enti locali ed internazionali per scambiare esperienze ed acquisire nuove conoscenze e valori fondamentali nella società civile.

Individuazione degli obiettivi specifici: Favorire la nascita del sistema formativo integrato; Formare gli alunni e gli insegnanti al concetto di solidarietà, volontariato, legalità e inclusività sia in ambito locale che internazionale; Favorire un ambiente accogliente che faccia venir fuori le potenzialità di ogni persona, sia essa diversamente abile, appartenente ad una cultura diversa, povera o anziana; Sviluppare il senso civico di alunni e docenti; Sviluppare le abilità del saper fare e del saper essere; Favorire la piena integrazione e valorizzazione degli alunni diversamente abili, extracomunitari o svantaggiati; Favorire la socializzazione attraverso lavori di gruppo in modalità on line; Favorire l'apertura dei propri orizzonti attraverso l'incontro con enti ed associazioni nazionali ed internazionali; Favorire l'incontro con associazioni che abbiano maturato, negli anni, esperienze di volontariato, solidarietà, formazione della persona, cultura dello sport legale e solidale, della legalità e della creatività; Avviare gli alunni allo studio di altre culture e tradizioni locali e internazionali, attraverso attività formative e laboratoriali che, come già avvenuto, in presenza di emergenza Covid 19, saranno svolti on line; Favorire l'integrazione di soggetti svantaggiati e la piena valorizzazione di ogni persona; Sviluppare le capacità linguistiche attraverso l'uso della lingue straniere grazie a videoconferenze con l'estero; Formare alla cultura del dono; Sviluppare il senso civico; Sviluppare il senso di rispetto per gli anziani attraverso le conoscenze delle tradizioni nissene ;(Natale, Festa dei Morti, Figureddre, Pasqua); Favorire gemellaggi con altre scuole del territorio nazionale che si occupano delle tematiche di valorizzazione della persona; Favorire la cultura della legalità ed del rispetto della persona anche attraverso testimonianze e mostre.



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

Alla fine del percorso ci si aspetta che gli alunni abbiano partecipato in modo attivo e critico a tutte le attività programmate. Inoltre si pensa di realizzare degli eventi on line finali per attività che possano dare visibilità alla scuola. E' previsto la realizzazione di video che documentino l'esperienza anche in vista della partecipazione al Festival nazionale dell'Innovazione scolastica al quale la nostra scuola è risultata unica scuola vincitrice per la Sicilia . Sono previste attività outdoor che rendano l'apprendimento motivante e significativo. Si prevede anche la partecipazione ad eventi interni ed esterni alla scuola riguardanti questi temi. E' prevista anche la partecipazione a concorsi su questi temi. Inoltre le varie attività che si realizzeranno saranno inserite nel portale Senato per i Ragazzi ove si trovano già i progetti selezionati e le attività curriculari svolte quest'anno e lo scorso. Si era inoltre pensato di realizzare una mostra con i lavori realizzati di ragazzi e degli eventi finali per condividere l'esperienza vissuta anche con famiglie ed istituzioni.

Destinatari

Gruppi classe
Classi aperte verticali

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:



Aule

Magna

Proiezioni

Aula generica

● Scuole in meta (In collaborazione con Federazione Italiana Rugby e Ministero dell'Istruzione e del Merito)

Il progetto prevede la costituzione di un Ente Sportivo Scolastico, forma prevista dalla Federazione Italiana Rugby per diffondere la pratica del rugby nelle scuole italiane aderenti. Il progetto nazionale, già riconosciuto dal Ministero dell'Istruzione e del Merito, prevede un tutoraggio degli istituti scolastici da parte di società sportive del territorio affiliate alla Federazione, le quali provvederanno a coprire eventuali spese per materiali sportivi o quant'altro necessario alla partecipazione a tornei o manifestazioni da esse organizzate. Obiettivi generali: Conoscenza della disciplina del rugby, origine e storia; conoscenza ed applicazione delle regole elementari del gioco; capacità di svolgere esercitazioni pratiche. Obiettivi specifici: Pratica del gioco del rugby scolastico (senza contatto) applicando i valori tipici della disciplina quali rispetto di arbitri, compagni ed avversari, lealtà, disciplina, capacità di collaborare; sostegno reciproco; spirito di appartenenza al gruppo, autonomia nelle scelte di gioco; capacità di gestire successi ed insuccessi sportivi; percezione dell'arbitro come facilitatore del gioco e non come sanzionatore; piacere di conquistare gli obiettivi mediante l'impegno e l'applicazione.

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



Acquisizione di competenze motorie nella discipline del rugby; Acquisizione di competenze civiche e sociali.

Destinatari	Gruppi classe
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Strutture sportive	Campo Basket-Pallavolo all'aperto
	Palestra

● Comunicati stampa - La Voce del King (In collaborazione con Il Punto quotidiano Alboscuole)

Il progetto si propone di promuovere attività significative dell'Istituto e diffonderle tramite organi di stampa quali quotidiani cartacei e del web, organi televisivi del territorio locale e anche a livello nazionale, in particolare eventi organizzati dalla nostra Istituzione scolastica, concorsi, incontri online e in presenza con personalità di vari settori della vita pubblica, partecipazione a tornei sportivi, giochi linguistici e matematici, esibizioni artistiche e musicali, open day ecc. Importante sarà la collaborazione con "Il Punto quotidiano Alboscuole" una piattaforma nazionale che ospita il quotidiano dell'Istituto "M. L. King" di Caltanissetta. Si potranno caricare gli articoli prodotti sia dagli alunni che dai docenti. La finalità principale è quella formare gli alunni allo sviluppo delle capacità creative tramite la conoscenza di vari tipi di testo giornalistico, l'acquisizione di tecniche specifiche tipiche del giornalismo e attività coinvolgenti e motivanti. Gli alunni delle varie classi dell'Istituto, guidati dai relativi docenti, soprattutto di lingua italiana, saranno coinvolti in un percorso di scrittura in orario curricolare che prevede la stesura di articoli giornalistici di vario tipo. Inoltre fare conoscere tramite la piattaforma online "Il punto quotidiano / Alboscuole" le iniziative dell'Istituto e mostrare una certa sensibilità degli alunni verso le problematiche sociali per attivare un senso civico tramite percorsi di Educazione civica e lotta al bullismo e al cyberbullismo. Le motivazioni fornite saranno diverse, ad esempio: - Stimolare al piacere di scrivere attraverso la scrittura di vari generi di testo giornalistico; -



Utilizzare il tipico linguaggio giornalistico; -Prendere coscienza della realtà vissuta sapendone descrivere i fenomeni, le problematiche sociali e i fatti di costume; -Diffondere gli eventi della nostra Istituzione scolastica: -Stimolare i discenti alla preparazione di un giornalino online quale "La voce del King" sulla piattaforma nazionale "Il punto quotidiano/Alboscuole"; -Incentivare la partecipazione degli alunni ai concorsi nazionali e locali. Il materiale prodotto dovrà essere inviato al referente del progetto ins. Salvatore Siina che provvederà alla diffusione (in orario extracurricolare). Obiettivi generali / Finalità: 1. Sviluppo delle capacità creative; 2. Acquisizione di competenze specifiche per ideare e produrre vari tipi di testo giornalistico. Obiettivi specifici: 1.1 Saper leggere e interpretare un testo giornalistico; 1.2 Organizzare una redazione giornalistica con assunzione e rispetto dei ruoli che concorrano alla realizzazione di un prodotto condiviso. 1.3 Capire il significato di strofa; 1.3 Organizzare le informazioni; 1.4 Avere consapevolezza di problematiche sociali che sviluppino una coscienza sociale, che serva da spunto per la produzione creativa, anche tramite la riflessione critica e il dialogo; 2.1 Sviluppare vari tipi di testo giornalistico utilizzando un linguaggio specifico; 2.2 Produrre articoli di cronaca tenendo conto delle 5 W; 2.3 Insegnare agli alunni ad utilizzare al meglio il materiale didattico messo a loro disposizione dai docenti; 2.4 Diffondere un approccio didattico caratterizzato da partecipazione attiva, attività laboratoriali, peer tutoring, cooperative learning; 2.5 Caricare articoli, interviste ecc. sul Giornalino online "La voce del King" sulla piattaforma nazionale "Il punto quotidiano/Alboscuole" e/o inviare ai quotidiani online o cartacei locali.

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
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti

Risultati attesi

Rafforzamento delle competenze linguistiche e relazionali spendibili sia nell'ambito del gruppo classe che del gruppo più ampio di interazione; acquisizione delle competenze per ideare e produrre vari tipi di testo giornalistico.



Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Informatica
	Lingue
	Multimediale
Aule	Magna Aula generica

● Funziona giocando

Il termine "funzioni esecutive" è generalmente usato per descrivere un insieme di processi psicologici necessari per mettere in atto comportamenti che siano adeguati all'interno di un dato contesto e orientati verso obiettivi futuri. Sono, quindi, funzioni deputate al controllo e alla pianificazione del comportamento, che permettono di organizzare e attuare processi finalizzati al raggiungimento di un obiettivo e sono necessarie in quanto garantiscono il controllo e la modifica del proprio comportamento in caso di necessità. Tra le funzioni esecutive ritroviamo: - L'avvio e la regolazione dei processi attentivi volontari; - L'inibizione (autocontrollo e autoregolazione): capacità di sopprimere informazioni o comportamenti irrilevanti o distraenti; - La flessibilità cognitiva: capacità di adeguare il proprio comportamento in base agli stimoli che ci vengono offerti dal contesto; - La memoria di lavoro: il costante mantenimento e ragionamento di informazioni; - La pianificazione: abilità di organizzare una sequenza di azioni per giungere ad uno scopo; - Il problem solving: programmare strategie per la risoluzione di un compito. Tutte queste componenti sono influenzate da funzioni di base quali l'attenzione e la memoria. Le funzioni esecutive sono deputate: • ad avviare l'azione; • a sostenere nel tempo l'attenzione; • a controllare i pensieri, le azioni e l'emotività; • ai cambiamenti repentini di compito; • alla rielaborazione nella memoria di lavoro. Esse entrano in gioco in diversi aspetti dello sviluppo: •



influenzano le competenze sociali; • regolano il controllo del comportamento adattivo; • influiscono sul profitto scolastico e sulle abilità di apprendimento. Obiettivi: □Potenziare l'attenzione □Potenziare la memoria di lavoro □Potenziare l'inibizione □Potenziare la flessibilità cognitiva □ Potenziare la pianificazione

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Risultati attesi

Il livello di sviluppo delle funzioni esecutive in età prescolare influenza notevolmente gli apprendimenti valutati nei successivi anni scolastici. Per comprendere l'importanza del potenziamento delle funzioni esecutive, bisogna tener conto che il livello di sviluppo delle funzioni esecutive in età prescolare influenza notevolmente gli apprendimenti valutati nei successivi anni scolastici. Infatti, i bambini con un miglior funzionamento esecutivo nella scuola d'infanzia otterranno prestazioni migliori in lettura, scrittura e calcolo (si vedano Viterbori et al., 2015; Bull, Espy e Wiebe, 2008; Andersson, 2008; Christopher et al., 2012; Jacobson et al., 2017; Peterson et al., 2017; Sesma et al., 2009). Di conseguenza, il potenziamento delle funzioni esecutive in età prescolare consente di attuare percorsi di prevenzione utili a: • sostenere lo sviluppo delle funzioni esecutive e di tutte le acquisizioni da queste influenzate; • ridurre il rischio di esiti negativi nel passaggio alla scuola primaria e nell'approccio dei primi apprendimenti (Traverso, Viterbori e Usai, 2010).

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Lingue

Aule

Aula generica



Strutture sportive

Palestra

● L'apprendimento significativo - Dal metodo Analogico al Tinkering e le Stem nella Scuola dell'infanzia

La Progettualità educativo-didattica qui di seguito illustrata è ideata per poter realizzare percorsi d'apprendimento indirizzati ai bambini e alle bambine di cinque anni, frequentanti la scuola dell'infanzia. È incentrata sull'utilizzo delle STEM congiuntamente al metodo analogico ideato dal pedagogo Camillo Bortolato. Il metodo analogico rappresenta una svolta nel panorama dell'educazione 0-6, proponendo un approccio che mette al centro l'esperienza diretta, la relazione autentica e la valorizzazione delle risorse personali dei bambini, rendendo l'apprendimento un processo spontaneo che fa leva sull'intuizione dei bambini, trasformandolo in un mero gioco di scoperta che contribuisce allo sviluppo globale dell'identità di tutti e di ciascuno. Infatti, il metodo consta di tre momenti fondamentali, quali: fare, pensare e contare. Queste sono le azioni che permettono ai bambini di prendere consapevolezza di sé e della realtà che li circonda, in una continua sperimentazione delle proprie capacità in maniera intuitiva, apprendendo naturalmente mediante metafore e analogie, in un continuo processo espressivo che desta emozioni e meraviglia, rapportandosi continuamente con "l'altro" da sé. Le ricerche nel campo delle Neuroscienze mostrano che l'architettura di base del cervello di un bambino è costruita attraverso un processo continuo che inizia prima della nascita e continua fino all'età adulta, infatti una base solida nei primi anni aumenta la probabilità di risultati positivi. A tal proposito, John Dewey, filosofo ed educatore statunitense, ha rivoluzionato il modo di concepire l'insegnamento, attraverso il principio dell'apprendimento attivo, fondato sulla scoperta e l'interazione diretta dell'individuo con il suo ambiente. Questa metodologia favorisce lo sviluppo del pensiero critico e le capacità di problem solving, stimolando gli allievi a diventare apprendenti attivi e non semplici riceventi di nozioni. Infine, nella pratica odierna, l'apprendimento per scoperta si traduce nell'implementazione di strategie didattiche che incoraggiano la curiosità e l'autonomia dell'apprendente. È un processo dinamico, che viene intrecciato con l'apprendimento significativo, teorizzato dallo psicologo Ausubel il quale sostiene che le nuove informazioni acquisiscono valore quando possono essere collegate a concetti già noti dal discente. Questo legame incrementa sia la motivazione sia la capacità di trattenere e utilizzare le conoscenze, sviluppando ulteriormente le abilità logiche e il pensiero divergente dei bambini e delle bambine. Alla luce di quanto esposto, i percorsi d'apprendimento che verranno proposti verteranno anche sulle pratiche STEM, in particolar modo utilizzando la metodologia del Tinkering. A tal proposito, le ricerche hanno dimostrato che le discipline scientifiche sono in



