



# PIANO OFFERTA FORMATIVA

## a.s. 2024/2025

PROGETTI PNRR	I.	P.	S.	F.D.
<b>Riduzione dei divari negli apprendimenti e contrasto alla dispersione scolastica</b> La realizzazione di corsi per il recupero e il potenziamento delle competenze di base è fondamentale per sostenere gli studenti nel loro percorso educativo. I corsi sono strutturati in modo da coprire diverse aree, come il metodo di studio e le strategie per migliorare l'apprendimento, che aiutano gli studenti a sviluppare abilità organizzative e di gestione del tempo essenziali. Questi corsi saranno interattivi e personalizzati, consentendo agli studenti di apprendere al proprio ritmo e di ricevere feedback costruttivi che li guidino verso il miglioramento continuo.		✓	✓	
<b>Competenze STEM e multilinguistiche nelle scuole statali (D.M. 65/2023)</b> Il nostro progetto STEM nella scuola rappresenta un'iniziativa educativa all'avanguardia, progettata per accendere l'interesse e potenziare l'apprendimento degli studenti nelle discipline fondamentali di Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica. L'obiettivo principale è quello di sviluppare competenze critiche che saranno essenziali nel futuro, incoraggiando la creatività e l'innovazione. Attraverso attività pratiche, esperimenti e progetti collaborativi, gli studenti sono preparati ad affrontare le sfide di un mondo moderno in cui le discipline STEM occupano un ruolo sempre più preminente. Questo approccio non solo stimola la curiosità intellettuale, ma contribuisce anche a costruire una solida base per carriere di successo in un'ampia gamma di settori professionali.		✓	✓	
<b>AGENDA NORD</b> L'agenda Nord si propone di affrontare le disparità territoriali nell'istruzione, assicurando che tutti gli studenti in Italia abbiano accesso alle stesse opportunità educative, indipendentemente dalla loro regione di provenienza. Attraverso interventi mirati e strategie personalizzate, il progetto mira a sostenere le scuole e gli studenti in difficoltà, promuovendo un ambiente di apprendimento inclusivo e stimolante. La durata prevista per questo ambizioso programma è di due anni, abbracciando gli anni scolastici dal 2024/2025 al 2025/2026, con l'auspicio di gettare le basi per un sistema educativo più equo e accessibile.		✓	✓	

PROGETTI PNRR	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole:</b></p> <p>L'implementazione della metodologia <b>DADA</b> nelle scuole secondarie di primo grado a partire dall'anno scolastico 2023/24 rappresenta una trasformazione radicale nel panorama educativo italiano. Il modello DADA si basa sulla creazione di ambienti di apprendimento interattivi e flessibili, che incoraggiano gli studenti a spostarsi tra diverse aule tematiche, ciascuna focalizzata su una specifica area disciplinare. Questo approccio mira a promuovere l'autonomia degli studenti, stimolare la curiosità e favorire un apprendimento attivo, in cui il ruolo dell'insegnante si evolve da mero trasmettitore di conoscenze a facilitatore del processo di apprendimento. Per supportare questo cambiamento, è essenziale che gli insegnanti ricevano una formazione adeguata. I corsi specifici, come il <b>D.M. 66</b> per le <b>STEM</b> e il <b>D.M. 65 per l'inglese a vari livelli (B1-B2-C1-C2)</b> e il <b>CLIL</b>, sono progettati per fornire agli educatori le competenze necessarie per guidare efficacemente gli studenti in questo nuovo modello educativo. Questi percorsi formativi non solo migliorano le capacità didattiche degli insegnanti, ma contribuiscono anche a creare un ambiente scolastico più stimolante e inclusivo.</p>			✓	
<p><b>Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento</b></p> <p><b>La Scuola che cresce: "Dalla Generazione Z all'Alpha:</b></p> <p>L'implementazione di Aule Immersive e Aule STEM nel nostro istituto rappresenta un passo innovativo verso un'educazione più coinvolgente e interdisciplinare. Le Aule Immersive offriranno agli studenti un'esperienza sensoriale unica, permettendo loro di esplorare mondi diversi e affrontare temi complessi in maniera più interattiva e stimolante. Questo ambiente favorisce l'apprendimento trasversale, integrando diverse discipline e promuovendo una comprensione più profonda dei concetti studiati. Parallelamente, le Aule STEM forniranno agli studenti gli strumenti necessari per sviluppare competenze logiche, progettuali e di programmazione, essenziali per affrontare le sfide del futuro. Grazie a risorse robotiche avanzate, gli allievi avranno l'opportunità di applicare ciò che apprendono in modo pratico, stimolando la creatività e il pensiero critico. Questi nuovi ambienti educativi non solo arricchiranno il percorso formativo, ma contribuiranno anche a rendere l'apprendimento un'esperienza più dinamica e coinvolgente per tutte le fasce d'età presenti nella scuola.</p>		✓	✓	