grado di stimolare la curiosità dei bambini e sono utili allo sviluppo delle loro abilità cognitive di base. Tecnologia, ingegneria e matematica (STEM) sono materie con cui abbiamo a che fare quotidianamente, pertanto, avvicinare gli studenti fin dalla più tenera età a questi contenuti, sfruttando la loro innata voglia di imparare e scoprire, è importante e utile alla loro crescita, anche in vista della carriera scolastica. Il termine STEM è un acronimo, inizialmente è stato utilizzato dal governo degli Stati Uniti per descrivere le aree di studio che aiutavano gli immigrati a ottenere visti di lavoro: scienza, tecnologia, ingegneria e matematica. Oggi, gli educatori collegano queste aree in quello che viene chiamato curriculum STEM. Quando analizziamo l'acronimo nelle sue parti, vediamo che i programmi per la prima infanzia praticano attività STEM ogni giorno, in particolare con il Tinkering, "si promuove l'indagine creativa attraverso la sperimentazione di strumenti e materiali" (DM 48 2023/15 Settembre). Il "tinkering" è l'esplorazione e la creazione aperta usando gli oggetti e i materiali della nostra vita quotidiana. Alla sua base, il tinkering inizia con la risoluzione di problemi e la curiosità su come qualcosa funziona. Quando i bambini sono incoraggiati a risolvere i problemi da soli, imparano molto attraverso domande e esperimenti pratici che portano a una soluzione. Incoraggiare i bambini a fare tinkering dà loro le competenze per diventare studenti creativi, pensatori, realizzatori e risolutori di problemi. I tinkerer sono ispirati da materiali interessanti, domande personalmente coinvolgenti o un problema che vogliono risolvere. I bambini che sono incoraggiati fin da piccoli a impegnarsi in esplorazioni e giochi con materiali auto-diretti e aperti, con il supporto positivo degli adulti, imparano come osservare, riflettere, sperimentare e riprovare se il loro esperimento fallisce. Un bambino che fa tinkering: • Non si arrende facilmente quando una sfida diventa difficile. • Pensa in modo creativo. • È autosufficiente. • Sa riparare oggetti rotti e inventarne di nuovi. Quando i bambini fanno Tinkering, il punto chiave non è ciò che stanno creando, ma le competenze di sviluppo che stanno sviluppando e utilizzando mentre creano. Queste competenze di processo, o competenze che gli permettono di fare, sono importanti per i bambini di ogni età e sono particolarmente importanti negli anni della scuola dell'infanzia, consolidando i prerequisiti fondamentali per la preparazione scolastica successiva. Man mano che i bambini maturano, diventano più sofisticati nell'uso di queste competenze e possono applicarle a problemi più complessi, trasferibili in ogni circostanza durante tutta la vita del bambino (Life long Learning). Le competenze scientifiche Stem consentono ai bambini e alle bambine di: sperimentare, osservare, confrontare, categorizzare, stimare, contare, misurare, prevedere, risolvere problemi, generalizzare. Inoltre, svilupperanno le competenze generali di processo, quali: • usare strumenti/sviluppare coordinazione motoria fine. • pensare creativamente. • relazionarsi con esperienze personali (attuali o passate). • sviluppare resilienza. • collaborare. • comunicare. • seguire istruzioni. • pianificare in anticipo (competenze di funzione esecutiva). Obiettivi. - Riconoscere, utilizzare e operare con i numeri nelle attività quotidiane. - Utilizzare un linguaggio matematico per descrivere, analizzare e confrontare elementi in diverse



situazioni. - Usare il numero in contesti operativi, riconoscendone il significato. - Discriminare, raggruppare e ordinare oggetti in base al colore, alla forma e alla dimensione. - Eseguire giochi ed esercizi di tipo topologico, logico e linguistico. - Quantificare, ordinare e misurare. - Ipotizzare soluzioni. - Riconoscere l'esistenza di problemi e la possibilità di risolverli. - Fare ipotesi, sperimentare e trovare soluzioni. - Osservare gli eventi naturali con atteggiamento scientifico e i loro cambiamenti. - Utilizzare semplici simboli per registrare e compiere misurazioni mediante strumenti semplici. - Scoprire le funzioni e i possibili utilizzi di semplici macchine, oggetti e strumenti tecnologici. - Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, utilizzando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc. - Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. - Osservare le caratteristiche del proprio movimento e degli oggetti (es. durata e velocità) imparando ad organizzarle nello spazio e nel tempo. - Realizzare un progetto rispettando le indicazioni, i criteri e le fasi procedurali. - Individuare le qualità e le proprietà degli oggetti e dei materiali toccandoli, smontandoli, costruendoli e ricostruendoli. - Esplorare la realtà ed imparare a riflettere sulle proprie esperienze, descrivendole e rappresentandole. - Osservare il proprio movimento e quello degli oggetti, individuandone le caratteristiche e proprietà. - Pianificare e progettare in modo creativo. - Formulare ipotesi e riflettere sul significato dei termini presentati durante le attività di sperimentazione. - Associare il termine corretto al fenomeno osservato (forza, spinta, peso, velocità, attrazione magnetica). - Utilizzare termini specifici per descrivere fenomeni osservabili.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

Risultati attesi

- Incrementare gli ambienti innovativi e inclusivi
- Saper utilizzare strategie risolutive in situazioni problematiche e contesti diversi.
- Essere creativi
- Saper usare in modo appropriato il linguaggio delle nuove tecnologie
- Innalzare i livelli di competenze chiave degli studenti
- Accrescere la documentazione e la condivisione di percorsi didattici significativi rispondenti ai bisogni formativi dei singoli studenti
- Ridurre le difficoltà e le situazioni di disagio degli studenti

Destinatari

Gruppi classe



Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Aule

Aula generica

● “Gioch impariamo” con il coding

Il coding è davvero fondamentale per apprendere molte delle competenze del XXI secolo. Con particolare riferimento al problem solving, al lavoro di gruppo e alla creatività. Il problem solving si sviluppa specialmente negli esercizi che hanno una soluzione certa: trovare la strada giusta per completare un percorso, definire puntualmente ogni passaggio, ricercare obbligatoriamente la via più breve. Farlo e rifarlo, sempre meglio e sempre più rapidamente, questa è la strada per imparare a risolvere i problemi via via più complessi. La creatività si riesce naturalmente a sviluppare nei percorsi più aperti: con il coding scriviamo delle storie, componiamo musica, creiamo videogiochi. L'unico limite è la fantasia dei bambini che, per definizione non ha limiti. Il cooperative learning, o apprendimento cooperativo, si esplica in maniera differente a seconda del tipo di attività e della numerosità del gruppo. Quando usiamo la LIM dobbiamo sempre essere attenti a coinvolgere tutta la classe, ma anche quando abbiamo a disposizione aule multimediali attrezzate la scelta metodologica privilegiata è quella di far lavorare i bambini sempre in coppia e sembra che funzioni molto bene. Le abilità sviluppate grazie al coding, non possono non contaminare anche altre materie scolastiche, il coding sviluppa un cambio di paradigma nel modo di ragionare e nel percorso di apprendimento dei bambini ed è importante che si creino momenti di incontro con le altre materie, perché i metodi appresi possono e devono essere sfruttati per studiare anche la storia, la matematica, l'italiano, ecc... Negli ultimi anni si è parlato moltissimo di coding e di sviluppare nei bambini il pensiero computazionale in un futuro fatto di macchine intelligenti, di abili programmatori e di nuove generazioni in grado di interpretare in modo originale e creativo la relazione fra uomo e computer. Oggi i nostri bambini sono immersi in un mondo di computer e oggetti elettronici pensanti. Oggetti che li accompagnano già nei primi mesi di vita e che i bambini toccano, annusano, addentano, esplorano, utilizzano e molto spesso rompono! Oggetti da cui possono imparare suoni, lettere,



numeri, forme geometriche. Oggetti che fanno parte della loro vita e che determinano, in proporzioni variabili e a seconda del tempo di esposizione alle radiazioni digitali, l'evoluzione del loro modo di percepire, di pensare e di organizzare la realtà. Il progetto prevede attività online con l'utilizzo delle tic. Gli alunni svolgeranno un corso on line su code.org al fine di sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente; migliorare le competenze chiave europee e di cittadinanza con particolare riferimento a quella digitale e quella comunicativa; trasferire nella pratica didattica lo sviluppo di nuovi linguaggi, acquisire il linguaggio della programmazione per lo "sviluppo del pensiero computazionale". Individuazione degli obiettivi specifici Gli obiettivi specifici sono:

- familiarizzare con l'ambiente di apprendimento;
- fare una prima conoscenza con concetti che sono alla base di qualunque linguaggio di programmazione;
- trovare schemi ricorrenti;
- individuare i diversi dettagli e poi usare queste informazioni per creare un algoritmo, cioè una sequenza di istruzioni da poter utilizzare per tutte le discipline di studio.
- Imparare a programmare che vuol dire imparare a fare cose come impostare la procedura risolutiva di qualsiasi problema.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

Risultati attesi

Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. Utilizzare i blocchi di codice semplici e complessi Fruire autonomamente della piattaforma CODE.ORG

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:



Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Informatica
	Multimediale
	Scienze
Aule	Aula generica

● Verso la Poesia

Il progetto si propone di formare gli alunni allo sviluppo delle capacità creative tramite la conoscenza di vari tipi di testo poetico, l'acquisizione di tecniche specifiche tipiche del fare poesia e attività che coinvolgano e motivino verso la produzione poetica. Si è pensato ad un'organizzazione dell'offerta formativa che preveda un percorso di eccellenza per alunni particolarmente sensibili e portati verso la scrittura creativa. Le motivazioni fornite saranno diverse, ad esempio: - Stimolare al piacere di scrivere attraverso la pratica della scrittura creativa vari generi di testo poetico; - Incentivare la partecipazione degli alunni a concorsi letterari locali, regionali, nazionali; - Preparare un prodotto multimediale. Obiettivi generali: 1. Sviluppo delle capacità creative; 2. Acquisizione di competenze specifiche per ideare e produrre vari tipi di testo poetico. Obiettivi specifici: 1.1 Saper leggere e interpretare una poesia; 1.2 Capire il significato di verso; 1.3 Capire il significato di strofa; 1.4 Capire il significato di rima; 1.5 Saper partecipare attivamente a giochi linguistici; 1.6 Saper sviluppare testi tramite vari tipi di proposte didattiche; 1.7 Avere consapevolezza di problematiche sociali che sviluppino una coscienza sociale, che serva da spunto per la produzione creativa, anche tramite la riflessione critica e il dialogo; 2.1 Produrre poesie con vari tipi di rima; 2.2 Produrre vari tipi di testo poetico facendo ricorso alle figure retoriche; 2.3 Insegnare agli alunni ad utilizzare al meglio il materiale didattico messo a loro disposizione dai docenti; 2.4 Diffondere un approccio didattico caratterizzato da partecipazione attiva, attività laboratoriali, peer tutoring, cooperative learning; 2.5 Creare un prodotto multimediale dell'attività svolta.

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

- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti

Risultati attesi

Rafforzamento delle competenze linguistiche e relazionali spendibili sia nell'ambito del gruppo classe che del gruppo più ampio di interazione; acquisizione delle competenze per ideare e produrre vari tipi di testo poetico.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue

Aule

Magna

Proiezioni

Aula generica

● A Scuola di Giornalismo

Il progetto si propone di formare gli alunni allo sviluppo delle capacità creative tramite la conoscenza di vari tipi di testo giornalistico, l'acquisizione di tecniche specifiche tipiche del giornalismo e attività coinvolgenti e motivanti. Si è pensato ad un'organizzazione dell'offerta formativa che preveda un percorso di eccellenza per alunni particolarmente sensibili e portati



verso la scrittura creativa. Le motivazioni fornite saranno diverse, ad esempio: -Stimolare al piacere di scrivere attraverso la scrittura di vari generi di testo giornalistico; - Utilizzare il tipico linguaggio giornalistico; -Prendere coscienza della realtà vissuta sapendone descrivere i fenomeni, le problematiche sociali e i fatti di costume; -Stimolare i discenti alla preparazione di un giornalino online quale "La voce del King" su una piattaforma online; -Incentivare la partecipazione degli alunni ai concorsi nazionale e locali. Obiettivi generali: 1. Sviluppo delle capacità creative; 2. Acquisizione di competenze specifiche per ideare e produrre vari tipi di testo giornalistico. Obiettivi specifici: 1.1 Saper leggere e interpretare un testo giornalistico; 1.2 Organizzare una redazione giornalistica con assunzione e rispetto dei ruoli che concorrano alla realizzazione di un prodotto condiviso. 1.3 Capire il significato di strofa; 1.3 Organizzare le informazioni; 1.4 Avere consapevolezza di problematiche sociali che sviluppino una coscienza sociale, che serva da spunto per la produzione creativa, anche tramite la riflessione critica e il dialogo; 2.1 Sviluppare vari tipi di testo giornalistico utilizzando un linguaggio specifico; 2.2 Produrre articoli di cronaca tenendo conto delle 5 W; 2.3 Insegnare agli alunni ad utilizzare al meglio il materiale didattico messo a loro disposizione dai docenti; 2.4 Diffondere un approccio didattico caratterizzato da partecipazione attiva, attività laboratoriali, cooperative learning; 2.5 Inserire articoli, interviste ecc. sul Giornalino online "La voce del King" sulla piattaforma nazionale "Il Punto quotidiano / Alboscuole"; 2.6 Creare un prodotto multimediale dell'attività svolta.

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
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti

Risultati attesi

Rafforzamento delle competenze linguistiche e relazionali spendibili sia nell'ambito del gruppo classe che del gruppo più ampio di interazione; Acquisizione delle competenze per ideare e produrre vari tipi di testo giornalistico



Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue

Aule

Magna

Proiezioni

Aula generica

● Potenza -Menti 2024/2025

Il Progetto nasce dall'idea di offrire agli alunni l'occasione di intraprendere percorsi mirati al consolidamento/potenziamento delle competenze linguistiche e dell'autonomia personale e sociale. Si intende, quindi, rendere sempre più efficace e significativa l'azione didattica adottando obiettivi e strategie finalizzati ai bisogni e agli stili cognitivi di ciascun allievo per garantire ad ognuno il successo formativo. Il progetto si prefigge un intervento finalizzato al miglioramento delle competenze di base negli alunni di classe quinta scuola primaria. Si vuole proporre un percorso di preparazione degli alunni alla tipologia di prove somministrate in campo nazionale (Invalsi). Gli interventi educativi saranno finalizzati ad un corretto svolgimento delle prove in rispetto dei quadri di riferimento nazionali. Il progetto stabilisce di potenziare, a livello concettuale e cognitivo, capacità critiche, riflessive, logiche, inferenziali e del pensiero divergente, al fine di mettere in grado l'alunno di eseguire un'attività in piena autonomia ed entro un tempo stabilito. In tal modo, si cercherà di calibrare gli interventi educativi in vista di un corretto svolgimento delle prove in modo da stabilire una maggiore corrispondenza tra le due tipologie di valutazione (interna ed esterna). Obiettivi: Consolidare o potenziare conoscenze e abilità disciplinari e interdisciplinari. Potenziare la padronanza della lingua italiana in quanto veicolo di conoscenza. Potenziare le capacità di comprensione, analisi, sintesi e valutazione. Sviluppare lo spirito critico e la creatività. Potenziare le competenze linguistiche, anche al fine del miglioramento delle performance relative alle prove Invalsi (COMPETENZA TESTUALE,



COMPETENZA GRAMMATICALE, COMPETENZA LESSICALE) Valorizzare percorsi formativi individualizzati finalizzati al coinvolgimento degli alunni Ridurre il fenomeno della varianza fra classi della medesima Istituzione scolastica negli esiti degli apprendimenti rilevati nelle Prove

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

Miglioramento degli esiti nella disciplina interessata, incremento del successo scolastico e miglioramento delle performance relative alle prove Invalsi.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Aule

Aula generica

● English for Future

Il progetto è rivolto agli alunni delle classi quarte e quinte della scuola primaria. Lo scopo è quello di sviluppare le competenze comunicative dei ragazzi con riferimento ai descrittori del livello base del Quadro comune europeo tramite corsi extracurricolari di 20 ore tenuti da



docenti interni di lingua inglese. Il corso si pone come finalità il consolidamento e il potenziamento di tutte e quattro le abilità linguistiche: lettura, scrittura, ascolto e parlato; alla fine gli studenti, con la collaborazione del British Institutes, potranno sostenere gli esami di certificazione per una verifica delle loro competenze linguistiche tramite un ente esterno. Il corso si terrà nel secondo quadrimestre per tutti i ragazzi interessati. Obiettivi generali: • Risolvere i problemi che si presentano di volta in volta, perché l'interazione in un'altra lingua è un processo continuo di problem posing e problem solving • Sviluppare competenze metacognitive • Comprendere la complessità dei sistemi culturali attraverso l'approfondimento della conoscenza di culture diverse Obiettivi specifici: • Ampliamento ed approfondimento delle competenze acquisite durante le ore curriculari. • Acquisizione di maggiore autonomia negli scambi comunicativi tramite l'incremento dell'esposizione degli alunni alla lingua inglese. • Acquisizione di una certificazione con esami presso ente esterno

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

Livello A1 e A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue



Aule

Aula generica

● The Big Challenge 2024/2025

Il progetto è rivolto a tutti gli alunni delle classi della scuola secondaria di primo grado e agli alunni delle classi quinte della scuola primaria e prevede la partecipazione ad una gara nazionale di lingua inglese online che si svolgerà nel mese di marzo. Fino a tale data gli alunni potranno esercitarsi sulla piattaforma dedicata. Nel mese di maggio la scuola riceverà insieme agli attestati di partecipazione e a numerosi gadget, il feedback dei propri allievi comparato con i risultati ottenuti dai partecipanti della Sicilia e dell'Italia. Seguirà una cerimonia di premiazione organizzata dalla scuola. Obiettivi generali: • Partecipazione alla gara d'inglese online • Innalzamento del livello di motivazione all'apprendimento • Presentazione dello studio della lingua inglese in modalità ludica • Confronto delle proprie competenze con quelle di altri studenti provenienti da tutta la nazione • Acquisizione di modalità operative e di abilità linguistiche propedeutiche allo svolgimento delle PROVE INVALSI. Obiettivi specifici: • Potenziare la competenza a livello A 2 della lingua inglese • Potenziare le abilità di ascolto e comprensione della L2 • Ampliare le conoscenze lessicali

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

Livello A1 e A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno



Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Informatica

Lingue

Aule

Aula generica

● L'amore non uccide

Il presente progetto è stato ideato e realizzato da alcuni docenti con l'intento di sensibilizzare, quanto più possibile, i giovani su un fenomeno purtroppo sempre più attuale: quello del femminicidio. Si ritiene fondamentale il ruolo educativo della scuola nel contrasto di questo fenomeno, che indipendentemente dall'età, stato sociale, territorialità, colpisce tantissime donne. Obiettivi: • Raggiungere una maggiore consapevolezza della propria identità di genere per promuovere una sana relazione. • Aiutare gli studenti a superare le barriere dello stereotipo di genere e ad imparare ad individuare i segnali di relazioni "malate", alimentate dalla violenza e da una insana idea di possesso.

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

Da questa esperienza ci si aspetta che i ragazzi prendano consapevolezza della propria identità di genere e che venga promossa la cultura delle pari opportunità come prevenzione della violenza contro le donne.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Informatica
	Lingue
Aule	Aula generica

● King in musica

Premesso che gli alunni dell'indirizzo musicale, impegnati nello studio di uno strumento, necessitano di momenti di verifica delle competenze raggiunte tramite esibizione in ensemble cameristici, da solisti e in orchestra, si sono individuati vari momenti dell'anno scolastico nei quali è possibile realizzare e partecipare a manifestazioni musicali. Il primo appuntamento sarà la realizzazione del tradizionale "Concerto di Natale" nel quale gli allievi si cimenteranno nell'esecuzione del repertorio natalizio, organizzati in ensemble. Successivamente l'orchestra parteciperà al ricordo degli olocausti all'interno delle manifestazioni dell'Istituto in occasione della Giornata della memoria e del ricordo. Subito dopo la chiusura del primo quadrimestre e/o a fine anno si svolgerà il saggio solistico dei ragazzi; infine gli alunni parteciperanno ad uno o più concorsi e/o rassegne musicali nel periodo compreso tra aprile e maggio, al fine di confrontarsi con le diverse realtà musicali presenti sul territorio regionale, e concluderanno il percorso



didattico annuale con la realizzazione di un concerto di fine anno scolastico. Le attività sopraesposte sono tutte di notevole rilevanza, momenti di grande visibilità del lavoro svolto dalla scuola, ai quali i ragazzi devono arrivare con una preparazione adeguata che potrà essere raggiunta solo potenziando la pratica strumentale tramite incontri aggiuntivi in orario extracurricolare durante i quali si svolgeranno, a seconda delle necessità, le prove dei singoli allievi, per sezioni e in ensemble. Saranno inoltre necessari arrangiamenti adeguati all'organico e alle competenze dei ragazzi. Individuazione degli obiettivi generali • accrescere la motivazione allo studio dello strumento e il senso di appartenenza al gruppo tramite una sana competizione; • conoscere repertorio musicale di rilevanza e prendere consapevolezza delle possibilità espressive e comunicative del linguaggio musicale; • dare visibilità alla scuola. Individuazione degli obiettivi specifici • approfondire i differenti aspetti del linguaggio musicale ed eseguire con precisione la propria parte all'interno di un gruppo composito per timbri; • migliorare l'autocontrollo e il senso di rispetto per gli altri; • dare opportunità agli alunni meno dotati o con difficoltà nell'apprendimento di avere un ruolo significativo nell'esecuzione strumentale; • valorizzare le eccellenze.

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
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti

Risultati attesi

Passione per lo studio della musica, impegno costante, acquisizione della capacità di ascolto e interazione all'interno di un gruppo complesso ed eterogeneo come l'ensemble e l'orchestra, valorizzazione delle eccellenze e al contempo inclusione degli alunni con disabilità e difficoltà dell'apprendimento.

Destinatari

Gruppi classe
Classi aperte verticali



Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Musica

Aule

Aula generica

● Progetto E-GREEN per le scuole (in collaborazione con Co-funded by the European Union e Prism, impresa sociale s.r.l.)

L'obiettivo del progetto e-Green Erasmus+ è fornire informazioni e strumenti che aiuteranno le scuole a diffondere un piano d'azione sulla sicurezza stradale in collaborazione con la propria comunità scolastica, al fine di ridurre il rischio di incidenti per studenti che usano biciclette e monopattini. PRISM organizzerà e terrà i seminari in merito presso la scuola partecipante. Ogni seminario durerà qualche ora e sarà proposto a classi di scuola primaria e secondaria di I grado, coinvolgendo un totale di 10 docenti e 200 bambini in ogni scuola. QUANDO: gennaio-febbraio 2025 DURATA: 2-3 ore per seminario CHI: scuola primaria e scuola secondaria di I grado.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- 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
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti



Risultati attesi

- Acquisizione di una coscienza ecologica. - Acquisizione di competenze sociali e civiche riguardo il codice della strada e il rispetto dell'ambiente. - Acquisizione di competenze riguardo all'uso corretto delle biciclette e dei monopattini.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali
Risorse professionali	Esterno

Risorse materiali necessarie:

Aule	Magna Aula generica
Strutture sportive	Palestra

● Sicuri in bicicletta (In collaborazione con il Ministero dell'Istruzione e del Merito)

Il progetto, realizzato dalla Federazione Ciclistica Italiana, in collaborazione con la Fondazione ANIA e la Polizia stradale, è di ambito nazionale e intende promuovere nelle scuole l'apprendimento e la conoscenza dei corretti comportamenti da osservare in bicicletta e con la E-bike, attraverso, anche, l'apprendimento delle abilità motorie necessarie per una guida sicura con attività pratiche da svolgere in bicicletta. Obiettivi/Argomenti trattati: • Conoscenza e corretta manutenzione della bicicletta. • Gli accessori e le protezioni indispensabili per circolare correttamente sulla strada. • I corretti comportamenti da tenere su strada da parte di chi usa la bicicletta come mezzo di trasporto (video realizzato con la Fondazione ANIA e la Polizia Stradale). • Le abilità tecniche necessarie per una corretta guida della bicicletta.



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

Acquisizione di competenze nell'uso corretto della bicicletta e della eBike.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Strutture sportive

Spazi all'aperto.

● **Volley Game School S3 - Crescere giocando (In collaborazione con Associazione sportiva Inside Volley)**

Progetto di avviamento alla pallavolo per la Scuola Primaria Nell'intento di favorire lo sviluppo della pratica sportiva, intesa come "sana consuetudine di vita" volta al miglioramento delle capacità psicofisiche e relazionali dei ragazzi della scuola dell'obbligo- La Società Sportiva affiliata alla Federazione Italiana Pallavolo "INSIDE VOLLEY" di Caltanissetta in collaborazione del Comitato Territoriale FIPAV Akranis, propongono alle Scuole un progetto da realizzare durante la normale attività curricolare e in particolare durante le unità didattiche rivolte all'avviamento alla pratica sportiva della "pallavolo", intesa come attività tecnico informativa ed eventualmente durante i laboratori opzionali di tecnica sportiva in orario extrascolastico. La società incaricate



ad attiva sul territorio, a titolo promozionale, potrà intervenire direttamente attraverso una serie di incontri strutturati unità didattiche, concordati con le insegnanti delle scuole durante le ore del mattino o quelle del pomeriggio. A sostegno del progetto: 1. La Società Sportiva potrà organizzare previa richiesta da parte della scuola, delle visite da parte dei loro tecnici, che in accordo con i Docenti potranno predisporre una serie di allenamenti specifici per soddisfare al meglio le motivazioni dei bambini che parteciperanno alle attività. 2. La Società che interverrà nella scuola si impegnerà a fornire eventuale materiale tecnico sportivo per il torneo organizzato. 3. Il Comitato Provinciale FIPAV di Akranis, si impegna a organizzare un concentramento di minivolley fra Istituti della stessa città che aderiranno al progetto, inoltre consegnerà alla Scuola che aderisce al progetto, un Kit di materiale Tecnico Sportivo per la realizzazione dello stesso. Obiettivi: Le linee generali delle attività prevedono: - Attività motoria di base (allenamento muscolare, postura, equilibrio, elasticità, coordinazione, rapidità di movimento); - Dimestichezza con i fondamentali della pallavolo; - Attività sulla coordinazione spazio-temporale; - Attività sul lavoro di squadra; - Attenzione e rispetto delle regole.

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

Acquisire competenze specifiche per l'avviamento alla pratica della pallavolo.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Interno ed esterno.

Risorse materiali necessarie:

Strutture sportive

Palestra



● SIO - ID

Eventuale attivazione di scuola in ospedale o istruzione domiciliare per alunni in lungodegenza

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- 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

Risultati attesi

Includere gli alunni lungodegenti o costretti a casa da patologie che durano per lunghi periodi e valorizzarne il percorso formativo.

Destinatari

Altro

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Informatica

Lingue

Multimediale



L'OFFERTA FORMATIVA

Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa

PTOF 2022 - 2025

	Musica
	Scienze
	Robotica
Biblioteche	Classica
Aule	Concerti
	Magna
	Proiezioni
Strutture sportive	Calcetto
	Campo Basket-Pallavolo all'aperto
	Palestra



Attività previste per favorire la Transizione ecologica e culturale

● Orto in cassetta

Pilastri del piano RiGenerazione collegati all'attività

- La rigenerazione dei comportamenti

Obiettivi dell'attività



Obiettivi sociali

· Abbandonare la cultura dello scarto a vantaggio della cultura circolare



Obiettivi ambientali

· Maturare la consapevolezza dell'importanza del suolo'



Obiettivi economici

· Conoscere la bioeconomia

Risultati attesi

L'esperienza comune nell'ambito del progetto "Orto in cassetta", legata ad un obiettivo, favorisce la socializzazione e la solidarietà di gruppo.



Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030

- Obiettivo 2: Raggiungere la sicurezza alimentare
- Obiettivo 3: Assicurare la salute e il benessere

Collegamento con la progettualità della scuola

- Obiettivi formativi del PTOF
- Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Informazioni

Descrizione attività

Il progetto intende promuovere un percorso educativo – didattico attraverso la costruzione con cassette di piccoli orti nel cortile o spazio antistante ingresso della scuola (plesso scolastico M. Abbate) con la finalità prioritaria di valorizzare attraverso “la cura della terra” l’origine dei prodotti vegetali che concorrono ad una buona e sana nutrizione.

Progettazione di percorsi pluridisciplinari finalizzati allo sviluppo delle competenze chiave e di cittadinanza.

FINALITA'

Accostare il bambino al gusto di esplorare e di scoprire l’ambiente utilizzando i cinque sensi, affinando in lui abilità ed atteggiamenti di tipo scientifico come: la curiosità, lo stimolo ad esplorare, il gusto della scoperta. Conoscere, sperimentare, interiorizzare regole e comportamenti per uno stile di vita sano.

Sviluppare le competenze linguistico espressive.



Destinatari

- Studenti

Tempistica

- Annuale

● Crocus (In ricordo della Shoah: Attività di piantumazione di bulbi)

Pilastri del piano RiGenerazione collegati all'attività

- La rigenerazione dei saperi
- La rigenerazione dei comportamenti

Obiettivi dell'attività



Obiettivi sociali

· Recuperare la socialità



Obiettivi ambientali

· Maturare la consapevolezza dell'importanza del suolo'



Obiettivi economici

· Acquisire competenze green



Risultati attesi

Imparare ad imparare, comunicare, collaborare e partecipare, individuare collegamenti e relazioni, acquisire e interpretare l'informazione.