PROGETTI PNRR	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>Animatori digitali 2022-2024 per la scuola:</b></p> <p>Il progetto "Animatori Digitali 2022-2024" per la scuola rappresenta un'iniziativa all'avanguardia che mira a trasformare il modo in cui l'educazione digitale viene integrata nel contesto scolastico. L'obiettivo principale è quello di potenziare le competenze digitali degli studenti attraverso attività di formazione per il personale scolastico, utilizzando modalità innovative e sperimentazioni pratiche in classe. Questo approccio personalizzato permette di individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative, adattandole alle esigenze specifiche degli studenti e del contesto educativo. Un elemento chiave del progetto è l'uso della piattaforma "Scuola Futura", che fornisce strumenti e risorse per facilitare l'integrazione delle tecnologie digitali nell'insegnamento quotidiano. Attraverso questo progetto, gli studenti non solo acquisiscono competenze tecniche essenziali per il futuro, ma sviluppano anche capacità critiche e creative necessarie per navigare nel mondo digitale in continua evoluzione.</p>				✓
<p><b>AGENDA NORD:</b></p> <p>L'Agenda Nord si propone di affrontare le disparità territoriali nell'istruzione, assicurando che tutti gli studenti in Italia abbiano accesso alle stesse opportunità educative, indipendentemente dalla loro regione di provenienza. Attraverso interventi mirati e strategie personalizzate, il progetto mira a sostenere le scuole e gli studenti in difficoltà, promuovendo un ambiente di apprendimento inclusivo e stimolante. La durata prevista per questo ambizioso programma è di due anni, abbracciando gli anni scolastici dal 2024/2025 al 2025/2026, con l'auspicio di gettare le basi per un sistema educativo più equo e accessibile.</p>		✓	✓	
<p><b>PIANO ESTATE:</b></p> <p>L'offerta formativa estiva rappresenta un'opportunità preziosa per promuovere l'apprendimento, l'aggregazione e l'inclusione attraverso un'ampia gamma di attività sportive, musicali, teatrali e ricreative. Queste iniziative sono progettate per mantenere viva la curiosità e la voglia di apprendere nei ragazzi durante il periodo di sospensione delle lezioni. Le attività sportive incoraggiano uno stile di vita sano e il lavoro di squadra, mentre i laboratori musicali e teatrali stimolano la creatività e l'espressione personale. Inoltre, le attività ricreative offrono momenti di svago e socializzazione, favorendo la creazione di nuove amicizie e rafforzando i legami comunitari.</p> <p><b>TURISTI PER... ROMA .... LA ROMA BAROCCA; NATALE IN COMPAGNIA; A TUTTO SPORT; GIOCARECITANDO; FANTAMOTORIA; A SCUOLA DI SUEREROI; MISSIONE SALVIAMO; LEARNINGPLAY: GIOCO E IMPARO L'INGLESE ; ONE UPON A TIME- TURISTI PER CASO.....</b></p>		✓	✓	



PROGETTI PNRR	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>SCUOLA ATTIVA KIDS E JUNIOR:</b></p> <p>Il progetto "SCUOLA ATTIVA KIDS E JUNIOR" rappresenta un'importante iniziativa educativa e sportiva rivolta ai giovani studenti italiani. Promosso da Sport e Salute in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione e del Merito e il Ministro per lo Sport e i Giovani, questo programma mira a integrare l'attività fisica nel curriculum scolastico per promuovere uno stile di vita sano sin dalla più tenera età. Il percorso inizia nella scuola primaria con l'introduzione delle capacità e degli schemi motori di base attraverso attività ludiche e propedeutiche a vari sport, favorendo così lo sviluppo di abilità fisiche e coordinative. Proseguendo nella scuola secondaria di primo grado, l'iniziativa si concentra sull'orientamento sportivo, aiutando gli studenti a scoprire e coltivare le proprie inclinazioni sportive. Questo progetto non solo incoraggia l'adozione di abitudini salutari, ma contribuisce anche alla crescita personale e sociale degli studenti, promuovendo valori come la disciplina, la collaborazione e il fair play.</p>				
<p><b>SCUOLE APERTE IL POMERIGGIO, LA SERA E NEI WEEK-END</b></p> <p>Il progetto "Scuole aperte" rappresenta un'iniziativa fondamentale per il potenziamento del ruolo educativo delle istituzioni scolastiche oltre l'orario scolastico tradizionale. Con l'obiettivo di prevenire e contrastare la povertà educativa e la dispersione scolastica, il progetto mira a creare un ambiente inclusivo e stimolante dove studenti, famiglie e comunità locali possano collaborare attivamente. Attraverso attività diversificate che spaziano dall'innovazione didattica alla ricerca pedagogica, le scuole diventano centri di aggregazione capaci di rispondere alle esigenze educative dei giovani. Questo approccio integrato permette di costruire alleanze educative forti tra scuole, famiglie e associazioni, rafforzando il tessuto sociale e promuovendo una comunità più coesa e consapevole.</p>				
<p><b>AULA MULTISENSORIALE SNOEZELEN</b></p> <p><b>Finanziata dalla Fondazione Policlinico Universitario Campus Bio-Medico e dall'Università Campus Bio-Medico di Roma. Dedicata a tutte le persone con fragilità.</b></p> <p>L'approccio Snoezelen prevede la costruzione di una relazione sensibile tra il partecipante, l'«Accompagnatore» qualificato ed un ambiente controllato, in cui sono offerte una moltitudine di possibilità di stimolazione sensoriale (effetti visivi, uditivi, tattili, olfattivi, propriocettivi, vestibolari e gustativi). L'obiettivo è la promozione del benessere. Si è sviluppato e diffuso in tutto il mondo, rivelandosi un efficace strumento in molteplici condizioni umane e considerato anche l'aumento delle condizioni di disagio comportamentale che si spinge sempre di più in età precoce può costituire un ottimo contributo positivo.</p>				