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030

- Obiettivo 15: Proteggere e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre

Collegamento con la progettualità della scuola

- Obiettivi formativi del PTOF

Informazioni

Descrizione attività

Il Progetto Crocus è un'attività, in collaborazione con la Fondazione irlandese per l'insegnamento dell'Olocausto, cui ogni anno partecipano sempre più scuole da tutto il mondo. Il Progetto Crocus è un modo tangibile di introdurre i ragazzi all'argomento dell'Olocausto e aumentare la consapevolezza dei pericoli della discriminazione, dei pregiudizi e dell'intolleranza. La fondazione mette a disposizione linee guida e informazioni che possono essere di ausilio agli insegnanti nel corso di questa attività. La partecipazione dei bambini e dei ragazzi nel piantare i bulbi e osservare la crescita dei fiori incoraggia un apprendimento continuo dell'importanza della tolleranza e del rispetto. La Fondazione



Irlandese per l'Insegnamento sull'Olocausto fornisce ad ogni scuola i bulbi di crocus gialli da piantare in autunno in memoria del milione e mezzo di bambini ebrei che perirono a causa dell'Olocausto e le migliaia di altri bambini che furono vittime delle atrocità naziste. I fiori gialli ricordano la stella gialla di Davide che gli ebrei furono costretti a cucire sui propri abiti durante il dominio nazista. Il crocus fiorisce alla fine di gennaio o all'inizio di febbraio, intorno alla data della Giornata mondiale in memoria delle vittime dell'Olocausto (27 gennaio). Quando qualcuno ammira i fiori, i ragazzi possono spiegare che cosa rappresentano.

Destinatari

- Studenti

Tempistica

- Annuale

● Alla ricerca della piramide perduta

Pilastri del piano RiGenerazione collegati all'attività

- La rigenerazione dei saperi
- La rigenerazione dei comportamenti

Obiettivi dell'attività



Obiettivi sociali

• Recuperare la socialità



Obiettivi ambientali



Obiettivi economici

Risultati attesi

- Prevenire lo spreco alimentare;
- Aumentare lo spirito di solidarietà tra gli alunni, attraverso la conoscenza della vita dei coetanei nel Sud del mondo;
- Sostenere i progetti del Sud del mondo, tramite l'acquisizione di buone pratiche.

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030

- Obiettivo 2: Raggiungere la sicurezza alimentare

Collegamento con la progettualità della scuola

- Obiettivi formativi del PTOF
- Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Informazioni

Descrizione attività



Il progetto "Alla ricerca della piramide perduta" in collaborazione con l'Associazione "Nutrizionisti senza frontiere", di durata triennale si propone di sensibilizzare gli alunni sul tema della nutrizione nei paesi del terzo mondo, anche in ottica di azioni di solidarietà nei confronti di bambini che vivono in situazione di precarietà ed educare gli studenti coinvolti nel progetto ad assumere corretti stili di vita a livello alimentare.

Il contesto generale: in Italia l'incidenza di sovrappeso, obesità e disturbi della condotta alimentare (anoressia, bulimia, binge eating disorder...) in età infantile ed adolescenziale è in aumento, così come la comparsa in età adulta, di malattie cronico degenerative legate in maniera importante a tutte quelle abitudini alimentari scorrette che negli ultimi 50 anni lo sviluppo economico e i ritmi di vita frenetici che ne sono derivati, ci hanno imposto. La dieta degli italiani negli ultimi anni ha subito infatti molte modifiche, rispetto a quella che conducevano i nostri nonni: cibi pronti, hamburger, cordon bleu, spinacine, bastoncini di pesce, crocchette, patatine, dolci industriali, merendine, cioccolata, snack dolci e salati in abbondanza. Frutta, legumi e verdura pressoché assenti. Questa è la dieta della maggior parte di bambini e ragazzi in Italia. La vita frenetica ci costringe spesso a rinunciare ad una cucina naturale, sana e leggera, ripiegando sempre di più su cibi precotti e confezionati: più comodi, più sbrigativi e soprattutto così buoni da mettere subito d'accordo tutta la famiglia! Così i cibi integrali, la lunga cottura domestica dei legumi, l'olio extravergine d'oliva, la torta della nonna, le abbondanti verdure in tavola e la frutta fresca e colorata, hanno lasciato il posto a cibi raffinati, tanta carne, burro e grassi idrogenati e cibo industriale. I possibili risultati apprezzabili di questo tipo di alimentazione sono il sovrappeso o ancor peggio l'obesità, ma queste condizioni non sono necessariamente presenti. Frequentemente riscontriamo stanchezza, pigrizia, scarsa attenzione, performance sportive carenti e dipendenza nei confronti di certi alimenti, indipendentemente dal problema del sovrappeso. Inoltre anche in assenza di eccesso ponderale questo tipo di alimentazione espone i bambini al rischio di incorrere in malattie cronico degenerative in età adulta, come diabete, ipercolesterolemia e problematiche cardiovascolari correlate, ipertensione, iperuricemia e gotta, osteoporosi, tumori...

Destinatari



- Studenti

Tempistica

- Triennale

● Progetto E-GREEN per le scuole

Pilastri del piano RiGenerazione collegati all'attività

- La rigenerazione dei saperi
- La rigenerazione dei comportamenti
- La rigenerazione delle opportunità

Obiettivi dell'attività



Obiettivi sociali

- Recuperare la socialità
- Maturare la consapevolezza del legame fra solidarietà ed ecologia



Obiettivi ambientali

- Imparare a minimizzare gli impatti delle azioni dell'uomo sulla natura



Obiettivi economici

- Acquisire competenze green



Risultati attesi

Il progetto si svolgerà in collaborazione con Co-funded by the European Union e Prism (impresa sociale s.r.l.).

Grazie ai seminari sulla sicurezza stradale e alle attività in bici, a contatto con l'ambiente, gli alunni saranno in grado di:

- Conoscere il codice della strada per i ciclisti e guidatori dei monopattini;
- Effettuare percorsi green;
- Conoscere e rispettare l'ambiente;
- Acquisire una coscienza ecologica.

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030

- Obiettivo 4: Fornire una formazione di qualità
- Obiettivo 15: Proteggere e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre
- Obiettivo 17: Partnership per gli obiettivi

Collegamento con la progettualità della scuola

- Obiettivi formativi del PTOF
- Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica
- Piano di formazione del personale docente

Informazioni



Descrizione attività

SEMINARI SULLA SICUREZZA STRADALE

PRISM organizzerà e terrà i seminari presso la scuola partecipante. Ogni seminario durerà qualche ora e sarà proposto a classi di scuola primaria e secondaria di I grado (coinvolgendo un totale di 10 maestre e 200 bambini in ogni scuola). o prima

QUANDO: gennaio-febbraio 2025

DURATA: 2-3 ore per seminario.

Percorsi Green con uso, da parte degli alunni, di biciclette e monopattini.

Destinatari

- Studenti
- Personale scolastico

Tipologia finanziamento

- Progetto esterno già finanziato dalla UE.



Attività previste in relazione al PNSD

PNSD

Ambito 1. Competenze e contenuti

Attività

Titolo attività: Coding e robotica
COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Ambito 2. Formazione e Accompagnamento

Attività

Titolo attività: Formazione digitale
ACCOMPAGNAMENTO

- Un animatore digitale in ogni scuola

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi



Valutazione degli apprendimenti

Ordine scuola: SCUOLA DELL'INFANZIA

"HANS CHRISTIAN ANDERSEN" - CLAA82501D

S.FLAVIA - CLAA82502E

"LEONE XIII" - CLAA82503G

Q.RE UNRRA CASAS - CLAA82504L

CITTADELLA - CLAA82505N

Criteri di osservazione/valutazione del team docente

I criteri di valutazione dei vari team dei docenti della Scuola dell'Infanzia tengono conto dei campi di esperienza. Ogni campo è valutato con singole griglie con vari obiettivi, diversi per i tre anni di scuola. Ogni obiettivo ha tre livelli di valutazione: raggiunto, parzialmente raggiunto, non raggiunto. Le competenze vengono registrate tramite osservazioni sistematiche: iniziale, intermedia e finale. Inoltre esiste una valutazione alla fine del triennio.

Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Per la scuola dell'Infanzia si segue un metro di valutazione che riguarda gli obiettivi dei campi di esperienza. I livelli indicati sono: raggiunto, parzialmente raggiunto, non raggiunto.

Indicatori di valutazione Ed. Civica Scuola dell'infanzia:

- ha sviluppato il rispetto per se, per gli altri e per tutti gli esseri viventi;
- scopre e stabilisce semplici regole di vita;
- è integrato nella realtà sociale;
- interagisce costruttivamente con il diverso;



- usa il gioco per comunicare e relazionarsi;
- rispetta regole di convivenza e di gioco date e condivise;
- comprende i bisogni degli altri e accetta eventuali limitazioni;
- dimostra di crescere insieme agli altri in una prospettiva interculturale;
- accoglie la diversità come un valore positivo;
- ha acquisito i valori della vita: amore, solidarietà ed amicizia;
- vive e comunica agli altri le proprie emozioni, scopre che insieme si esprimono e/o si superano meglio;
- comprende alcuni principi contenuti nella Carta Costituzionale;
- riconosce la propria appartenenza nazionale;
- conosce i principali simboli dell'identità nazionale: tricolore, inno nazionale;
- rispetta il paesaggio: cura, pulizia e salvaguardia;
- rispetta l'ambiente di vita: conosce le risorse, ha cura degli ambienti e delle cose adottando comportamenti corretti;
- conosce le principali componenti del computer (mouse, monitor, tastiera) e i corretti comportamenti di utilizzo (cittadinanza digitale)
- manifesta interesse per giochi multimediali (cittadinanza digitale)

Criteri di valutazione delle capacità relazionali

Le capacità relazionali per la scuola dell'Infanzia, vengono valutate tenendo conto del seguente obiettivo:

- Capacità di rispettare le regole e relazionarsi con i compagni.

I criteri sono gli stessi degli obiettivi relativi ai campi di esperienza, in particolar modo al "Sè e l'altro", e cioè obiettivo raggiunto/parzialmente raggiunto/non raggiunto.

Ordine scuola: ISTITUTO COMPRENSIVO

I.C. "M. L. KING" - CLIC82500L

Criteri di osservazione/valutazione del team docente (per



la scuola dell'infanzia)

I criteri di valutazione dei vari team dei docenti della Scuola dell'Infanzia tengono conto dei campi di esperienza. Ogni campo è valutato con singole griglie con vari obiettivi, diversi per i tre anni di scuola. Ogni obiettivo ha tre livelli di valutazione: raggiunto, parzialmente raggiunto, non raggiunto. Le competenze vengono registrate tramite osservazioni sistematiche: iniziale, intermedia e finale. Inoltre esiste una valutazione alla fine del triennio.

Allegato:

CRITERI DI VALUTAZIONE SCUOLA INFANZIA.pdf

Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Per la scuola Primaria i giudizi sintetici sono i seguenti: Ottimo, Distinto, Buono, Sufficiente, Insufficiente.

Per la Scuola Secondaria di I grado si valuta con un sistema numerico: Da 4 a 10. Invece per i criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica si basano su giudizi che tengono conto di vari livelli. Per la scuola dell'Infanzia si segue lo stesso metro di valutazione degli obiettivi dei campi di esperienza: raggiunto, parzialmente raggiunto, non raggiunto.

Indicatori di valutazione Ed. Civica Scuola dell'infanzia:

- ha sviluppato il rispetto per se, per gli altri e per tutti gli esseri viventi;
- scopre e stabilisce semplici regole di vita;
- è integrato nella realtà sociale;
- interagisce costruttivamente con il diverso;
- usa il gioco per comunicare e relazionarsi;
- rispetta regole di convivenza e di gioco date e condivise;
- comprende i bisogni degli altri e accetta eventuali limitazioni;
- dimostra di crescere insieme agli altri in una prospettiva interculturale;
- accoglie la diversità come un valore positivo;
- ha acquisito i valori della vita: amore, solidarietà ed amicizia;
- vive e comunica agli altri le proprie emozioni, scopre che insieme si esprimono e/o si superano meglio;



- comprende alcuni principi contenuti nella Carta Costituzionale;
- riconosce la propria appartenenza nazionale;
- conosce i principali simboli dell'identità nazionale: tricolore, inno nazionale;
- rispetta il paesaggio: cura, pulizia e salvaguardia;
- rispetta l'ambiente di vita: conosce le risorse, ha cura degli ambienti e delle cose adottando comportamenti corretti;
- conosce le principali componenti del computer (mouse, monitor, tastiera) e i corretti comportamenti di utilizzo (cittadinanza digitale)
- manifesta interesse per giochi multimediali (cittadinanza digitale).

Criteri di valutazione delle capacità relazionali (per la scuola dell'infanzia)

Le capacità relazionali per la scuola dell'Infanzia, vengono valutate tenendo conto del seguente obiettivo:

- Capacità di rispettare le regole e relazionarsi con i compagni.

I criteri sono gli stessi degli obiettivi relativi ai campi di esperienza, in particolar modo al "Sè e l'altro", e cioè obiettivo raggiunto/parzialmente raggiunto/non raggiunto.

Criteri di valutazione comuni (per la primaria e la secondaria di I grado)

La valutazione degli alunni di Scuola Primaria e Secondaria di I grado tiene conto dei seguenti principi/obiettivi:

- Ha essenzialmente una finalità formativa;
- Concorre al miglioramento degli apprendimenti;
- Documenta lo sviluppo dell'identità personale degli alunni;
- Promuove l'autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni delle conoscenze, abilità e competenze;
- E' effettuata dai docenti nell'esercizio della propria autonomia professionale, in conformità con i criteri e le modalità definiti dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa;
- Dev'essere tempestiva e trasparente;
- Deve orientare l'alunno ad un processo di autovalutazione che conduca lo stesso ad individuare i



punti di forza e i punti di debolezza e a migliorare di conseguenza il proprio rendimento.

Ogni ordine di Scuola, secondo le norme vigenti, segue un modo di valutare differente:

I docenti di Scuola Primaria si basano su giudizi sintetici:

- Ottimo;
- Distinto;
- Buono;
- Sufficiente;
- Insufficiente.

I docenti di Scuola Secondaria di I grado utilizzano una scala di valutazione numerica che va dal 4 al 10.

Criteri di valutazione del comportamento (per la primaria e la secondaria di I grado)

I criteri di valutazione del comportamento per la Scuola Primaria prevedono dei giudizi che corrispondono ai seguenti descrittori:

Ottimo, Distinto, Buono, Discreto, Sufficiente, Non Sufficiente.

I criteri di valutazione del comportamento per la Scuola Secondaria di I grado prevedono dei giudizi che corrispondono ai seguenti descrittori: Ottimo, Distinto, Buono, Sufficiente; Insufficiente.

Si allega il documento sui descrittori di comportamento per i due ordini di scuola.

Allegato:

Descrittori di comportamento Primaria Secondaria di I grado.pdf

Criteri per l'ammissione/non ammissione alla classe successiva (per la primaria e la secondaria di I grado)

Vedi documento allegato.

Allegato:

Criteri di ammissione non ammissione alla classe successiva Scuola Primaria e Secondaria I



grado.pdf

Criteri per l'ammissione/non ammissione all'esame di Stato (per la secondaria di I grado)

Criteri di ammissione agli esami di fine ciclo (classe terza) Scuola Sec. I grado:

La decisione sull'ammissione all'esame di terza media si basa su criteri ben precisi che sono stati stabiliti direttamente dal Ministero dell'Istruzione e del Merito.

I criteri sono:

- aver frequentato almeno 3/4 del monte ore annuale;
- non essere incorsi in sanzioni disciplinari (nella sanzioni disciplinare prevista dall'articolo 4, commi 6 e 9 bis, del DPR n. 249/1998);
- aver partecipato al test Invalsi.

Il voto di ammissione viene stabilito dal consiglio di classe sulla base del percorso scolastico dello studente e viene espresso in decimi. Può anche essere inferiore a sei decimi infatti, a partire dall'esame

di terza media del 2018, si viene ammessi anche con insufficienze.

Per quanto riguarda il comportamento la non ammissione è eventualmente prevista solo nei confronti

di quegli studenti che hanno avuto una sanzione disciplinare che li esclude dagli scrutini finali.

Allegato:

CRITERI DI AMMISSIONE NON AMMISSIONE AGLI ESAMI DI STATO.pdf

Ordine scuola: SCUOLA SECONDARIA I GRADO

L. CAPUANA - CALTANISSETTA - CLMM82501N



Criteri di valutazione comuni

La valutazione degli alunni di Scuola Secondaria di I grado tiene conto dei seguenti principi/obiettivi:

- Ha essenzialmente una finalità formativa;
- Concorre al miglioramento degli apprendimenti;
- Documenta lo sviluppo dell'identità personale degli alunni;
- Promuove l'autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni delle conoscenze, abilità e competenze;
- E' effettuata dai docenti nell'esercizio della propria autonomia professionale, in conformità con i criteri e le modalità definiti dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa;
- Dev'essere tempestiva e trasparente;
- Deve orientare l'alunno ad un processo di autovalutazione che conduca lo stesso ad individuare i punti di forza e i punti di debolezza e a migliorare di conseguenza il proprio rendimento.

I docenti di Scuola Secondaria di I grado utilizzano una scala di valutazione numerica che va dal 4 al 10.

Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

I criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica si basano su giudizi che si basano su una valutazione numerica.

Criteri di valutazione del comportamento

I criteri di valutazione del comportamento per la Scuola Primaria prevedono dei giudizi che corrispondono ai seguenti descrittori:

Ottimo, Distinto, Buono, Discreto, Sufficiente, Non Sufficiente.

I criteri di valutazione del comportamento per la Scuola Secondaria di I grado prevedono dei giudizi che corrispondono ai seguenti descrittori: Ottimo, Distinto, Buono, Sufficiente; Insufficiente.

Si allega il documento sui descrittori di comportamento per i due ordini di scuola.



Criteri per l'ammissione/non ammissione alla classe successiva

Vedi documento allegato.

Allegato:

Criteri di ammissione non ammissione alla classe successiva Scuola Primaria e Secondaria I grado (1).pdf

Criteri per l'ammissione/non ammissione all'esame di Stato

Criteri di ammissione agli esami di fine ciclo (classe terza) Scuola Sec. I grado:

La decisione sull'ammissione all'esame di terza media si basa su criteri ben precisi che sono stati stabiliti direttamente dal Ministero dell'Istruzione e del Merito.

I criteri sono:

- aver frequentato almeno 3/4 del monte ore annuale;
- non essere incorsi in sanzioni disciplinari (nella sanzioni disciplinare prevista dall'articolo 4, commi 6 e 9 bis, del DPR n. 249/1998);
- aver partecipato al test Invalsi.

Il voto di ammissione viene stabilito dal consiglio di classe sulla base del percorso scolastico dello studente e viene espresso in decimi. Può anche essere inferiore a sei decimi infatti, a partire dall'esame

di terza media del 2018, si viene ammessi anche con insufficienze.

Per quanto riguarda il comportamento la non ammissione è eventualmente prevista solo nei confronti

di quegli studenti che hanno avuto una sanzione disciplinare che li esclude dagli scrutini finali.

La scuola ha definito le deroghe al numero massimo di assenze per la validità dell'anno scolastico



Ordine scuola: SCUOLA PRIMARIA

S. FLAVIA - CLEE82501P

"MICHELE ABBATE" CL - CLEE82502Q

Criteri di valutazione comuni

La valutazione degli alunni di Scuola Primaria e Secondaria di I grado tiene conto dei seguenti principi/obiettivi:

- Ha essenzialmente una finalità formativa;
- Concorre al miglioramento degli apprendimenti;
- Documenta lo sviluppo dell'identità personale degli alunni;
- Promuove l'autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni delle conoscenze, abilità e competenze;
- E' effettuata dai docenti nell'esercizio della propria autonomia professionale, in conformità con i criteri e le modalità definiti dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa;
- Dev'essere tempestiva e trasparente;
- Deve orientare l'alunno ad un processo di autovalutazione che conduca lo stesso ad individuare i punti di forza e i punti di debolezza e a migliorare di conseguenza il proprio rendimento.

Ogni ordine di Scuola, secondo le norme vigenti, segue un modo di valutare differente:

I docenti di Scuola Primaria si basano su giudizi sintetici:

- Ottimo;
- Distinto;
- Buono;
- Sufficiente;
- Insufficiente.

I docenti di Scuola Secondaria di I grado utilizzano una scala di valutazione numerica che va dal 4 al 10.



Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Per la scuola Primaria i giudizi sintetici sono i seguenti: Ottimo, Distinto, Buono, Sufficiente, Insufficiente.

Criteri di valutazione del comportamento

I criteri di valutazione del comportamento per la Scuola Primaria prevedono dei giudizi che corrispondono ai seguenti descrittori:

Ottimo, Distinto, Buono, Discreto, Sufficiente, Non Sufficiente.

Allegato:

Descrittori di comportamento Primaria Secondaria di I grado (1).pdf

Criteri per l'ammissione/non ammissione alla classe successiva

Vedi allegato.

Allegato:

Criteri di ammissione non ammissione alla classe successiva Scuola Primaria e Secondaria I grado (1).pdf



Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica

Analisi del contesto per realizzare l'inclusione scolastica

Inclusione e differenziazione

Punti di forza:

Prevenzione del disagio, strategie di intervento sulle difficoltà di base e promozione del successo formativo attraverso l'integrazione della proposta formativa con una didattica inclusiva. Formulazione dei Piani Educativi Individualizzati. Utilizzo di una griglia di osservazione per la redazione del PDP e del PEI e collaborazioni con centri di recupero delle disabilità del territorio. Utilizzo di metodologie che favoriscono una didattica inclusiva articolata in tempi brevi. Introduzione di nuovi elementi innovativi di didattica inclusiva. Implementazione del sistema di monitoraggio. Stesura del Piano Annuale di Inclusione dell'Istituto e del protocollo di accoglienza alunni BES. Promozione della personalizzazione dei processi di apprendimento degli alunni e della maturazione delle competenze di base arricchite di nuove conoscenze. Elaborazione del Pai. Promozione delle attività di recupero per gli alunni in difficoltà con approcci rispondenti agli stili di apprendimento individuali. Promozione delle attività di potenziamento. Le attività di potenziamento si legano anche alla partecipazione a concorsi nazionali, letterari, artistici, musicali, linguistici e ai giochi matematici (Bocconi), a giochi sportivi studenteschi. Il potenziamento delle abilità viene favorito dalla partecipazione a Concorsi nazionali, letterari, artistici, musicali, linguistici (gare di inglese on line, progetti di lingua francese), a giochi matematici (Bocconi), a progetti nazionali, giochi sportivi studenteschi (Rugby - Olimpiadi di quartiere). La partecipazione a progetti umanitari (con il riconoscimento dell'UNESCO e del Papa) ha favorito lo sviluppo di competenze sociali e trasversali. Particolarmente curati i seguenti campi: Formazione specifica degli insegnanti, creazione gruppi di lavoro per il monitoraggio e valutazione dei risultati raggiunti dagli alunni con maggiori difficoltà. Uso di strumenti compensativi e dispensativi.

Punti di debolezza:

Si rileva la necessità di potenziare percorsi di Lingua Italiana per gli alunni stranieri e implementare attività interculturali rivolte a tutti gli alunni dell'Istituto. Grazie alle risorse professionali presenti sono stati avviati corsi di alfabetizzazione in Lingua Italiana per gli alunni stranieri riscuotendo ottimi risultati. Nonostante non in possesso di specifica dotazione organica, la scuola è riuscita ad usufruire di risorse umane interne per attivare, con successo, corsi di alfabetizzazione in Lingua Italiana per gli alunni da poco in Italia. L'istituto continua a rilevare la necessità di attivare moduli didattici



extracurricolari per il recupero delle competenze di italiano e matematica al fine del miglioramento/potenziamento degli esiti nelle prove INVALSI.

Inclusione e differenziazione

Punti di forza:

Prevenzione del disagio, strategie di intervento sulle difficoltà di base e promozione del successo formativo attraverso l'integrazione della proposta formativa con una didattica inclusiva. Formulazione dei Piani Educativi Individualizzati. Utilizzo di una griglia di osservazione per la redazione del PDP e del PEI e collaborazioni con centri di recupero delle disabilità del territorio. Utilizzo di metodologie che favoriscono una didattica inclusiva articolata in tempi brevi. Introduzione di nuovi elementi innovativi di didattica inclusiva. Implementazione del sistema di monitoraggio. Stesura del Piano Annuale di Inclusione dell'Istituto. Promozione della personalizzazione dei processi di apprendimento degli alunni e della maturazione delle competenze di base arricchite di nuove conoscenze. Elaborazione del PAI. Promozione delle attività di recupero per gli alunni in difficoltà con approcci rispondenti agli stili di apprendimento individuali. Promozione delle attività di potenziamento. Le attività di potenziamento si legano anche alla partecipazione a Concorsi nazionali, letterari, artistici, musicali, linguistici a giochi matematici (Bocconi), a progetti nazionali, a giochi sportivi studenteschi. La partecipazione a progetti umanitari (con il riconoscimento dell'UNESCO ed del Papa) ha favorito lo sviluppo di competenze sociali e trasversali. Formazione specifica degli insegnanti. Creazione gruppi di lavoro per il monitoraggio e valutazione dei risultati raggiunti dagli studenti con maggiori difficoltà. Uso di strumenti compensativi e dispensativi.

Punti di debolezza:

Si rileva la necessità di potenziare percorsi di lingua italiana per gli studenti stranieri e implementare attività interculturali rivolte a tutti gli studenti dell'Istituto. Grazie alle risorse professionali presenti nell'istituto, sono stati avviati corsi di alfabetizzazione in lingua italiana per gli studenti stranieri, riscuotendo ottimi risultati. L'istituto continua a rilevare la necessità di attivare moduli didattici extracurricolari per il recupero delle competenze di italiano e matematica al fine del miglioramento/potenziamento degli esiti nelle prove INVALSI

Inclusione e differenziazione

Punti di forza:

Prevenzione del disagio, strategie di intervento sulle difficoltà di base e promozione del successo formativo attraverso l'integrazione della proposta formativa con una didattica inclusiva. Formulazione dei Piani Educativi Individualizzati. Utilizzo di una griglia di osservazione per la redazione del PDP e del PEI e collaborazioni con centri di recupero delle disabilità del territorio. Utilizzo di metodologie che favoriscono una didattica inclusiva articolata in tempi brevi. Introduzione



di nuovi elementi innovativi di didattica inclusiva. Implementazione del sistema di monitoraggio. Stesura del Piano Annuale di Inclusione dell'Istituto. Promozione della personalizzazione dei processi di apprendimento degli alunni e della maturazione delle competenze di base arricchite di nuove conoscenze. Elaborazione del PAI. Promozione delle attività di recupero per gli alunni in difficoltà con approcci rispondenti agli stili di apprendimento individuali. Promozione delle attività di potenziamento. Le attività di potenziamento si legano anche alla partecipazione a Concorsi nazionali, letterari, artistici, musicali, linguistici a giochi matematici (Bocconi), a progetti nazionali, a giochi sportivi studenteschi. La partecipazione a progetti umanitari (con il riconoscimento dell'UNESCO ed del Papa) ha favorito lo sviluppo di competenze sociali e trasversali. Formazione specifica degli insegnanti. Creazione gruppi di lavoro per il monitoraggio e valutazione dei risultati raggiunti dagli studenti con maggiori difficoltà. Uso di strumenti compensativi e dispensativi.

Punti di debolezza:

Si rileva la necessità di potenziare percorsi di lingua italiana per gli studenti stranieri e implementare attività interculturali rivolte a tutti gli studenti dell'Istituto. Grazie alle risorse professionali presenti nell'istituto, sono stati avviati corsi di alfabetizzazione in lingua italiana per gli studenti stranieri, riscuotendo ottimi risultati. L'istituto continua a rilevare la necessità di attivare moduli didattici extracurricolari per il recupero delle competenze di italiano e matematica al fine del miglioramento/potenziamento degli esiti nelle prove INVALSI

Inclusione e differenziazione

Punti di forza:

Prevenzione del disagio, strategie di intervento sulle difficoltà di base e promozione del successo formativo attraverso l'integrazione della proposta formativa con una didattica inclusiva.

Formulazione dei Piani Educativi Individualizzati. Utilizzo di una griglia di osservazione per la redazione del PDP e del PEI e collaborazioni con centri di recupero delle disabilità del territorio.

Utilizzo di metodologie che favoriscono una didattica inclusiva articolata in tempi brevi. Introduzione di nuovi elementi innovativi di didattica inclusiva. Implementazione del sistema di monitoraggio.

Stesura del Piano Annuale di Inclusione dell'Istituto. Promozione della personalizzazione dei processi di apprendimento degli alunni e della maturazione delle competenze di base arricchite di nuove conoscenze. Elaborazione del PAI. Promozione delle attività di recupero per gli alunni in difficoltà con approcci rispondenti agli stili di apprendimento individuali. Promozione delle attività di potenziamento. Le attività di potenziamento si legano anche alla partecipazione a Concorsi nazionali, letterari, artistici, musicali, linguistici a giochi matematici (Bocconi), a progetti nazionali, a giochi sportivi studenteschi. La partecipazione a progetti umanitari (con il riconoscimento dell'UNESCO ed del Papa) ha favorito lo sviluppo di competenze sociali e trasversali. Formazione specifica degli insegnanti. Creazione gruppi di lavoro per il monitoraggio e valutazione dei risultati raggiunti dagli studenti con maggiori difficoltà. Uso di strumenti compensativi e dispensativi.