PROGETTI	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>A SCUOLA PER GIOCARE:</b></p> <p>Il progetto ha come obiettivo promuovere la scuola come luogo di incontro formativo con attività che coinvolgano tutti in maniera significativa, con l'obiettivo di stimolare il benessere emotivo e la qualità delle relazioni tra pari. Il progetto è rivolto alla fascia d'età 5-7 (ultimo anno della scuola dell'infanzia e primi 2 anni della primaria), ai quali saranno proposti giochi da tavolo adeguati alla fascia d'età e di volta in volta aggiornati.</p>	✓	✓		
<p><b>LET'S PLAY ENGLISH:</b></p> <p>Il progetto ha l'obiettivo di consentire ai bambini, in età prescolare, di familiarizzare con la lingua inglese, di scoprirne la peculiarità e la sonorità, divertendosi e aprendosi così ad una realtà sociale multiculturale e plurilinguistica. Le attività saranno svolte in forma ludica con proposte di situazioni linguistiche legate all'esperienza più vicina al bambino di 5 anni con implicazioni operative e di imitazione.</p>	✓			
<p><b>VIAGGIO NELL'ARTE:</b></p> <p>Il progetto "Viaggio nell'Arte" offre agli alunni un'opportunità straordinaria di immergersi nel mondo dell'arte esplorando le opere di tre giganti della pittura: Pablo Picasso, Claude Monet e Vincent van Gogh. Gli alunni potranno sperimentare con tecniche diverse, dalla pittura ad olio all'acquerello, e utilizzare materiali vari per esprimere la loro creatività. Il culmine del progetto sarà una mostra di fine anno.</p>	✓			
<p><b>FIERA DEL LIBRO</b></p> <p>Apriremo le porte della nostra scuola ai libri per riscoprire insieme il piacere della lettura, il gusto dell'ascolto e della condivisione delle storie e l'emozione di metterci alla prova ispirandoci a scrittori e scrittrici famose. Due giorni dedicati ai libri e alla narrazione con laboratori di scrittura, atelier creativi, letture animate e ad alta voce, incontri con gli autori, performance e presentazioni.</p>	✓	✓	✓	



## PROGETTI

I. P. S. F.D.

### YOGA E DANZA: ESSERE INSIEME

Un percorso di ascolto propriocettivo del proprio respiro e del corpo nello sviluppo delle posizioni yoga e con il supporto del gioco, dello storytelling e della musica gli allievi faranno esperienza in modo creativo ed empatico con gli altri del proprio corpo e delle proprie emozioni per realizzare coreografie con al centro il tema delle emozioni e dell'autostima, nel rispetto dei valori di gentilezza amorevole ed empatia dove protagonista è il noi sull'io.



### ORTO A SCUOLA

Attraverso l'apprendimento di tipo esperienziale gli alunni possono "imparare facendo" e applicano il metodo scientifico: sviluppano la manualità e il rapporto reale e pratico con gli elementi naturali e ambientali, acquisiscono il concetto di "prendersi cura di...", imparano ad aspettare, a lavorare in gruppo e agganciano quanto appreso all'educazione alimentare.



### EuropaIncanto

EuropaIncanto è un'iniziativa educativa che porta la magia dell'opera lirica direttamente nelle scuole. Durante l'orario scolastico, le classi partecipano a cicli di laboratori progettati per avvicinare gli studenti al mondo della musica e del canto. Gli studenti hanno l'opportunità di esplorare e interpretare brani scelti di opere liriche, sviluppando non solo le loro abilità vocali, ma anche un apprezzamento più profondo per la cultura musicale. Questo approccio interattivo e coinvolgente mira a stimolare la creatività e l'interesse per l'opera, offrendo un'esperienza unica che coniuga apprendimento e divertimento.

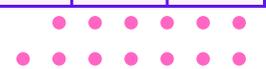


### CERAMICANDO

Il laboratorio "Ceramicando" rappresenta un'opportunità unica per i bambini di esplorare le arti plastiche in modo pratico e coinvolgente. Attraverso l'interazione diretta con l'argilla, gli alunni potranno osservare da vicino come la materia si trasforma sotto le loro mani, sviluppando una comprensione profonda del processo creativo. La metodologia ludica adottata nel laboratorio rende l'apprendimento un'esperienza divertente e accessibile, stimolando l'immaginazione e la creatività dei partecipanti. I bambini impareranno non solo le tecniche di base della lavorazione dell'argilla, ma anche l'importanza della pazienza e della concentrazione necessarie per realizzare manufatti unici.