Punti di debolezza:

Si rileva la necessità di potenziare percorsi di lingua italiana per gli studenti stranieri e implementare attività interculturali rivolte a tutti gli studenti dell'Istituto. Grazie alle risorse professionali presenti nell'istituto, sono stati avviati corsi di alfabetizzazione in lingua italiana per gli studenti stranieri, riscuotendo ottimi risultati. L'istituto continua a rilevare la necessità di attivare moduli didattici extracurricolari per il recupero delle competenze di italiano e matematica al fine del miglioramento/potenziamento degli esiti nelle prove INVALSI

Composizione del gruppo di lavoro per l'inclusione (GLI):

Dirigente scolastico
Docenti curricolari
Docenti di sostegno
Specialisti ASL
Associazioni
Famiglie

Definizione dei progetti individuali

Processo di definizione dei Piani Educativi Individualizzati (PEI)

La scuola al fine di potenziare una politica di promozione dell'inclusione elabora il P.T.O.F. e predispone il P.I., entrambi approvati dal collegio docenti. Definisce al proprio interno una struttura di organizzazione e coordinamento degli interventi rivolti alla disabilità, ai disturbi specifici di apprendimento e allo svantaggio culturale e socio economico (G.L.I.), definendo ruoli di riferimento interni ed esterni. Condivide con le famiglie la documentazione predisposta (P.E.I., P.D.P.), sensibilizza la famiglia a farsi carico con la scuola del problema elaborando un progetto educativo condiviso e invitandola a farsi aiutare attraverso l'accesso ai servizi (Asp e/o servizi sociali). Il corpo docente e il personale ausiliario della scuola concorrono all'attuazione del progetto di inclusione scolastica.



Soggetti coinvolti nella definizione dei PEI

Dirigente scolastico È il garante dell'inclusione e rappresenta la figura principale per una scuola inclusiva. In particolare: · Interviene sui docenti affinché accolgano il principio dell'inclusione come valore fondante dell'attività didattica e rendano tangibile questa scelta · Coordina tutte le attività e gestisce in maniera funzionale le risorse professionali a disposizione · Promuove un sostegno ampio e diffuso di tutte le parti in campo per rispondere ai bisogni e alle diversità di tutti gli alunni; · Costituisce e presiede direttamente i gruppi di lavoro istituiti in base alle normative vigenti: il GLI, il GLO e tutti i gruppi di lavoro operativi ai fini dell'inclusione · Promuove attività di formazione in servizio per informare e garantire a tutto il personale scolastico il conseguimento delle competenze necessarie alla gestione degli studenti · Supervisiona l'operato delle funzioni strumentali e referenti. · Recepire la documentazione (PEI e PDP) e appone la firma di definitiva approvazione Collegio docenti È chiamato a svolgere funzioni fondamentali per lo sviluppo di una scuola inclusiva. In particolare: · Elabora un piano dell'offerta formativa fondato sul piano dell'inclusione, in cui siano indicate chiaramente le strategie didattiche ed educative che lo realizzano concretamente · Verifica, discute e delibera la proposta di PI elaborata dal GLI nel mese di giugno; · Definisce nel PTOF gli impegni programmatici relativi all'inclusione · Definisce i criteri e le procedure di utilizzo funzionale delle risorse professionali presenti · Individua le Funzioni Strumentali, le Commissioni · Rileva, monitora e valuta il grado di inclusività della scuola GLI è il gruppo di lavoro per l'inclusione costituito da Dirigente Scolastico che lo presiede, risorse professionali specifiche e di coordinamento della scuola, quali Funzioni strumentali, docenti specializzati per le attività di sostegno, docenti curricolari, ASP, responsabili di servizio socio-assistenziale (Comune), dai rappresentanti dei genitori. Esso ha il compito di: · rilevare alunni con disabilità e BES nella scuola; · strutturare percorsi specifici di formazione e aggiornamento degli insegnanti · Individuare e proporre al Dirigente le risorse umane da assegnare all'alunno con disabilità; · Collaborare all'elaborazione del PI, fornire l'analisi annuale dell'efficacia degli strumenti messi in atto e valutare il grado di inclusività della scuola · Raccordare e coordinare le risorse specifiche presenti nella scuola relativamente all'inclusione di tutti gli alunni con BES. Nel mese di settembre, in relazione alle risorse effettivamente assegnate alla scuola, il Gruppo provvederà ad un adattamento del Piano. GLO Il gruppo di lavoro operativo che organizza incontri periodici, coordinati dal dirigente scolastico, con il team dei docenti e/o consiglio di classe con la partecipazione dei genitori, delle figure professionali interne ed esterne all'istituzione scolastica con il supporto dell'UVM, per la stesura ed approvazione del PEI, per la verifica intermedia e finale dello stesso. Funzione strumentale Area 3: H, DSA, BES La funzione strumentale favorisce la piena inclusione di ogni singolo alunno e le attività ad essa collegate: · Collaborare con il Dirigente Scolastico per assicurare un concreto impegno programmatico per l'inclusione; · Collaborare



all'assegnazione dei docenti di sostegno agli alunni e alle classi · Svolgere azioni di accoglienza e tutoraggio dei nuovi docenti assegnanti · Fornire informazioni e ricerca materiale didattico; · Organizzare una mappatura degli alunni con DSA e disabili; · Supportare i consigli di classe per la predisposizione del PDP; · Favorire la relazione con la famiglia e con gli eventuali operatori socio-sanitari. · Fornire un sostegno per prevenire e gestire eventuali difficoltà scolastiche Il team docenti/consiglio di classe · Definisce gli interventi didattico-educativi ed individua le strategie e le metodologie più adeguate per realizzare la piena partecipazione degli studenti con Bisogni Educativi Speciali al contesto di apprendimento. · Ha il compito di rilevare e indicare in quali casi sia opportuna e necessaria l'adozione di una personalizzazione della didattica sulla base di considerazioni pedagogiche e didattiche, e sulla base della eventuale documentazione clinica e/o certificazione fornita dalla famiglia; · Collabora con il GLI; · Comunica con la famiglia ed eventuali esperti; · Stabilisce i livelli essenziali di competenza che consentono di valutare l'efficacia del percorso · Predisporre il PEI o il PDP, che ha lo scopo di definire, monitorare e documentare le strategie di intervento più idonee e i criteri di valutazione degli apprendimenti per tutti gli alunni individuati BES. Docenti di sostegno Collaborano nel C.d.C. e mettono a disposizione la propria esperienza analitica e progettuale per favorire l'inclusione scolastica; Personale ATA Segreteria Didattica · Gestisce la sistemazione logistica di tutta la documentazione relativa ai casi BES presenti nella scuola, all'archiviazione della stessa e dei PDP elaborati. Collaboratori scolastici · Prestano assistenza agli alunni disabili ove necessario e partecipano ai progetti di inclusione.

Modalità di coinvolgimento delle famiglie

Ruolo della famiglia

La famiglia è determinante ai fini di una piena inclusione scolastica dell'alunno, sia come fonte di informazione, sia come luogo in cui avviene la continuità fra educazione formale ed educazione informale. La condivisione del Patto educativo di corresponsabilità sancirà l'alleanza educativa fra la famiglia e la scuola anche dal punto di vista di percorsi condivisi e progettati insieme. In accordo con le famiglie vengono individuate modalità e strategie specifiche per favorire lo sviluppo delle sue potenzialità nel rispetto degli obiettivi formativi previsti. Le modalità di comunicazione saranno improntate sui principi di trasparenza, correttezza e partecipazione, verranno individuate insieme modalità e strategie specifiche, adeguate alle effettive capacità degli studenti. Le famiglie saranno inoltre nell'individuazione di azioni di miglioramento all'interno del GLI e nella redazione dei PDP, dei PEI.



Modalità di rapporto scuola-famiglia

- Informazione-formazione su genitorialità e psicopedagogia dell'età evolutiva
- 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 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 laboratoriali integrate (classi aperte, laboratori protetti, ecc.)
Assistenti alla comunicazione	Attività individualizzate e di piccolo gruppo



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

Procedure condivise di intervento per il Progetto individuale

Associazioni di riferimento

Progetti territoriali integrati

Associazioni di riferimento

Progetti integrati a livello di singola scuola

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 a livello di reti di scuole



Valutazione, continuità e orientamento

Criteri e modalità per la valutazione

Adozione di strategie di valutazione coerenti con prassi inclusive Il nostro istituto adotta strategie valutative a carattere inclusivo. Si parte dal diritto all'apprendimento di tutti gli alunni da favorire e agevolare guardando alle nuove possibilità di apprendimento caratterizzati dalla società digitale e basata su nuovi codici di comunicazione allo scopo di ripensare e innovare la trasmissione – elaborazione dei saperi, le metodologie e le strategie di organizzazione delle attività in aula. Un sistema inclusivo considera l'alunno in senso olistico e secondo un modello biopsicosociale che tiene conto non solo della condizione o dello stato dell'alunno, ma implica una visione più ampia della vita e della sua qualità. Relativamente alle modalità di verifica nei PEI e nei PDP si specificano le modalità attraverso le quali si intende operare durante l'anno scolastico, in particolare: l'organizzazione delle verifiche (modalità, tempi e modi); l'eventuale compensazione, con prove orali, di compiti scritti non ritenuti adeguati; i tipi di mediatori didattici (mappe, tabelle, formulari, calcolatrici,...) ammessi durante le verifiche; altri accorgimenti adottati e ritenuti utili. Si predispongono delle prove comuni in entrata/uscita secondo uno schema proposto dai Dipartimenti Disciplinari. La valutazione degli apprendimenti tiene conto dei risultati raggiunti in relazione al punto di partenza e alla progressione degli apprendimenti. Per i percorsi personalizzati, i consigli di classe concordano le modalità di raccordo con le discipline in termini di contenuti e competenze, individuano modalità di verifica dei risultati raggiunti che prevedano anche prove assimilabili, se possibile, a quelle del percorso comune. Un'adeguata comunicazione con la famiglia può favorire la comprensione dei criteri e la gestione delle aspettative in relazione agli esiti dei percorsi. Per gli studenti in situazione di svantaggio, non sono previste modalità differenziate di verifica, tuttavia i criteri di valutazione dovranno tener conto della situazione dello studente e del progetto personalizzato portato avanti in corso d'anno. La valutazione degli alunni BES tiene conto di quanto espresso nei PDP, in cui vengono esplicitati gli obiettivi giudicati raggiungibili dall'allievo e gli aspetti compensativi e dispensativi che il docente si impegna a rispettare. Per quanto riguarda i rimanenti casi non supportati da documentazione clinica, sarà cura dei docenti implementare un piano di lavoro personalizzato in cui potranno essere previste misure compensative e dispensative.

Continuità e strategie di orientamento formativo e



lavorativo

Attenzione dedicata alle fasi di transizione che scandiscono l'ingresso nel sistema scolastico, la continuità tra i diversi ordini di scuola e il successivo inserimento lavorativo: L'istituto promuove un progetto continuità ed orientamento e favorisce il raccordo tra i docenti dei diversi ordini di scuola. Nel corso dell'anno, saranno implementati con attività programmate progetti di continuità tra le classi ponte dell'istituto, con particolare attenzione agli alunni con disabilità in modo che possano vivere con minore ansia il passaggio tra i diversi ordini di scuola. Nel caso di alunni provenienti da altre scuole, l'istituto, in collaborazione con la famiglia e con la scuola di provenienza si attiverà per acquisire tutte le informazioni utili alla conoscenza dell'alunno, al fine di rendere più agevole ed esaustiva l'elaborazione del PEI o del PDP. Verranno attivati, inoltre, Open Day dei diversi plessi, costituzione di classi equilibrate che tengano conto degli alunni BE.S. I docenti di scuola dell'infanzia predisporranno per gli alunni che frequentano l'ultimo anno griglie di verifiche intermedie e finali relative alle competenze acquisite nei vari campi.

Approfondimento

Si allega il Piano d'Inclusione dell'Istituto.

Allegato:

Piano di inclusione.pdf



Aspetti generali

Organizzazione

MODELLO ORGANIZZATIVO

PERIODO DIDATTICO

QUADRIMESTRI

FIGURE E FUNZIONI ORGANIZZATIVE

COLLABORATORE DEL DS

Compiti e funzioni:

- Sostituzione del D.S. in caso di assenza per impegni istituzionali, malattia, ferie, permessi;
- Adattamento dell'orario per la partecipazione dei docenti a manifestazioni, scioperi e assemblee sindacali;
- Sostituzione dei docenti assenti su apposito registro con criteri di efficienza ed equità;
- In caso di assenza del Dirigente Scolastico curare, di concerto con la segreteria, gli accertamenti fiscali dei docenti assenti per malattia, gli adempimenti amministrativi più urgenti, controllando, altresì, la posta;
- Denunciare, in caso di assenza del Dirigente Scolastico, di concerto con la segreteria, gli infortuni (D.P.R. del 30/06/1965 n. 1124 art. 54);
- Controllo del rispetto del regolamento d'Istituto da parte degli alunni (disciplina, ritardi, uscite anticipate, ecc);
- Gestire altre disposizioni previste nel regolamento d'istituto (ricreazione, uso sussidi, uso



spazispecializzati, ecc...) o creazione di nuove disposizioni;

-Contatti con le famiglie;

- Gestione delle comunicazioni e informazioni interne al plesso e agli altri plessi;

-Segnalazione per interventi di manutenzione e per acquisti al Direttore S.G.A. o all'assistente amministrativo delegato;

-Coordinare e istruire, in collaborazione con il Dirigente Scolastico e con altri docenti incaricati, le attività del Collegio dei Docenti (sostituendolo in sua assenza);

-Coordinare le attività scolastiche generali, l'utilizzo dei laboratori e degli spazi didattici per garantire la funzionalità complessiva;

-Coordinamento delle attività connesse al registro elettronico;

- Coordinare adempimenti connessi all'organizzazione di riunioni dei Dipartimenti disciplinari, scrutini, esami, ricevimenti genitori;

Coadiuvare il Dirigente Scolastico nelle operazioni e negli adempimenti di carattere gestionale (rapporti con l'ufficio di segreteria);

- Collaborare con il Dirigente Scolastico nella predisposizione dell'organico;

- Partecipazione alle riunioni di staff; - Supporto al lavoro del D.S.

STAFF DEL DS (comma 83 Legge 107/15)

Compiti e funzioni:

Lo staff del D.S. è composto dai collaboratori del DS, dalle funzioni strumentali e dal responsabile della sicurezza dell'Istituto e ha il compito del coordinamento organizzativo-didattico nelle seguenti aree:

- Area 1 dell'offerta formativa
- Area 2 della progettazione didattica
- Area 3 del RAV - Piano di miglioramento - Rendicontazione sociale
- Area 4 della formazione in servizio, iniziale e permanente, dell'innovazione didattica e tecnologica
- Area 5 del sostegno al lavoro dei docenti
- Area 6 dell'inclusione
- Area 7 della continuità verticale ed orizzontale
- Area 8 della sicurezza sui luoghi di lavoro



- Area 9 delle relazioni scuola/famiglia

FUNZIONI STRUMENTALI

Compiti e funzioni:

Gestione PTOF
Valutazione e autovalutazione
H, DSA, BES + Referente COVID
Dispersione, Accoglienza, Continuità, Orientamento

CAPODIPARTIMENTO

Compiti e funzioni:

Nell'ambito della rispettiva area d'intervento, il coordinatore di dipartimento:

- Presiede le riunioni di "dipartimento";
- Organizza e coordina le attività del proprio dipartimento (inteso come gruppo di lavoro e di ricerca), attenendosi a quanto stabilito dagli organi competenti;
- Rappresenta i docenti del dipartimento, facendosi portavoce di eventuali proposte, suggerimenti o istanze;
- Riceve e divulga ai docenti del dipartimento le comunicazioni interne e/o esterne di proprio interesse e competenza;
- Promuove, fra i docenti del dipartimento, il più ampio scambio di informazioni e di riflessione su iniziative di aggiornamento, sviluppi della ricerca metodologico-didattica e della normativa relativa all'area di intervento;
- Cura la verbalizzazione delle riunioni;
- Cura la raccolta e l'archiviazione dei materiali didattici prodotti dal dipartimento (curricolo verticale, progettazione disciplinare e/o interdisciplinare di unità di apprendimento, iniziative di promozione dell'innovazione metodologico-didattica, definizione di prove di verifica iniziali/intermedie/finali per classi parallele e individuazione di criteri di valutazione condivisi concordate con il dipartimento per la valutazione degli alunni, materiale per alunni con B.E.S).

RESPONSABILI DI PLESSO



Compiti e Funzioni

- organizzare la sostituzione dei docenti temporaneamente assenti o la vigilanza nelle classi “scoperte”
- provvedere alla messa a punto dell’orario scolastico di plesso (accoglienza docenti supplenti, orario ricevimento docenti, ore eccedenti, recuperi, ecc.)
- diffondere le circolari – comunicazioni – informazioni cartacei al personale in servizio nel plesso e controllare le firme di presa visione, organizzando un sistema di comunicazioni interna rapida e funzionale
- raccogliere e vagliare adesioni a iniziative generali, in collaborazione con i Coordinatori di Classe:
 - raccogliere le esigenze relative a materiali, sussidi, attrezzature necessarie al plesso
 - redigere a maggio/giugno, un elenco di interventi necessari nel plesso, per agevolare l’avvio del successivo anno scolastico
 - sovrintendere al corretto uso del fotocopiatore, del telefono e degli altri sussidi facendosi portavoce delle necessità espresse dal personale scolastico
 - segnalare eventuali situazioni di rischi, con tempestività
 - riferire sistematicamente al Dirigente scolastico circa l’andamento ed i problemi del plesso • essere punto di riferimento organizzativo
 - riferire comunicazioni, informazioni e/o chiarimenti avuti dal Dirigente o da altri referenti
 - rappresentare il Dirigente scolastico in veste di responsabile di norme e regole ufficiali di funzionamento della scuola
 - raccogliere, vagliare adesioni ad iniziative generali
 - disporre che i genitori accedano ai locali scolastici nelle modalità e nei tempi previsti dai regolamenti interni all’Istituto e dall’organizzazione dei docenti in caso di convocazioni
 - essere punto di riferimento per i rappresentanti di classe/ sezione
 - accogliere ed accompagnare personale, delle scuole del territorio, dell’ASL, del Comune, in visita nel plesso
 - avvisare la Segreteria circa il cambio di orario di entrata / uscita degli alunni, in occasione di



scioperi/assemblee sindacali, previo accordo con il Dirigente

- controllare che le persone esterne abbiano un regolare permesso della Direzione per poter accedere ai locali scolastici
- essere punto di riferimento nel plesso per iniziative didattico-educative promosse dagli Enti locali.

RESPONSABILE DI LABORATORIO

Compiti e funzioni

- Controllare e verificare in avvio di anno scolastico, utilizzando l'elenco descrittivo fornito dal DSGA, i beni contenuti nei laboratori, avendo cura durante l'anno del Materiale didattico, tecnico e scientifico presente in essi (art.27. D.l. 44);
- Indicare all'inizio dell'anno scolastico il fabbisogno annuo di materiali di consumo del laboratorio di cui ha la responsabilità;
- Formulare un orario di utilizzo del laboratorio di cui è responsabile, sentiti i colleghi che ne fruiscono;
- Controllare periodicamente durante l'anno il funzionamento dei beni contenuti nel laboratorio/palestra affidati, annotando guasti, anomalie e rotture da segnalare al DSGA;
- Controllare e verificare, al termine dell'anno scolastico, il corretto funzionamento dei beni contenuti nel laboratorio affidato, restituendo l'elenco descrittivo citato al punto 1 al DSGA e fornendo contestualmente suggerimenti per un miglioramento degli standard di qualità e di fruizione di quanto di Sua competenza;
- Redigere, alla fine dell'anno scolastico, una relazione sull'utilizzo del laboratorio da parte dei docenti, con punti di forza e criticità.

ANIMATORE DIGITALE

Compiti e funzioni:



- **FORMAZIONE INTERNA:**

- Implementazione dello sportello di assistenza.
- Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale.
- Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.
- Formazione per i docenti per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola e sull'uso di programmi di utilità e on line free per testi cooperativi, presentazioni (ppt, ecc...), video e montaggi di foto (anche per i docenti della scuola dell'infanzia) o mappe e programmi di lettura da utilizzare nella didattica inclusiva.
- Realizzazione di una piattaforma e-learning d'Istituto dedicata alla didattica
- Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
- Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali e all'adozione di metodologie didattiche innovative.
- Utilizzo di PC, tablet e LIM nella didattica quotidiana.
- Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- Partecipazione a bandi nazionali ed europei.

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA:

- Coordinamento del gruppo di lavoro con lo staff di direzione e con le figure di sistema.
- Implementazione degli spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD.



- Realizzazione da parte di docenti e studenti di video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi/progetti di istituto.
- Utilizzo di cartelle e documenti condivisi di Google Drive per la formulazione e consegna di documentazione: Progettazioni – Relazioni-Monitoraggi, ecc...
- Formazione laboratoriale per docenti su Classroom, Drive e didattica collaborativa.
- Implementazione degli eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, cyber bullismo)
- Partecipazione a bandi nazionali ed europei.

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE:

- Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione/revisione/implementazione
- Adeguamento della rete ADSL alle nuove esigenze dell'Istituto. – implementazione dei repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto.
- Utilizzo nelle classi dei diversi plessi scolastici della piattaforma Google Classroom e dell'utilizzo di Drive - Preparazioni di lezioni da svolgere in ambienti digitali con l'utilizzo di tecniche digitali di apprendimento digitale e cooperativo.
- Individuazione e richiesta di finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola.
- Partecipazione ai bandi coerenti con le azioni del PNSD.

TEAM DIGITALE

Supportare e accompagnare adeguatamente l'innovazione didattica nelle scuole, nonché l'attività dell'Animatore digitale.

COORDINATORE EDUCAZIONE CIVICA



Coordinare le fasi di progettazione e realizzazione dei percorsi di Educazione Civica anche attraverso la promozione della realizzazione di attività coerenti con il PTOF:

- Programmare azioni di tutoring, di consulenza, di accompagnamento, di formazione e supporto alla progettazione.
- Occuparsi dell'organizzazione interna all'Istituto e di quella esterna (interfacendosi con enti ed associazioni culturali ad esempio).
- Monitorare le esperienze e le fasi dello svolgimento.
- Valutare l'efficacia e la funzionalità delle attività svolte.
- Comunicare le attività agli Organi Collegiali.
- Predisporre tutta la documentazione necessaria allo svolgimento delle attività.
- Costituire uno staff per la progettazione dei contenuti didattici.
- Promuovere una cooperazione multipla di docenti al fine di diversificare i percorsi didattici delle classi.
- Collaborare con la funzione strumentale del PTOF alla redazione del "Piano".
- Assicurare e garantire una fruizione dei contenuti uniforme per tutti gli alunni.
- Presentare una relazione finale al Collegio dei Docenti a fine anno.
- Curare il rapporto con l'Albo delle buone pratiche di Educazione Civica istituito presso il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca.
- Rafforzare la collaborazione con le famiglie.

PRONTO SOCCORSO TECNICO

Compiti e funzioni: Gestione Tecnica del settore Hardware e Software nonché della connettività dell'Istituto.



MODALITÀ DI UTILIZZO ORGANICO DELL'AUTONOMIA

Scuola primaria - Classe di concorso	Attività realizzata
Docente primaria	<p>I docenti assegnati sul potenziamento nella scuola primaria</p> <ul style="list-style-type: none">- Curricolari disciplinari in alcune classi della scuola primaria <p>M. Abbate e Santa Flavia;</p> <ul style="list-style-type: none">- Organizzative e di coordinamento;- Potenziamento per l'Italiano e la Matematica rivolto a- Sostituzione dei docenti assenti. <p>Impiegato in attività di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Insegnamento• Potenziamento• Sostegno• Organizzazione• Coordinamento

Scuola secondaria di primo grado -	
------------------------------------	--



Classe di concorso	Attività realizzata
AA25 - LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA NELLA SCUOLA SECONDARIA I GRADO (FRANCESE)	<p>Le ore di potenziamento di lingua Francese sono utilizzate per la continuità/potenziamento "Le Français en s'amusement" (attività didattiche proposte agli alunni delle classi 4^a e 5^a della scuola secondaria I grado alla scelta della Lingua Francese alla scuola secondaria I grado) per garantire continuità degli alunni all'interno dello stesso istituto, inserito nel quadro di una visione globale dell'educazione linguistica (creare un collegamento interdisciplinare con la lingua straniera in altri campi di attività). Le ore di potenziamento di lingua Spagnola sono utilizzate per il multilinguismo come attività di orientamento oltre che per la continuità linguistica.</p> <p>Impiegato in attività di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Insegnamento• Potenziamento



ORGANIZZAZIONE UFFICI E MODALITÀ DI RAPPORTO CON L'UTENZA

ORGANIZZAZIONE UFFICI AMMINISTRATIVI

DIRETTORE DEI SERVIZI GENERALI E AMMINISTRATIVI

- Attività di predisposizione e formalizzazione degli atti amministrativi e contabili.
- Attività di organizzazione dell'ufficio di segreteria e delle prestazioni di tutto il personale ata.
- Coordinamento di tutti i servizi
- Collaborazione con tutti gli assistenti amministrativi in tutti i servizi
- Collaborazione con il Dirigente scolastico nelle attività negoziali. Gestione del bilancio
- Predisposizione programma annuale e modifiche - predisposizione conto consuntivo
- Cura della contabilità
- Liquidazioni e adempimenti fiscali
- Gestione del fondo per le minute spese
- Rapporti con l'Istituto cassiere
- Gestione dell'inventario
- Cura dei verbali Revisori dei conti. Gestione amministrativa, finanziaria e informatica dei progetti del Programma Operativo Nazionale; del PNSD; gestione amministrativa e



finanziaria dei progetti del PTOF.

UFFICIO PROTOCOLLO

Albo web – albo pretorio – Posta elettronica ricevuta e spedita PEC. Tenuta del protocollo informatico e distribuzione telematica ai vari uffici di competenza. Protocollo e archiviazione delle pratiche attinenti il settore gestionale di competenza. Scambio nell'apposita sezione della rete sul PC sia della posta elettronica che delle circolari dalla INTRANET del MIUR. Archivio di tutta la corrispondenza generale in maniera ordinata e cronologica e secondo la classifica del titolare. Avvisi alunni/genitori. Distribuzione circolari tramite registro elettronico e/o e-mail. Convocazioni Consiglio Istituto e RSU.. Distribuzione e ritiro circolari, registri e modulistica varia personale interno. Calcolo lavoro straordinario personale ATA su apposito mod. excel e consegna entro il 10 del mese successivo del prospetto riassuntivo di ciascun dipendente relativo al mese precedente. Adempimenti D.L.vo 81/08 e successive integrazioni. Richieste interventi al Comune, ritiro segnalazioni e successivi adempimenti. Collaborazione con l'assistente amm.va addetta all'area alunni. Qualsiasi altra attività connessa all'area gestita anche se non esplicitamente elencata.

UFFICIO ACQUISTI

- Albo web
- Albo pretorio relativo alla pubblicazione degli atti di propria competenza. Supplenze personale ATA. Rapporti con il Comune. Statistiche e monitoraggi area contabile. Liquidazione supplenze. Liquidazione compensi accessori al personale interno. Liquidazione compensi esterni alla scuola. Adempimenti fiscali, erariali, previdenziali relativi alle liquidazioni. TFR - CUD - 770 - Conguaglio contributivo e fiscale. Dichiarazione IRAP
- Ferie non godute
- Anagrafe prestazioni. Reclutamento di personale esterno alla scuola per attività previste da specifici progetti e dal PTOF e predisposizione dei relativi contratti; rendiconti



(Comune, Regione ecc.). Richiesta telematica DURC – Tenuta aggiornata dei versamenti effettuati dalle famiglie sul c/c/b della scuola. Richiesta CIG (codice individuale gara). Tenuta registro contratti

- Richiesta preventivi, comparazione offerte, segnalazione scorte, buoni ordine materiale, facile consumo, piccoli sussidi, tenuta del registro del materiale di facile consumo e dei piccoli sussidi didattici. Gestione F.E. e acquisti Consip e MEPA. Protocollo elettronico e archiviazione per le pratiche attinenti il settore gestionale di competenza. Corsi di formazione e aggiornamento (fogli firma, nomina relatori, acquisto materiali). Tenuta e distribuzione materiale di pulizia. Controllo presa visione da parte dei collaboratori scolastici delle schede tecniche dei vari prodotti utilizzati per la pulizia. Adempimenti D.L.vo 81/08 e successive integrazioni: richieste interventi al Comune, ritiro segnalazioni e successivi adempimenti; concessioni e convenzioni uso locali scolastici; acquisti – registrazioni sul sito – amm.ne trasparente. AVCP / F24 / Fatture elettroniche. Certificazione dei crediti – Gestione collaboratori scolastici – Straordinario ATA
- Visite didattiche: nomine, gestione gite. Gestione sicurezza per impianti. Pubblicazione verbali / estratti C.I. Registro fatture.
- facile consumo. Area a rischio. Gestione registro Archimede per quanto di competenza dell'area affidata. Qualsiasi altra attività connessa all'area gestita anche se non esplicitamente elencata.