PROGETTI	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>PANINI DI SOLIDAREITA'</b></p> <p>La cultura dei valori civili consente l'acquisizione di una nozione più profonda dei diritti di cittadinanza, partendo dalla consapevolezza della reciprocità tra soggetti dotati della stessa dignità. I valori della dignità, della libertà, e della solidarietà, non possono considerarsi come acquisiti per sempre, ma vanno perseguiti e conquistati consapevolmente. Un giovedì al mese (ogni 4 settimane) verranno preparati dagli alunni 20 pranzi a sacco. Questi pasti verranno consegnati alla responsabile della comunità di Sant'Egidio che li consegnerà con l'aiuto dei volontari alle famiglie bisognose di zona e ai senzatetto che si trovano sia alla stazione Termini che a quella Tiburtina.</p>		✓		
<p><b>FAVOLANDO....UNA FAVOLA PER OGNI AUTORE</b></p> <p>L'insegnante leggerà ad alta voce alcune favole, a cadenza settimanale che tratteranno temi legati alle emozioni e ai comportamenti (corretti e non) per favorire la riflessione sulle emozioni e sui comportamenti corretti. Al termine delle letture verranno proposti ai bambini spunti di riflessione e attività per favorire il riconoscimento delle emozioni e lo sviluppo di abilità socio-emotive. A fine anno scolastico gli alunni saranno invitati a scrivere una favola.</p>		✓		
<p><b>AB URBE CONDITA</b></p> <p>Il progetto propone un approfondimento del programma di storia romana con l'ausilio di lezioni illustrative e momenti di riflessione specifici del tema per preparare i ragazzi alla visita del Palatino e del Foro Imperiale di Roma. L'obiettivo sarà sensibilizzare gli alunni all'apprezzamento del patrimonio storico-culturale della città di Roma, educando al rispetto della convivenza e degli spazi comuni.</p>		✓		
<p><b>VIAGGIO NEL CORPO UMANO</b></p> <p>Il progetto in collaborazione con il Campus Biomedico di Roma, rappresenta un'iniziativa innovativa e educativa. L'obiettivo principale è sensibilizzare i giovani studenti su tematiche fondamentali e delicate riguardanti il corpo umano, esplorandone la struttura e le funzioni. Attraverso attività coinvolgenti e didattiche, gli alunni potranno acquisire una maggiore consapevolezza di come siamo fatti, promuovendo un uso corretto del proprio corpo nella vita quotidiana. Il progetto intende quindi formare una generazione più informata e sensibile, capace di affrontare con consapevolezza le sfide della crescita e della socializzazione.</p>		✓	✓	



PROGETTI	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>L'ISOLA DELLE TABELLINE</b></p> <p>Il progetto prende spunto dalla lettura collettiva del libro "L'isola delle tabelline" ed è finalizzato al consolidamento delle tabelline, avviato già nel corso dello scorso anno con gli alunni. Saranno anche creati manufatti utili alla comprensione del testo stesso e della tavola pitagorica. Il progetto prevede uno spettacolo finale con l'esposizione di quanto creato durante il percorso.</p>		✓		
<p><b>PROBLEMI AL CENTRO...MATEMATICA SENZA PAURA</b></p> <p>Il progetto mette in moto una serie di processi fondamentali quali comprendere, esplorare, rappresentare, congetturare, argomentare, attivare processi di controllo, comunicare, che hanno effetti benefici in senso più ampio, per la crescita dell'alunno come individuo, andando a toccare quindi tutte le discipline.</p>		✓		
<p><b>MATEMATICA PER TUTTI</b></p> <p>La proposta "Matematica per Tutti" è un'iniziativa che mira a trasformare la percezione della matematica da materia temuta a disciplina accessibile e stimolante. Attraverso una competizione amichevole tra tutti gli studenti della classe, si vuole dimostrare che la matematica non è un ostacolo insormontabile, ma una sfida entusiasmante che può essere affrontata e superata. L'obiettivo è promuovere la fiducia nelle proprie capacità e incoraggiare un approccio positivo e collaborativo allo studio della matematica, sottolineando l'importanza della creatività e della perseveranza.</p>		✓		
<p><b>INCONTRO CON GLI AUTORI</b></p> <p><b>La ragazza che sognava di sconfiggere la mafia</b></p> <p>Gli alunni delle classi quinte della primaria e della scuola secondaria avranno la possibilità di incontrare la magistrata Annamaria Frustaci, autrice del romanzo "La ragazza che sognava di sconfiggere la mafia". Nel mese di maggio, in occasione delle cerimonie di commemorazione in onore di Giovanni Falcone, la scuola ospiterà la magistrata Annamaria Frustaci, autrice del libro "La ragazza che sognava di sconfiggere la mafia".</p>		✓	✓	



PROGETTI	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>NESSUNO RESTI INDIETRO</b></p> <p>Il progetto si propone di intervenire in maniera costruttiva per supportare gli studenti che, all'inizio dell'anno scolastico, hanno manifestato difficoltà di apprendimento o comportamenti problematici. Questi studenti, spesso in condizioni di svantaggio o con competenze di base incerte, necessitano di un percorso mirato che possa contrastare la demotivazione e il rifiuto dell'apprendimento. Il programma prevede momenti di riflessione sulle strutture linguistiche e esercitazioni strutturate per recuperare conoscenze e abilità in lingua italiana. L'approccio metodologico mira a stimolare il dialogo educativo, aumentare la motivazione e promuovere la riflessione sugli atteggiamenti errati.</p>		✓		
<p><b>SCACCHI</b></p> <p>Il progetto di scacchi per gli alunni rappresenta un'opportunità eccellente per sviluppare una serie di competenze sia individuali che sociali. Attraverso le 10 lezioni previste, della durata di un'ora ciascuna, gli studenti avranno modo di immergersi in un'attività che stimola il pensiero critico, la pianificazione strategica e la capacità di problem-solving. L'interazione con un esperto esterno non solo arricchirà le loro conoscenze tecniche sul gioco, ma li incoraggerà anche a migliorare la loro capacità di ascolto e comunicazione.</p>		✓		
<p><b>LABORATORIO TEATRALE</b></p> <p>Il progetto di un laboratorio teatrale interdisciplinare basato su "Le avventure di POKONASO" rappresenta un'opportunità straordinaria per coinvolgere gli studenti della classe terza in un'esperienza educativa completa e stimolante. Attraverso questo progetto, gli studenti non solo esploreranno le dinamiche della recitazione, ma svilupperanno anche competenze in ambiti diversi come l'arte, la musica e la progettazione. Questo progetto non solo arricchisce il percorso formativo, ma favorisce anche la collaborazione e il lavoro di squadra, elementi cruciali per la crescita personale.</p>		✓		
<p><b>UN LIBRO PER SOGNARE</b></p> <p>La lettura sistematica ad alta voce da parte dell'insegnante di testi di vario genere, adeguati alla fascia d'età degli studenti, è uno strumento educativo di grande valore. Questo approccio non solo incrementa la capacità di comprensione verbale degli studenti, ma favorisce anche l'arricchimento del loro vocabolario, stimolando una riflessione linguistica più profonda. Attraverso l'esposizione a diversi tipi di testi, i bambini e i ragazzi possono sviluppare una maggiore consapevolezza delle sfumature linguistiche e delle diverse strutture narrative.</p>		✓		



## PROGETTI

I. P. S. F.D.

### LEGGIMI ANCORA

Leggere quotidianamente ad alta voce in classe è un'attività didattica estremamente utile che può portare a numerosi benefici per gli studenti. Innanzitutto, incrementa le competenze legate alla comprensione orale del testo, poiché gli studenti imparano a seguire il filo del discorso e a cogliere le sfumature di significato attraverso l'ascolto. Inoltre, la varietà dei testi scelti, adattati all'età degli studenti, contribuisce ad arricchire il loro lessico, esponendoli a nuove parole e contesti linguistici. Questa pratica, inoltre, aiuta gli studenti a sviluppare una maggiore padronanza delle proprie emozioni, poiché li incoraggia a esprimersi e a interpretare le emozioni dei personaggi, creando una base solida per costruire relazioni efficaci con sé stessi e con gli altri.



### CREARE CONNESSIONI

Il progetto descritto si propone di sviluppare competenze sociali ed emotive nei partecipanti utilizzando una varietà di attività interattive e coinvolgenti. La lettura condivisa permette di esplorare storie e personaggi che stimolano l'empatia e la comprensione delle emozioni altrui. I giochi di ruolo offrono un'opportunità per praticare la comunicazione efficace e la risoluzione dei conflitti in un ambiente sicuro e controllato. La creazione di elaborati multimediali incoraggia la creatività e la collaborazione, mentre le riflessioni individuali e di gruppo aiutano a consolidare le esperienze vissute, permettendo ai partecipanti di esprimere e analizzare i propri sentimenti e pensieri. Questo approccio integrato mira a formare individui più consapevoli e capaci di interagire positivamente con gli altri.



### NATALE INSIEME

L'organizzazione di un mercatino natalizio scolastico è un'opportunità eccellente per coinvolgere studenti, famiglie e personale scolastico in un progetto creativo e benefico. L'ideazione degli oggetti da offrire potrebbe includere decorazioni natalizie fatte a mano, come corone di Natale, ornamenti per l'albero, candele profumate o biglietti d'auguri personalizzati. La progettazione di questi articoli dovrebbe tener conto dei materiali facilmente reperibili e a basso costo, come carta riciclata, tessuti, pigne, e nastri. Durante la realizzazione, si potrebbero organizzare laboratori creativi dove gli studenti, guidati da insegnanti e volontari, contribuiscono attivamente alla creazione degli oggetti, sviluppando così competenze pratiche e di lavoro di gruppo.



PROGETTI	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>IL TEATRO FATTO DAI BAMBINI</b></p> <p>Il Teatro e le sue tecniche al servizio del bambino e del suo sviluppo. Così si potrebbe definire un percorso di Pedagogia Teatrale. Gli alunni saranno ulteriormente aiutati nel raggiungimento di quelle competenze da acquisire lungo il percorso scolastico e racchiudendo tali competenze in quattro sfere principali nelle quali avviene lo sviluppo e la formazione del bambino la sfera fisica, la sfera cognitiva, la sfera affettiva e la sfera sociale</p>				
<p><b>BATTITI LIVE</b></p> <p>“BATTITI LIVE” è un progetto che mira a coinvolgere gli studenti attraverso attività di teatro, musica e canto, creando un’esperienza immersiva che va oltre la semplice performance. Questo tipo di attività non solo permette a chi si esibisce di esprimere se stesso, ma coinvolge anche il pubblico, che viene catturato dalla magia della finzione teatrale. Il teatro diventa quindi un potente strumento educativo, in quanto offre uno spazio di comunicazione autentica, capace di suscitare emozioni e costruire relazioni significative. Grazie a queste esperienze, gli studenti possono sviluppare abilità sociali e personali, imparando a relazionarsi con gli altri e a crescere in un ambiente stimolante e creativo.</p>				
<p><b>CONTINUITA’ SCOLASTICA</b></p> <p>Il progetto di continuità didattica all’interno dell’Istituto Comprensivo è essenziale per garantire una transizione fluida e positiva tra i diversi cicli di istruzione. Iniziative di questo tipo permettono agli alunni di familiarizzare con nuovi ambienti di apprendimento e di comprendere meglio le aspettative e le dinamiche del ciclo scolastico successivo. Inoltre, attraverso attività mirate e coinvolgenti, gli studenti possono sviluppare competenze sociali e civiche fondamentali, quali la capacità di lavorare in gruppo, la comunicazione efficace e la partecipazione attiva alla comunità scolastica. Lo spirito d’iniziativa è incoraggiato attraverso progetti che stimolano la creatività e l’autonomia, preparando così gli alunni a diventare cittadini responsabili e proattivi.</p>				
<p><b>COLTURA IDROPONICA</b></p> <p>Per coltura idroponica si intende la coltivazione di una pianta in un substrato diverso dalla terra e in una condizione di completo controllo: le radici non sono infatti ancorate nel suolo, ma in appositi vasi o sacchetti posti in delle canaline all’interno delle quali c’è solitamente un qualche tipo di materiale inerte e non organico</p>				



PROGETTI	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>C.I.P.S CINEMA PER LA SCUOLA</b></p> <p>Il progetto "C.I.P.S." Cinema per la Scuola rappresenta un'iniziativa formativa e creativa che coinvolge diverse scuole italiane, tra cui l'Istituto Comprensivo "Socrate-Mallardo" di Marano, l'I.C. Diego Valeri di Campolongo e l'Istituto Comprensivo Marta Russo. Il tema scelto per quest'anno è "ORFANDAD", un film ad episodi che esplora la crisi dei rapporti generazionali. Questo progetto mira a sviluppare nei partecipanti competenze fondamentali nel campo della narrazione, sceneggiatura e regia, promuovendo il lavoro di gruppo e la collaborazione. Al centro dell'iniziativa vi è anche lo stimolo della creatività e dell'espressione personale, insieme all'insegnamento delle tecniche di base per le riprese e il montaggio video. Come culmine del progetto, è prevista l'organizzazione di un evento di proiezione finale, durante il quale il film sarà presentato alla comunità, celebrando il lavoro e l'impegno dei giovani partecipanti.</p>				
<p><b>CINEFORUM</b></p> <p>Il progetto di proiezione di film incentrati su tematiche di Storia contemporanea ed Educazione Civica rappresenta un'opportunità unica per stimolare il pensiero critico degli alunni. Attraverso la visione di pellicole selezionate, gli studenti sono invitati a impegnarsi in un'analisi dettagliata non solo delle immagini visive e degli ambienti rappresentati, ma anche della sceneggiatura e dei significati più profondi che essa veicola. Questa iniziativa mira a trasformare il cinema in uno strumento educativo potente, capace di suscitare riflessioni su questioni sociali attuali e di promuovere una comprensione più empatica e consapevole della società.</p>				
<p><b>SPELLING COMPETITION</b></p> <p>La competizione di spelling tra le classi I presenta un'opportunità educativa e stimolante per gli studenti di migliorare le loro abilità in lingua inglese. Gli obiettivi principali di questa gara includono l'arricchimento del vocabolario, il miglioramento dell'ortografia e della pronuncia, nonché il rafforzamento delle capacità di memorizzazione e lo sviluppo delle competenze di cittadinanza attiva. Durante la sfida, gli studenti dovranno eseguire lo spelling delle parole scelte dall'insegnante.</p>				
<p><b>PROVA DI ABILITA'LINGUISTICA</b></p> <p>I laboratori creativi per il potenziamento della madrelingua offrono un'opportunità unica per esplorare la poesia attraverso tecniche innovative come i calligrammi, il caviardage e i ricalchi. Questi metodi trasformano la parola scritta in un gioco linguistico, incoraggiando la scoperta personale e la creatività.</p>				



PROGETTI	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>FINESTRE</b></p> <p>Il progetto Finestre è dedicato alle classi terze della scuola secondaria e prevede l'incontro, in classe, con un rifugiato, che racconta la propria esperienza di vita, accompagnato da un operatore del Centro Astalli, il Servizio dei Gesuiti per i rifugiati in Italia. Il progetto, dedicato alle classi terze della secondaria, è organizzato in collaborazione con il centro Astalli – Servizio dei Gesuiti per i rifugiati in Italia – e ha lo scopo di avvicinare gli studenti e le studentesse ai temi del dialogo, dell'accoglienza e della solidarietà, in un'ottica che mette al centro le persone e le loro esperienze di vita. Nel corso dell'incontro le classi dialogheranno con una persona che vive in Italia da rifugiato. Il cuore del progetto consiste però nell'incontro con un rifugiato o una rifugiata che racconta la propria esperienza di migrazione alla classe; i testimoni sono sempre accompagnati da un operatore del Centro Astalli, che introduce l'attività di volontariato del Centro e fornisce alcune informazioni generali sui fenomeni migratori.</p>				
<p><b>ITALIANO PER TUTTI</b></p> <p>L'uso dei giochi da tavolo nella didattica dell'italiano rappresenta un approccio innovativo e coinvolgente per l'insegnamento della lingua. Attraverso il gioco, gli studenti possono esplorare diversi aspetti della lingua italiana, dalla fonologia al lessico, dalla morfologia alla sintassi, fino ad arrivare alla prosa e alla poesia. I giochi da tavolo stimolano la partecipazione attiva, promuovendo l'apprendimento collaborativo e facilitando la comprensione di concetti complessi in modo ludico.</p>				
<p><b>LECTURALIA</b></p> <p>L'iniziativa di promuovere l'ora di lettura in lingua straniera per le classi seconde in francese e spagnolo rappresenta un passo significativo verso il miglioramento dell'apprendimento linguistico. Attraverso testi narrativi stimolanti e adattati, gli studenti possono immergersi in storie avvincenti che non solo arricchiscono il loro vocabolario, ma li coinvolgono emotivamente, rendendo la lettura una pratica quotidiana e arricchente. Inoltre, rendere accessibile lo studio delle lingue attraverso gli audiolibri è un supporto prezioso per coloro che affrontano disturbi di apprendimento, permettendo loro di superare le barriere e di godere ugualmente dei benefici della lettura. Questa iniziativa inclusiva non solo promuove l'educazione linguistica, ma coltiva anche un amore duraturo per la lettura e l'apprendimento.</p>				



## PROGETTI

I. P. S. F.D.

### **KANGOUROU DELLA MATEMATICA**

Il progetto di partecipazione alla gara di matematica organizzata dall'associazione KANGOUROU ITALIA rappresenta un'opportunità unica per ragazze e ragazzi di mettere alla prova le proprie abilità logiche e matematiche. L'evento non solo stimola l'interesse per la matematica, ma si propone anche di valorizzare le eccellenze, offrendo ai giovani talenti la possibilità di emergere e confrontarsi con coetanei di diversa provenienza. Inoltre, partecipare a questa gara può contribuire a sviluppare capacità di problem-solving e pensiero critico, fondamentali per il successo accademico e professionale.



### **MATEMATICA PER TUTTI**

Il progetto si propone di trasformare la percezione comune della matematica da una disciplina spesso vista come complessa e intimidatoria in un'opportunità stimolante e accessibile per tutti gli studenti. Attraverso una competizione amichevole, ogni alunno e alunna avrà la possibilità di esplorare la matematica in modi nuovi e creativi, scoprendo che essa non è un ostacolo, ma una porta che si apre verso la comprensione del mondo. Ogni partecipante potrà utilizzare il proprio approccio unico per trovare la "chiave" che sblocca il potenziale della matematica, dimostrando che con impegno e curiosità, ogni sfida può essere superata. Questo progetto mira non solo a migliorare le competenze matematiche, ma anche a incoraggiare la collaborazione, il pensiero critico e la fiducia in se stessi.

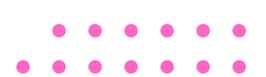


### **LABORATORIO DI CANTO CORALE**

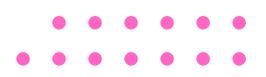
Il laboratorio corale rappresenta un'opportunità unica per sviluppare abilità vocali e approfondire la comprensione della teoria musicale attraverso un approccio esperienziale e coinvolgente. Il metodo euristico adottato incoraggia l'apprendimento tramite l'esperienza diretta e la pratica, stimolando così una comprensione più profonda e duratura dei concetti musicali. All'inizio del percorso, viene data importanza al processo imitativo, sfruttando le qualità naturali di ciascun partecipante per costruire una solida base di competenze. Successivamente, gli studenti vengono guidati verso una pianificazione più strutturata dei loro percorsi di apprendimento, il che favorisce una maggiore consapevolezza e capacità di concettualizzare le diverse fasi operative.



PROGETTI	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>LEZIONI DI VIOLINO E FLAUTO DOLCE</b></p> <p>Le lezioni di violino e flauto dolce offrono un'opportunità unica per gli studenti di esplorare il mondo della musica attraverso un approccio personalizzato e coinvolgente. Ogni lezione si svolge nel pomeriggio e l'insegnante lavora con ciascuno studente per stabilire un orario che si adatti meglio alle loro esigenze. Gli studenti sono incoraggiati ad acquistare il proprio strumento e gli accessori necessari per un'esperienza di apprendimento completa. La metodologia adottata mira a sviluppare le abilità musicali attraverso la motivazione e la scoperta personale, partendo dall'apprendimento pratico per incorporare elementi teorici. Questa esperienza non solo aiuta gli studenti a migliorare le loro competenze musicali, ma offre anche un'intensa esperienza emotivo-creativa, permettendo loro di esprimere se stessi attraverso la creazione di un'opera artistica.</p>			✓	
<p><b>WALKING TOUR</b></p> <p>Il programma del Walking Tour nel centro di Roma offre un'opportunità unica per gli studenti delle classi III di fungere da guide turistiche, arricchendo così le loro competenze linguistiche e culturali. Questo progetto culminerà in un tour a piedi che include alcune delle meraviglie storiche più iconiche di Roma: il Colosseo, i Fori Imperiali, il Mercato di Traiano, Piazza Venezia, la Terrazza Caffarelli, il Teatro Marcello e il Circo Massimo. Oltre a migliorare le loro abilità in inglese, gli studenti parteciperanno a gare di spelling interscolastiche, integrando così l'apprendimento linguistico con un profondo apprezzamento della storia e della cultura romana.</p>			✓	
CAMPI SCUOLA - ITALIA	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>SETTIMANA BIANCA</b></p> <p>La settimana bianca è un evento scolastico che rappresenta un momento magico e indimenticabile per gli studenti delle classi II e III della scuola secondaria di primo grado. Questa esperienza non solo favorisce l'apprendimento pratico e la crescita personale, ma offre anche un'opportunità unica per gli alunni di staccarsi dalla routine quotidiana e immergersi nella natura. Durante il soggiorno, i ragazzi partecipano a varie attività come sci, escursioni e laboratori educativi all'aperto, che non solo migliorano le loro competenze fisiche, ma rafforzano anche il rispetto per l'ambiente. La settimana bianca promuove la socializzazione e l'indipendenza, incoraggiando gli studenti a lavorare insieme e a prendersi cura di sé stessi in un contesto nuovo e stimolante.</p>			✓	



CAMPI SCUOLA - ITALIA	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>UNA NOTTE CON CON GLI SQUALI</b></p> <p>La "Notte con gli Squali" presso l'Acquario di Genova è un'iniziativa affascinante e educativa dedicata alle classi II della scuola secondaria di primo grado. Questa esperienza unica permette agli studenti non solo di visitare l'acquario durante le ore diurne, ma anche di pernottare di fronte alla suggestiva vasca degli squali. Durante la notte, i ragazzi avranno l'opportunità di osservare da vicino il comportamento notturno di queste magnifiche creature marine, approfondendo la loro conoscenza sugli ecosistemi marini e l'importanza della conservazione della biodiversità. L'esperienza è arricchita da attività didattiche e laboratori che stimolano la curiosità e il rispetto per l'ambiente naturale, rendendo l'apprendimento un'avventura emozionante e indimenticabile.</p>			<input checked="" type="checkbox"/>	
<p><b>CAMPO SCUOLA</b></p> <p>La visita guidata di più giorni per gli alunni delle classi V primaria e III della scuola secondaria di primo grado rappresenta un'opportunità unica di apprendimento e crescita personale. Le destinazioni selezionate spaziano tra siti storico-letterari, ambienti scientifici e attività sportive, offrendo un percorso didattico integrato che stimola la curiosità e l'interesse degli studenti. Questo viaggio promette di essere un'esperienza formativa memorabile, capace di lasciare un'impronta duratura nel percorso educativo dei ragazzi.</p>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
VIAGGI STUDIO ALL'ESTERO	I.	P.	S.	F.D.
<p><b>SOGGIORNO IN FRANCIA</b></p> <p>NIZZA Il corso in lingua con visite guidate, tenuto presso l'Université Saint Angély di Nizza, rappresenta un'opportunità unica per immergersi in una nuova realtà linguistica e culturale. Le visite guidate a Nizza e nelle zone limitrofe offriranno un contesto pratico e stimolante per mettere in pratica le abilità acquisite, favorendo una comprensione più profonda della lingua e della cultura locale. L'esperienza è progettata per promuovere una crescita personale significativa, accrescendo la motivazione allo studio della lingua e ampliando gli orizzonti culturali degli alunni in situazioni comunicative concrete.</p>			<input checked="" type="checkbox"/>	



**INTERSCAMBIO ROMA- ALICANTE**

Lo scambio linguistico e culturale tra ragazzi e ragazze di seconda e terza italiani e spagnoli rappresenta un'opportunità unica per arricchire il bagaglio personale di ciascun partecipante. Attraverso incontri virtuali e soggiorni fisici nelle famiglie ospitanti, gli studenti hanno la possibilità di immergersi in una nuova cultura, migliorare le proprie competenze linguistiche e stringere amicizie internazionali. Le interazioni virtuali permettono di mantenere un contatto costante, facilitando la comunicazione e lo scambio di idee anche a distanza. Quando gli studenti si recano in visita, possono vivere in prima persona le tradizioni locali, partecipare a attività quotidiane e scoprire le similitudini e le differenze tra le due culture.

		✓	
--	--	---	--

**TRINITY**

Partecipare a un viaggio-studio in Inghilterra nel mese di luglio con TRINITY è un'opportunità unica per gli studenti di sviluppare le proprie competenze linguistiche e culturali in un contesto reale. Con l'accompagnamento di un insegnante, gli alunni possono sperimentare un'immersione totale nella lingua inglese, vivendo quotidianamente in un ambiente dove l'inglese è la lingua principale. Questo li incoraggia a comunicare con i madrelingua, migliorando notevolmente la loro comprensione e fluidità. Oltre ai benefici linguistici, l'esperienza offre una crescita personale significativa, promuovendo l'indipendenza, l'autostima e la capacità di adattarsi a nuove culture.

		✓	
--	--	---	--

**LEGENDA**

I.: SCUOLA DELL'INFANZIA

P.: SCUOLA PRIMARIA

S.: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

F.D.: FORMAZIONE DOCENTI