UFFICIO PER LA DIDATTICA

- Albo web
- Albo pretorio relativo alla pubblicazione degli atti di propria competenza. Protocollo elettronico e archiviazione per le pratiche attinenti il settore gestionale di competenza. Iscrizioni, organico alunni, elenchi alunni, caricamento dati; trasferimenti, esami, scrutini, rilascio attestazioni e certificazioni, pagelle, tabelloni, scrutini; statistiche e monitoraggi anche di tipo informatico (Ministero, Regione, Comune...) relativi agli alunni, tenuta



fascicoli e registri alunni, compresa la custodia degli atti riservati. Consegna diplomi

- Adempimenti connessi ad alunni disabili, alunni D.S.A. Cedole librerie, libri di testo, comodato d'uso; buoni-libro e borse di studio. Materiale elezioni, nomine e incarichi, convocazioni - Rapporti con ASL. Circolari didattiche. Raccolta e conservazione programmazioni e relazioni finali dei docenti, raccolta e archiviazione di eventuali registri dei docenti non rientranti nel registro elettronico e degli elaborati degli alunni; Gestione registro Archimede per la parte relativa agli alunni. Rilevazione presenze Assistenti alla persona (adempimenti connessi). Collaborazione Docenti Funzioni Strumentali per monitoraggi relativi agli alunni e progetti.

UFFICIO PER IL PERSONALE ADT

- Albo web
- Albo pretorio relativo alla pubblicazione degli atti di propria competenza. Individuazione docenti supplenti, contratti relativi sia a tempo determinato che indeterminato, con l'utilizzo delle procedure SIDI e ARGO e relativi atti inerenti le assunzioni di servizio, predisposizione e cura del Fascicolo personale docente e ATA, con particolare riferimento alla normativa sulla Privacy, richiesta e trasmissione fascicoli personali, documenti di rito, verifica della produzione da parte dei dipendenti dei documenti previsti e/o delle relative dichiarazioni d'obbligo all'atto dell'assunzione in servizio. Richiesta e trasmissione documenti- comunicazioni assunzioni, proroghe e cessazioni al centro per l'impiego, periodi di prova, mobilità organico personale. Assenze e comunicazioni visite fiscali. Pratiche INPDAP (piccoli prestiti, cessione del quinto dello stipendio ecc.) Certificati, Decreti riduzione stipendio, Decreti interdizione per maternità, Cessazioni, Inquadramenti, Ricongiunzioni, riscatti e ricostruzioni di carriera. Decreti permessi studio 150 ore personale docente e ATA. Tenuta conteggi ore assemblee sindacali usufruite dal personale, permessi sindacali, scioperi e relativa trasmissione dati (Sciop-Net). Comunicazione per riduzione assenti Assenze-net. Comunicazione rilevazione mensile



assenze per malattia tramite il portale SIDI. Pratiche assicurazione e infortuni del personale. Backup di tutti i registri assenze ogni mese e raccolta in unica cartella del PC. Statistiche e monitoraggi dell'area anche di tipo informatico. Protocollo elettronico e archiviazione per le pratiche attinenti il settore di competenza. Certificati. Stesura graduatorie d'Istituto di tutto il personale, gestione domande di supplenza, inserimento al SIDI e gestione graduatorie d'Istituto e I, II e III fascia del personale docente in collaborazione con il settore: Gestione Finanziaria. Graduatore interne. Contenzioso settore personale. Gestione registro Archimede per quanto riguarda il rilascio delle password ai supplenti; Co-Sicilia – Prestati servizi. Qualsiasi altra attività connessa all'area gestita anche se non esplicitamente elencata.

SERVIZI ATTIVATI PER LA DEMATERIALIZZAZIONE DELLE ATTIVITA'

Registro online <https://a.registroarchimede.it/archimede/login.seam>

Amministrativa:

Pagelle on line <https://a.registroarchimede.it/archimede/login.seam> Modulistica da sito scolastico <http://www.icking.edu.it/segreteria.html-1>

Sito web <http://www.icking.edu.it/>

RETI E CONVENZIONI ATTIVATE

RETE D'AMBITO/SCOPO N. 4

Azioni realizzate/da realizzare	<ul style="list-style-type: none">• Formazione del personale
--	--



Risorse condivise	<ul style="list-style-type: none">• Risorse professionali• Risorse strutturali
Soggetti Coinvolti	<ul style="list-style-type: none">• Altre scuole
Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	Partner rete di ambito

CONVENZIONE PER TIROCINI CON UNIVERSITÀ

Azioni realizzate/da realizzare	<ul style="list-style-type: none">• Formazione del personale
Risorse condivise	<ul style="list-style-type: none">• Risorse professionali
Soggetti Coinvolti	<ul style="list-style-type: none">• Università



CONVENZIONE PER TIROCINI CON UNIVERSITÀ

RETE CTRH

Azioni realizzate/da realizzare	<ul style="list-style-type: none">• Acquisto di strumenti e materiali per gli alunni diversamente abili
Risorse condivise	<ul style="list-style-type: none">• Risorse materiali
Soggetti Coinvolti	<ul style="list-style-type: none">• Altre scuole
Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	Partner

RETE DI SCOPO CON LE SCUOLE SECONDARIE II GRADO

PIANO DI FORMAZIONE DEL PERSONALE DOCENTE

INNOVAZIONE DIDATTICA PER LE COMPETENZE DI BASE

AZIONE FORMATIVA Competenze di base e metodologie innovative per il loro apprendimento (italiano, competenze matematico-logiche e



scientifiche) **OBIETTIVI** Favorire la capacità di progettare il curricolo per competenze, in ottica verticale e di integrazione degli apprendimenti disciplinari; • Spostare l'attenzione dalla programmazione dei contenuti alla didattica "per competenze"; • Fornire ai docenti un quadro teorico consistente e mostrare esempi e modelli significativi, immediatamente applicabili, favorendo la correlazione tra attività curricolari e situazioni di realtà; • Rafforzare le competenze di base attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative; • Promuovere la diffusione di strumenti idonei all'osservazione, documentazione e valutazione delle competenze; Utilizzare i traguardi per lo sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento per progettare percorsi didattici e delineare la mappa di competenze in uscita; **DOCENTI DESTINATARI:** Docenti della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e della scuola secondaria di primo e secondo grado, sia in ambito disciplinare che trasversale, sia in relazione al curricolo verticale, per formare una rete estesa di docenti in ogni scuola, impegnati a praticare processi didattici innovativi;

CONTENUTI Didattiche collaborative e costruttive; rapporto tra saperi disciplinari e didattica per competenze; rafforzamento delle competenze di base progressione degli apprendimenti; compiti di realtà e apprendimento efficace; imparare ad imparare: per un apprendimento permanente; **METODOLOGIA:** Project-based learning, cooperative learning, peer teaching e peer tutoring, learning by doing, flipped classroom, didattica attiva; ambienti di apprendimento formali e informali; rubriche valutative. Durata 25 ore: - n. 18 ore di lezione frontale - n. 7 ore di attività laboratoriale e on line.

ROBOTICA E PENSIERO COMPUTAZIONALE



Il corso mira a offrire ai docenti strumenti teorici e pratici per l'acquisizione di strategie e metodologie innovative che prevedano l'utilizzo del coding e della robotica come strumenti di supporto alle attività didattiche tradizionali

Obiettivi

- acquisire capacità e competenze per creare prodotti digitali e multimediali
- acquisire abilità nella gestione autonome di diverse piattaforme e programmi di coding
- acquisire abilità per assemblare e governare i movimenti di un robot didattico
- riconoscere diverse tipologie di sensori, dispositivi elettromeccanici, componenti e circuiti elettronici
- saper utilizzare l'ambiente grafico per scrivere sequenze logiche e programmi operativi
- imparare a programmare varie tipologie di robot

Contenuti

Il pensiero computazionale Progettare e realizzare un UDA interdisciplinare sul coding Proposte per attività didattiche unplugged (offline) Proposte per attività online Utilizzare SCRATCH I linguaggi di programmazione Conoscere diverse tipologie di sensori, dispositivi elettromeccanici, componenti e circuiti elettronici Assemblare e programmare i movimenti di un robot didattico con software dedicato

Durata 25 ore: - n. 12 ore di lezione frontale - n. 8 ore di attività laboratoriale - n. 5 ore attività on line



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">• Laboratori• Mappatura delle competenze• Peer review
Formazione di Scuola/Rete	L'Istituto utilizzerà prioritariamente le proposte delle reti di ambito o di scopo. Se non dovesse trovare proposte formative congruenti con il progetto organizzerà l'azione formativa all'interno dell'Istituto.

FORMAZIONE SICUREZZA SUL LAVORO: ART. 37 D. LGS. 81/2008 E SUCCESSIVE

MODIFICHE ED INTEGRAZIONI - ACCORDO STATO-REGIONI DEL 21.12.2011

Corso di Formazione sicurezza lavoratori con riferimento all'Accordo Stato Regioni del 21/12/2011: situazioni di rischio, possibili danni ed infortuni e alle conseguenti misure e procedure di prevenzione e protezione. Durata del percorso formativo: N. 12 ore



GOOGLE CLASSROOM: CLASSI DIGITALI

Destinatari: Docenti della Scuola Primaria e Secondaria I grado

Durata 12 ore (4 incontri di 3 ore ciascuno)

Finalità del corso: Facilitare il compito degli insegnanti nell'era digitale e realizzare un nuovo modo di comunicare tra docenti e alunni

Obiettivi specifici

- Realizzare e diffondere contenuti digitali per la didattica, che facilitino l'innovazione didattica nella scuola.
- Realizzare percorsi didattici per le discipline coinvolte che sfruttino un ambiente di apprendimento collaborativo.
- Impiegare gli strumenti collaborativi e le potenzialità di un ambiente di apprendimento online

Contenuti:

1. Accesso e impostazioni: accedere alle GSuite con account
2. Drive di Google: repository- organizzazione, gestione e condivisione
3. Documenti e Fogli di Google: creare documenti e condividerli.
4. GSuite: Moduli di Google: questionari, quiz e verifiche in automatico.
5. Presentazioni di Google.
6. Applicazioni pratiche ed esercitazioni.
7. GSuite Classroom: creazione e gestione di una classe virtuale

Risultati attesi: - Facilitare il passaggio da una didattica tradizionale ad una multimodale che consenta agli insegnanti di cogliere le opportunità che le TIC offrono per una attività più efficace e coinvolgente. - Migliorare la partecipazione e la motivazione dell'intera classe. -



Creare un contesto che favorisca l'integrazione.

Alla fine del corso i docenti dovranno essere in grado di utilizzare le Google Classroom e tutti gli strumenti delle applicazioni google in classe per migliorare e facilitare il lavoro da svolgere con gli studenti.

DISLESSIA AMICA: I BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Destinatari: Docenti di Scuola Dell'infanzia, Scuola Primria e Sec. I grado. Durata: 50 ORE ONLINE Finalità: Ampliare le conoscenze e le competenze dei docenti, necessarie a rendere la scuola realmente inclusiva per tutti gli alunni ed in particolar modo per coloro che presentano Disturbi Specifici di Apprendimento

Contenuti:

- Funzioni esecutive e processi d'apprendimento.
- Osservazione sistematica: funzione e strumenti operativi.
- Buone prassi per l'acquisizione delle strumentalità di base: lettura, scrittura e calcolo.
- Evoluzione dei disturbi specifici dell'apprendimento nella scuola secondaria.
- Valutazione e orientamento degli studenti con Disturbo specifico dell'apprendimento.
- Contenuti specifici per docenti della scuola dell'infanzia
- Contenuti specifici per docenti della scuola primaria
- Contenuti specifici per docenti della scuola Secondaria di Primo Grado.

Risultati attesi: Orientare la didattica e la struttura organizzativa della scuola al fine di valorizzare ed incentivare modalità e strategie di apprendimento più funzionali per gli studenti con DSA.

**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">• Laboratori• Peer review• Comunità di pratiche
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola
Collegamento con le priorità del PNF docenti	Inclusione e disabilità
Destinatari	Docenti impegnati nella realizzazione delle innovazioni
Modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none">• Laboratori• Mappatura delle competenze• Comunità di pratiche



	<ul style="list-style-type: none">• Piattaforma online
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola



Modello organizzativo

PERIODO DIDATTICO: Quadrimestri

Figure e funzioni organizzative

Staff del DS (comma 83 Legge 107/15)	Attenzione ai traguardi e ai processi	14
--------------------------------------	---------------------------------------	----

Modalità di utilizzo organico dell'autonomia

Scuola primaria - Classe di concorso	Attività realizzata	N. unità attive
--------------------------------------	---------------------	-----------------

Docente primaria	Potenziamento e recupero in Lingua Italiana e Matematica per le prove INVALSI al fine di innalzare gli esiti. Impiegato in attività di: <ul style="list-style-type: none">• Insegnamento• Potenziamento	2
------------------	---	---

Scuola secondaria di primo grado - Classe di concorso	Attività realizzata	N. unità attive
---	---------------------	-----------------

AC25 - EX LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA NELLA SCUOLA SECOND.	Arricchimento dell'offerta formativa - introduzione della Lingua Spagnola Potenziamento della Lingua Inglese per le prove INVALSI	1
--	--	---



Scuola secondaria di primo
grado - Classe di concorso

Attività realizzata

N. unità attive

I GRADO (SPAGNOLO)

Impiegato in attività di:

- Insegnamento
- Potenziamento



Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza

Organizzazione uffici amministrativi

Direttore dei servizi generali e amministrativi

Coordinamento dell'Ufficio di segreteria.

Servizi attivati per la dematerializzazione dell'attività amministrativa

Registro online

Pagelle on line

Modulistica da sito scolastico

Pago in rete



Reti e Convenzioni attivate

Denominazione della rete: Rete di scopo - Formazione docenti

Azioni realizzate/da realizzare • Formazione del personale

Soggetti Coinvolti • Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete: Partner rete di scopo

Denominazione della rete: Supporto attività di sostegno

Azioni realizzate/da realizzare • Attività didattiche

Risorse condivise • Risorse materiali

Soggetti Coinvolti • Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete: Partner rete di scopo



Denominazione della rete: Passweb

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale
- Attività amministrative

Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole
- Altri soggetti

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di ambito



Piano di formazione del personale docente

Titolo attività di formazione: Il digitale a scuola

Implementare le competenze digitali del personale docente

Collegamento con le priorità del PNF docenti Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento

Destinatari Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Workshop

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: Insieme per crescere...

Creare un ambiente scolastico sano, piacevole, inclusivo e attrattivo.

Collegamento con le priorità del PNF docenti Coesione sociale e prevenzione del disagio giovanile

Destinatari Docenti impegnati nella realizzazione delle innovazioni

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Mappatura delle competenze
- Comunità di pratiche





Piano di formazione del personale ATA

Passweb

Descrizione dell'attività di formazione

La qualità del servizio

Destinatari

Personale Amministrativo

Modalità di Lavoro

- Attività in presenza
- Formazione on line

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla rete di ambito

Sicuri a scuola

Descrizione dell'attività di formazione

La rilevazione dei rischi e delle condizioni igienico- ambientali

Destinatari

Personale Collaboratore scolastico

Modalità di Lavoro

- Attività in presenza
- Formazione on line

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola