



L'offerta formativa

- 3** Aspetti generali
- 92** Traguardi attesi in uscita
- 95** Insegnamenti e quadri orario
- 99** Curricolo di Istituto
- 113** Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa
- 117** Attività previste per favorire la Transizione ecologica e culturale
- 120** Attività previste in relazione al PNSD
- 123** Valutazione degli apprendimenti
- 130** Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica
- 137** Piano per la didattica digitale integrata



Aspetti generali

Insegnamenti attivati

L'offerta formativa dell'IC Mater Domini è costituita da un ampio ventaglio di proposte progettuali che contribuiscono al miglioramento degli apprendimenti di tutti gli alunni dell'Istituto, dalla scuola dell'infanzia alla scuola sec. di I grado. Nello specifico sono attivati progetti di: propedeutica musicale, attività trasversale di ed. motoria e sportiva curricolare ed extracurricolare, Ed. alla legalità, Ed. alla salute, Educazione ambientale di concerto con il nucleo dei Carabinieri della biodiversità, Teatro in lingua francese ed inglese, E-Twinning, teatro a scuola, Giochi matematici del Mediterraneo, Coding e pensiero computazionale, ecc. Non mancano percorsi per la valorizzazione delle eccellenze con i progetti di certificazione linguistica Cambridge e il progetto di Lingua Latina per gli alunni delle classi terze della scuola sec. di I grado.

Azioni coerenti con il PNSD

Formazione specifica dell'Animatore Digitale; partecipazione a comunità di pratiche in rete con altri animatori del territorio (ass. AD della Calabria) e con la rete nazionale; creazione e mantenimento di uno sportello permanente di assistenza per l'utilizzo delle diverse funzioni del registro elettronico (incontri formativi per i docenti di nuova nomina e incontri di approfondimento per gli altri docenti); utilizzo degli strumenti tecnologici presenti nella scuola; azione di segnalazione di eventi /opportunità formative in ambito digitale; somministrazione di un questionario ai docenti per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola; formazione base per docenti sull'uso della LIM; formazione per docenti sull'uso della piattaforma G-suite; diffusione di software open source per la LIM; sperimentazione e diffusione di



metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa (flipped classroom...); conoscere le Google Apps for Education per gestire efficacemente il flusso informativo dell'Istituto attraverso la Posta elettronica, la gestione dei documenti (drive) e il Calendario; incontri formativi destinati ai docenti; sostegno ai docenti attraverso corsi di formazione per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale; formazione sull'uso del Coding nella didattica; corsi di formazione per innovare la didattica con le ICT.

- Coinvolgimento della Comunità scolastica -Creazione di un gruppo di lavoro costituito dal DS, dall'AD e dal DSGA e progressivamente un piccolo staff rappresentativo di ciascun plesso scolastico, costituito da coloro che siano disposti a mettere a disposizione le proprie competenze in un'ottica di crescita condivisa con i colleghi; realizzazione di workshop formativi destinati a docenti e studenti per promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale e conoscere nuove funzioni di Scratch; monitoraggio delle attività e rilevazione delle competenze digitali acquisite; partecipazione al Code Week e relativa socializzazione dell'evento; stimolare i docenti a produrre versione digitale dei lavori realizzati nelle classi per la pubblicazione nel sito Web di Istituto e/o nella pagina facebook d'istituto; coordinamento con lo staff.
- Strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti con Bisogni educativi speciali- Creazione di soluzioni innovative. Revisione e integrazione, secondo la disponibilità del Comune della rete wi-fi di Istituto per portare la connettività in tutte le aree interne agli edifici scolastici; ricognizione e mappatura delle attrezzature informatiche presenti nelle scuole ed eventuale implementazione; aggiornamento , definizione e redazione condivisa e partecipata (docenti, alunni, personale) di regolamenti per l'uso di tutte le attrezzature nelle scuole (laboratori tecnologici, biblioteca, LIM, computer portatili, computer



fissi, tablet ...); introduzione al Coding con le attività proposte da "Programma il futuro" e Code.Org; diffusione dell'utilizzo del Coding nella didattica (linguaggio Scratch); incentivare la realizzazione di percorsi basici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD, Bring Your Own Device); formulazione di prove in formato elettronico.

Progetti ed attività curriculari ed extracurriculari

Progetto	Referente	Curricolare/ Extracurricolare	Destinatari	Coerenza con RAV e PdM	Risultati attesi
1 Un Tesoro tutto green	De Siena- Gallo	Curricolare ed extracurricolare	Tutte le classi/sezioni dell'I.C. Mater Domini	Potenziare le competenze scientifiche e le competenze civiche e sociali.	Motivare gli allievi rendere protagonisti e responsabili proprio apprendimento
2 Mattiamoci in pari	De Siena- Gallo	Curricolare ed extracurricolare	Tutte le classi/sezioni dell'I.C. Mater Domini	Potenziare le competenze civiche e sociali. Assicurare il raggiungimento di adeguati e positivi livelli in merito agli apprendimenti e garantire il successo degli studenti.	Motivare gli allievi rendere più responsabili del proprio apprendimento e comportamento, fondando tutte le attività sul principio delle pratiche della cittadinanza attiva.
3 Etwinning	Rocca Maria	Curricolare	Alunni scuola secondaria di primo grado delle classi 2^C, 2^D e 2^E	Educare all'interculturalità potenziare le competenze chiave di cittadinanza; migliorare le competenze comunicative in lingua inglese e contrastare la dispersione scolastica raggiungendo successi formativi.	Migliorare le capacità comunicative in lingua inglese e conoscenza e rispetto di diverse (interculturali).
4 Conoscere le	Barbara Gullo	Extracurricolare	Alunni di 3^ media	Promuovere l'acquisizione delle competenze chiave europee di cittadinanza attiva e potenziare la	Acquisizione della propria storia e culturali. Determinazione di un ruolo



nostre radici				consapevolezza e l'espressione culturale delle eccellenze attraverso l'insegnamento della lingua latina.	continuità didattica e tra scuola secondaria di grado scuola secondaria secondo grado.
5. L'amor che move il sole e le altre stelle	Nisticò Valentina	Curricolare	Tutti i bambini di cinque anni di tutte le sezioni della scuola dell'infanzia appartenenti all'Istituto Comprensivo	Potenziare la laboratorialità nell'insegnamento/apprendimento. Favorire la socializzazione, la collaborazione, l'aiuto ed il rispetto reciproco per costruire relazioni positive.	Promuovere il rispetto delle regole di se stessi e degli altri, stimolare la creatività e la capacità del pensiero critico e divergente. Potenziare le competenze psico-fisiche, affettive, linguistiche, relazionali. L'uso dei linguaggi verbali e non verbali e della comunicazione corporea e musicale.
6 Continuità e orientamento "Emozioni in circolo"	Commissione continuità e orientamento	Curricolare	Tutti gli alunni dei tre ordini di scuola dell'I.C. Mater Domini.	Garantire la continuità educativa; promuovere attività finalizzate all'orientamento scolastico, personale e professionale degli allievi.	Incrementare la percentuale di studenti che seguono il consiglio orientativo conseguendo il relativo successo formativo.
7. Certificazione linguistica English Cambridge	Giuseppina Inzitari, Maria Rocca	Extracurricolare	Sc. primaria classi quinte Tutte le classi scuola secondaria di I grado	Valorizzare le eccellenze per competenza della lingua Inglese	Acquisire buone competenze linguistiche attraverso la certificazione autorevole e riconosciuta a livello europeo.
8. Violiniamo	Mustari Serena	Curricolare	Classi prime, seconde e terze scuola secondaria Todaro e Galati	Favorire la socializzazione consentendo un atteggiamento relazionale costruttivo.	Sviluppare la coordinazione dell'ensemble ovvero la sincronizzazione dell'insieme, la capacità di tenere il tempo, la sincronia e una comunicazione visiva e uditiva tra i componenti.
9. "MAITRE MO"	Maruca Raffaella	Curricolare	Alunni classi terze scuola secondaria di primo grado	Potenziare la laboratorialità nell'insegnamento/apprendimento.	Aumentare l'interesse e la motivazione, integrare e potenziare lo studio dello strumento svolto in classe.
10. Play With Me	Donata Marina Gerarda	Extracurricolare	Alunni scuola dell'infanzia	Potenziare le competenze linguistiche della propria lingua di appartenenza e valorizzare la L2	Promuovere atteggiamenti cooperativi e collaborativi, sviluppare una sensibilità interculturale e multiculturale atta a creare



					cittadini d'Europa e del
11. Ma ville; c'est chouette! Presentazione creative della mia città	Maruca Raffaella	Extracurricolare	Alunni classi seconde e terze scuola secondaria di primo grado	Motivare gli alunni e rafforzare la conoscenza del lessico di base e delle funzioni comunicative.	Modificare l'approccio allo studio della lingua, recupero e consolidamento della comprensione e della produzione scritta e orale
12. Robo-Coding....amo	De Siena Clericuzio Stefania	Curricolare ed Extracurricolare	Tutte le classi e sezioni della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado dell'I.C. Mater Domini	Potenziare la dimensione laboratoriale del processo di insegnamento/apprendimento promuovendo l'applicazione di metodologie innovative (coding...); Aiutare gli alunni a diventare soggetti attivi nella tecnologia.	Acquisizione degli elementi base del pensiero computazionale; Capacità elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività; maturazione di competenze logiche; capacità di problem solving tecnologia.
13. Il filo di ...Sofia	Chiriano Elisa	Curricolare ed extracurricolare	Alunni della classe V B scuola primaria T. Campanella	Potenziare la laboratorialità nell'insegnamento/apprendimento con metodologie innovative e il livello metacognitivo nell'alunno.	Acquisire capacità di ascolto reciproco, di dialogo costruttivo nel rispetto dei diversi punti di vista, di argomentazione e coerente, di elaborazione del pensiero critico
14. Hello English	Mangone Viviana	Curricolare	Alunni di cinque anni scuola dell'infanzia	Offrire ai bambini un percorso volto ad introdurli ai primi elementi della lingua inglese, rafforzare la continuità educativa che caratterizza il passaggio dall'infanzia alla primaria.	Suscitare la curiosità verso la lingua inglese attraverso la pluralità di stimoli.
15. La bellezza sostenibile	De Siena Clericuzio Stefania, Gallo Tiziana	Extracurricolare	Tutte le classi/sezioni dell'I.C. Mater Domini	Potenziare le competenze logico-matematico-scientifiche, le competenze linguistiche, civiche e sociali; sviluppare negli alunni la capacità di utilizzare conoscenze, abilità e attitudini personali nei diversi contesti	Motivare gli alunni rendendoli più responsabili del proprio apprendimento, fondando le attività sul principio di "Learning by doing". Assicurare il raggiungimento di positivi livelli in merito agli apprendimenti e garantire il successo degli studenti



16. Tutti insieme siamo.....una forza	De Siena Clericuzio Stefania	Extracurricolare	Tutte le classi della scuola primaria e secondaria di primo grado dell'istituto	Potenziare le competenze logico-matematico-scientifiche e le competenze linguistiche. Sviluppare competenze personali, interpersonali e interculturali che consentono di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa.	Motivare gli allievi rendendoli più responsabili del proprio apprendimento, fondando le attività sul principio di "Learning by doing. Valorizzare le competenze dei professionisti che lavorano a diversi gradi della scuola.
17. Alfabetizzazione linguistica	Murfone Rosanna	Extracurricolare	Alunni stranieri scuola secondaria di primo grado plesso Todaro	Facilitare l'apprendimento della seconda lingua per comunicare in modo efficace, promuovere l'apprendimento della seconda lingua per il raggiungimento di un personale successo scolastico, favorire la socializzazione, la collaborazione, l'aiuto ed il rispetto reciproco per costruire relazioni positive.	Saper usare il lessico di arricchire gradualmente il proprio patrimonio linguistico conoscere e usare correttamente le principali convenzioni ortografiche morfologiche e grammaticali.
18. Latte nelle scuole	De Siena Clericuzio Stefania	Curricolare	Alunni scuola primaria plesso Campanella	Conoscere le proprietà nutritive degli alimenti: latte e derivati.	Educare ad una corretta alimentazione
19. Una regione in movimento	De Siena Clericuzio Stefania	Curricolare	Dalla scuola dell'infanzia alla classe V della scuola primari	Potenziare la dimensione laboratoriale del processo di insegnamento/apprendimento promuovendo l'applicazione di metodologie innovative Potenziamento del benessere dello studente	L'obiettivo del progetto è di valorizzare l'educazione e sportiva nella scuola dell'infanzia e primaria e le sue valenze trasversali e la promozione di stili di vita corretti e salutaris, favorire lo star bene con se stessi e con gli altri nell'ottica dell'inclusione sociale e in armonia con quanto previsto dalle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo d'Istruzione (Decreto Ministeriale 16 novembre n. 254)



20. Piccoli eroi.....	Mangone Viviana	Curricolare	Infanzia	Il gioco motorio per lo sviluppo delle abilità di base per la scuola dell'infanzia	Costruzione del sé anche in relazione con l'altro
21. Scuola Attiva Kids	De Siena Clericuzio Stefania	Curricolare	Tutti le classi della scuola primaria T. Campanella	Favorire l'insegnamento dell'educazione fisica con attività varie e stimolanti in ambienti chiusi e all'aperto.	Potenziamento delle competenze nei linguaggi verbali. Potenziamento del benessere dello studente
22. Benvenuto, mister Coding!	Caracciolo Saverio, Mazzarella Fabiana, Sammarco Eleonora, Scarpino Patrizia, Servello Lucia	Curricolare	Tutte le classi sez : A- B- C- D -E della scuola secondaria di primo grado	Educare gli studenti al pensiero computazionale che rappresenta la capacità di risolvere problemi applicando la logica, individuando la strategia migliore per giungere alla soluzione. Potenziare la laboratorialità nell'insegnamento/apprendimento con metodologie innovative; motivare gli alunni con esperienze innovative e interessanti; promuovere l'autonomia e la cooperazione	Capacità di trasformare una situazione complessa in situazioni possibili Applicare il pensiero computazionale in situazioni esperienziali legate alle discipline Prendere decisioni. Capacità di interagire all'interno di un gruppo
23. Ciak ... un processo simulato per evitare un vero processo	Vescio Antonella	Curricolare simulazione in aula Tribunale	Secondaria di Primo Grado	Sviluppo di competenze di cittadinanza e di comportamenti consapevoli.	Sensibilizzazione dei ragazzi sul tema della legalità attraverso il coinvolgimento personale all'interno di un percorso educativo guidato. Prevenire atti di bullismo e cyberbullismo Sensibilizzazione sulle conseguenze fisiche, psicologiche e sociali dell'uso di stupefacenti
24. Valori in rete	De Siena Clericuzio Stefania	Curricolare	Curricolare Classi terze, quarte e quinte Scuola Primaria	Potenziare la dimensione laboratoriale del processo di insegnamento/apprendimento promuovendo l'applicazione di metodologie innovative Potenziamento del benessere	Promosso dal Settore Giovanile e Scolastico della Federazione Italiana Giuoco Calcio in collaborazione con il MIUR. Si prefigge di divulgare i comportamenti responsabili promuovendo la partecipazione attiva, e



				dello studente	all'uso delle nuove tecnologie a forme di insegnamento innovative;;avvicinare i ragazzi e le bambine al calcio con una forma di aggregazione sportiva. L'adesione al progetto permetterà all'insegnante di educazione fisica di essere affiancata, in alcune ore di attività, da un esperto.
25. Libriamoci	Chiriano Elisa	Curricolare	Scuole di ogni ordine e grado	Potenziare la dimensione laboratoriale del processo di insegnamento/apprendimento promuovendo l'applicazione di metodologie innovative.	Lettura ad alta voce. Il tema della edizione di quest'anno sarà: " il gioco (del mondo sé e diVersi).
26. Gutenberg	Chiriano Elisa Inzitari Giuseppina Gullo Barbara Catalano Antonia	Curricolare	Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado	Utilizzare esperienze formative nella didattica per potenziare il livello meta cognitivo degli alunni.	Infondere il piacere della lettura e la passione per il testo scritto anche mediante l'interazione con autori dei libri scelti.
27. Il mondo salvato dai ragazzini	Mazzarella Fabiana	Curricolare	Alunni scuola primaria e scuola secondaria di primo grado.	Iniziare un percorso che si muove attorno ai quattro grandi temi della Pace e della Guerra, del conflitto tra Natura e Sviluppo Tecnologico, dell'Intercultura e del Razzismo, guardando in prospettiva al futuro dei nostri giovani.	Interpretare l'uomo contemporaneo con le contraddizioni e i desideri, le certezze e i sogni, con le sciagure e le prosperità individuali e collettive che connotano il nostro mondo disegnando Il mondo che
28. Notte dei ricercatori	Mazzarella Fabiana	Curricolare	Alunni di classe terza della scuola secondaria di primo grado	Partecipazione ad evento scientifico-divulgativo con il prof. Stefano Mancuso	Educazione all sviluppo sostenibile
29.	Davoli Rosaria	Curricolare	Scuola Primaria	Innalzare il livello delle	Potenziare la laboratorio nell'insegnamento/apprendimento con meto



Giochi matematici del Mediterraneo	Mazzarella Fabiana		e secondaria di I grado	competenze matematiche.	innovative. Innalzare il livello delle competenze matematiche della scuola primaria e secondaria di primo grado.
30. Continuità in movimento	Sammarco Eleonora	Extracurricolari	Alunni quinte scuola primaria e prime scuola secondaria di primo grado	Potenziamento delle competenze nei linguaggi non verbali. Potenziamento del benessere dello studente.	Formare un cittadino competente, capace di realizzare il suo progetto di vita nella quotidianità, migliorando il processo di apprendimento delle competenze,
31. Campionati studenteschi	Sammarco Eleonora	Extracurricolari	Scuola secondaria di primo grado	Potenziamento delle competenze nei linguaggi non verbali. Potenziamento del benessere dello studente.	Formare un cittadino competente, capace di realizzare il suo progetto di vita nella quotidianità, migliorando il processo di apprendimento delle competenze,
32. Visite guidate	Vescio Antonella Gullo Barbara Barone Rosa	Curricolare	Alunni quinte scuola primaria e alunni scuola secondaria di primo grado	Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico	Arricchire l'offerta formativa mediante forme di fruizione del patrimonio ambientale e artistico, sviluppare il senso estetico ed il rispetto per i beni comuni, esplorare e conoscere il territorio dal punto di vista storico/geografico/antropologico e rielaborare le conoscenze acquisite.
33. Propedeutica musicale	Mustari Serena	Curricolare	Classi quinte della scuola primaria	Potenziare la laboratorialità nell'insegnamento/apprendimento. Favorire la socializzazione, la collaborazione, l'aiuto ed il rispetto reciproco per costruire relazioni positive.	Arricchire l'offerta formativa permettendo agli alunni di apprendere le prime basi musicali e acquisire le basi tecniche.

Denominazione progetto

LABORATORI DI CODING E ROBOTICA EDUCATIVA



	<p>ROBO-CODING...AMO</p> <p>Scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado dell'I.C. Mater Domini</p>
Referente progetto	De Siena Clericuzio Stefania (animatore digitale)
Motivazione	<p>La Circolare MIUR PROT. N. 9759 del 08 OTTOBRE 2015 afferma: "Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento per la comunicazione. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro uno studente vorrà fare da grande è indispensabile quindi una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Esattamente com'è accaduto nel secolo passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica. Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il "pensiero computazionale" è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco."</p> <p>Il Piano Nazionale Scuola Digitale prevede "un'appropriata educazione al pensiero computazionale, che vada al di là dell'iniziale alfabetizzazione digitale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo".</p> <p>Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto (PTOF 2021/24) individua, tra gli obiettivi formativi prioritari di cui all'art.1, comma 7 della Legge 107/2015, lo "sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo</p>



	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".
Priorità cui si riferisce	<ul style="list-style-type: none">- Potenziare la dimensione laboratoriale del processo di insegnamento/apprendimento promuovendo l'applicazione di metodologie innovative (coding...);- aiutare gli alunni a lavorare assieme in gruppi con la finalità di realizzare obiettivi, sia affettivi che cognitivo-relazionali;- abituare gli allievi a condividere le responsabilità dell'apprendimento imparando ad apprendere l'uno dall'altro;- attivare un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, di emozioni e di esperienze da parte di alcuni membri di un gruppo ad altri membri di pari status;- aiutare gli alunni a diventare soggetti attivi nella tecnologia, produrre tecnologia aiutandoli a:<ol style="list-style-type: none">1. sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi;2. sviluppare una forma mentis che permetterà ai bambini di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi;3. utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie;4. risolvere i problemi che si incontrano e proporre soluzioni;5. scegliere tra opzioni diverse;6. prendere decisioni;7. agire con flessibilità;



	8. progettare e pianificare.
Traguardo di risultato (event.)	<p><u>Scuola dell'infanzia:</u></p> <p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze:</p> <ul style="list-style-type: none">· Il bambino controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento.· Il bambino riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.· Il bambino utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.· Il bambino si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.· Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. <p><u>Scuola Primaria:</u></p> <p>Competenze trasversali:</p> <ul style="list-style-type: none">· Progettare: Generalizzare una semplice procedura efficace per situazioni analoghe.· Risolvere i problemi Prendere consapevolezza della possibilità che possono sussistere dei problemi e



provare a proporre possibili soluzioni.

Acquisire ed interpretare l'informazione

Cominciare a selezionare le informazioni a seconda dello scopo.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Matematica: Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti ad un unico ambito) descrivendo il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.

Tecnologia: Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.

Scuola Secondaria di Primo Grado:

Competenze trasversali:

Progettare: Generalizzare una semplice procedura efficace per situazioni analoghe.

Risolvere i problemi Prendere consapevolezza della possibilità che possono sussistere dei problemi e provare a proporre possibili soluzioni.

Acquisire ed interpretare l'informazione

Cominciare a selezionare le informazioni a seconda dello scopo.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Tecnologia: "L'alunno utilizza adeguate risorse materiali,



	<p>informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale."</p> <p>"L'alunno sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni."</p>
Obiettivo di processo (event.)	<p><u>Scuola dell'infanzia:</u></p> <p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">· Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.· Realizza elaborazioni grafiche· Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il coding· Prende visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il coding· Costruisce per blocchi visuali con "criteri" di direzione e conteggi· Progetta, costruisce fa muovere e memorizza percorsi concordati stabiliti o tracciati· Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli <p><u>Scuola Primaria:</u></p>



Abilità:

- Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali)
- Elaborare ed eseguire semplici percorsi partendo da istruzioni verbali e/ o scritte e saper dare istruzioni a qualcuno perché compia il percorso desiderato.
- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
- Operare scelte.

Conoscenze:

- Elementi di orientamento.
- Regole fondamentali di attività di gioco-sport.
- Principi di funzionamento di macchine e apparecchi.
- o Collaborare attivamente per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Evidenze osservabili:

- Trasforma una situazione complessa in ipotesi di soluzioni possibili
- Applica il pensiero computazionale in situazioni esperienziali legate alle discipline
- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo trovando nuove strategie risolutive.

Scuola Secondaria di Primo Grado:



	<p>Obiettivi: Gli obiettivi del progetto, declinati in termini di abilità conoscenze e competenze, sono:</p> <ul style="list-style-type: none">· Abilità/Capacità: Acquisire un approccio formale per la risoluzione di semplici problemi; Progettare semplici algoritmi per lo sviluppo di basilari prodotti informatici; Capacità di analizzare qualitativamente prodotti informatici esistenti.· Competenze: Utilizzare semplici software didattici (nella fattispecie Scratch 2.0 - versione Off-Line/on-line) per la programmazione di tipo "semplificato" (programmazione "a blocchi logici"); Saper scrivere linee di codice in versione "concettuale" (ad esempio blocchi logici IF - THEN - ELSE).· Conoscenze: Conoscere i principali componenti di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione; Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo" - "Output" in un sistema informatico.
Altre priorità (eventuale)	Nel caso si tratti di priorità di istituto non desunte dal RAV
Situazione su cui interviene	Nel corso del triennio scolastico 2022/2023, 2023/2024, 2024/2025, si intende promuovere lo sviluppo del coding e del pensiero computazionale negli alunni della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo Mater Domini. Il "pensiero computazionale" nonostante sia strettamente collegato ai principi della programmazione e dell'informatica, è utile per sviluppare quelle capacità logiche e di risoluzione dei problemi necessarie alle donne e agli uomini del domani. Naturalmente le attività proposte agli alunni saranno



adeguate all'età degli stessi e punteranno a sviluppare le competenze previste dalla programmazione annuale.

Il pensiero computazionale è il processo mentale che sta alla base della formulazione dei quesiti per la risoluzione di un problema e delle loro soluzioni, è la capacità di individuare un procedimento costruttivo, fatto di semplici passi e non ambigui, che ci porta alla soluzione di un problema complesso; la capacità di individuare non solo la soluzione, ma anche il procedimento per trovarla, qualunque sia la scala del problema. Aiuta a sviluppare le abilità logiche e a risolvere problemi in modo creativo ed efficiente. Si tratta di un'abilità trasversale che ogni individuo dovrebbe sviluppare. Il pensiero computazionale stimola lo sviluppo di un'attitudine mentale utile ad affrontare problemi di ogni ordine e grado. Il pensiero computazionale rappresenta la quarta abilità di base, oltre a saper leggere, scrivere e far di conto ed è per questo che deve essere insegnato fin dai primi anni di scuola.

Il pensiero computazionale insegna a pensare in maniera algoritmica a trovare una soluzione e svilupparla e ciò avviene con la programmazione. Il "pensiero computazionale", non serve solo per far funzionare i computer ma anche per "leggere" la realtà e risolverne i problemi. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Oggi, quando si parla di programmazione si fa riferimento al coding. Il coding dà ai bambini una forma mentis che permetterà loro di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi. Insomma imparare a programmare apre la mente. Quando i bambini si avvicinano al coding diventano soggetti attivi della tecnologia.



Nella scuola dell'infanzia il gioco rappresenta un aspetto fondante dell'azione educativa. Come affermano le Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione: "Con il gioco i bambini si esprimono, raccontano, interpretano e combinano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali". Ed è proprio alla creatività che si collega l'uso delle tecnologie anche nella scuola dell'infanzia, la quale si presenta come un ambiente capace di promuovere le potenzialità di tutti i bambini, fra i tre e i sei anni i quali sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi, che osservano ed elaborano le prime ipotesi sulle cose, sugli eventi, sul corpo, sulle relazioni, sulla lingua, sui diversi sistemi simbolici e sui media, dei quali spesso già fruiscono non soltanto e non sempre in modo passivo. La codifica dei diversi linguaggi è alla base dell'azione educativa. L'utilizzo dei primi simboli permette ai bambini un approccio logico alla realtà.

Il coding è particolarmente adatto anche nella scuola primaria e secondaria di primo grado perché può diventare importante nella formazione di bambini e ragazzi. Il coding aiuta i più piccoli a pensare meglio e in modo creativo, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco. Consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegna a "dialogare" con il computer, a impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo. Il segreto sta tutto nel metodo: poca teoria e tanta pratica.

L'obiettivo non è formare una generazione di futuri programmatori, ma educare i più piccoli al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi – anche complessi – applicando la logica, ragionando passo



	<p>passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.</p> <p>Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione riportano infatti: "Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile".</p>
Attività previste	<p><u>SCUOLA DELL'INFANZIA</u></p> <p>Con i bambini della scuola dell'infanzia prima di arrivare al coding vero e proprio si può lavorare a livello psicomotorio, con l'uso di bee bot o blue bot, un simpatico robot a forma di ape in grado di memorizzare una serie di comandi base e muoversi su un percorso in base ai comandi registrati dai bambini. Questo strumento permette di apprendere le posizioni del corpo nello spazio, riconoscere la destra dalla sinistra anche grazie a nastri colorati, imparando a seguire indicazioni verbali relative al movimento da compiere per poi trasporle, in un momento successivo, all'ape che si muove seguendo i comandi che gli vengono digitati sulla schiena. Si tratta di progettare il movimento di "beep bot" (questo è il suo nome) e farla muovere su percorsi concordati, stabiliti o tracciati. E' uno strumento predisposto, anche sulla base dell'esperienza del Logo, proprio per proporre la programmazione fin dall'età prescolare, perché è manipolabile e concreta. La stessa "Apina" oggi la possiamo trovare anche su iPad, dove possiamo guidarla nei movimenti, su un piano di lavoro virtuale, dove il movimento è immaginato anziché esperito. Il passaggio può avere un duplice aspetto positivo, anche se non dovrebbe diventare sostitutivo della parte motoria</p>



vissuta e sperimentata. Il primo vantaggio è quello che si possono effettuare percorsi riflettendo sulla specularità e quindi sulla relatività della direzionalità, in riferimento al corpo o allo spazio e ad oggetti precisi. L'altro aspetto riguarda in particolare alunni con difficoltà di deambulazione che non possono, in genere esperire con il corpo lo spazio, in questo caso la virtualità è vicariante l'esperienza. Così avviene il primo approccio al coding nella scuola dell'infanzia, i bambini diventano i protagonisti nella costruzione dei percorsi, delle ambientazioni, delle storie del piccolo amico.

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

L'approccio alla nuova esperienza sarà in modo ludico e creativo, attraverso semplici percorsi rispondenti a comandi di programmazione algoritmica, di carattere trasversale (le attività pervaderanno quelle disciplinari) e saranno svolte mediante modalità unplugged, quali :

- Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio.

- Giochi sull'orientamento nello spazio dell'aula con scacchiere mobili appositamente realizzate allo scopo.

- Spostamenti nello spazio-aula su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa.

- Rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi.

- Scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi predefiniti per guidare i compagni nel riprodurre un disegno/percorso.

- Visione del video introduttivo "Il linguaggio delle cose" di



Europe Code Week.

- Lavoro di gruppo per elencare gli oggetti programmabili.
- Riflessione su cosa si potrebbe fare con gli oggetti programmabili di diverso da ciò che già fanno.
- Riflessione su quali oggetti non programmabili potrebbero diventare programmabili o hanno già la loro versione programmabile.
- Programmazione di algoritmi su carta a quadretti.
- Giochi con le carte del Cody Roby.

CodyRoby è un gioco “unplugged” (cioè senza strumenti elettronici) basato sulla programmazione e sull’interpretazione di semplici sequenze di istruzioni elementari. Cody è un programmatore che impartisce istruzioni, Roby è un robot che le esegue. Le istruzioni sono carte da gioco, i programmatori (Cody) sono i giocatori, i robot (Roby) sono pedine mosse dai giocatori su una scacchiera, o bambini coinvolti in attività motorie lungo un percorso. Le istruzioni elementari sono 3: vai avanti (di uno scacco), girati a sinistra, girati a destra. Ogni istruzione è rappresentata da una carta. Le carte che compongono il mazzo sono 40.

- Giochi con CodyWay

CodyWay: Metodo di programmazione unplugged che offre blocchi di programmazione visuale per descrivere il percorso da seguire all’interno di una stanza, in un palazzo, in un quartiere o su una mappa per raggiungere una destinazione. E’ una libreria di blocchi da stampare, ritagliare e da comporre.



- Code.org.
Code.org: Esecuzione delle attività di programmazione visuale del corso L'ora del codice sul sito CODE.ORG e conseguimento del relativo certificato.
- Introduzione al Coding e svolgimento di esercizi didattici di coding sul sito CODE.org (nell'ambito del programma MIUR "programma il futuro") - ORE 2 per classe
- Introduzione degli studenti all'utilizzo del software "Scratch 2.0" e all'utilizzo della programmazione visuale con l'ausilio di blocchi grafici - ORE 2 per classe
- Partecipazione all'evento EUROPE CODE-WEEK: Dal 9 al 24 ottobre 2021 si svolge la settimana europea della programmazione all'interno della quale si svolgeranno migliaia di eventi in ogni parte d'Europa - ORE 1 per classe
- Progettazione dell'algoritmo di un "videogioco": La classe, divisa in gruppi, progetterà dei semplici algoritmi in grado di generare, a partire da dati in input (ad esempio pressione di un tasto sulla tastiera) delle operazioni automatiche (ad esempio il movimento di un'immagine su schermo). La fase di progettazione porterà alla produzione di schemi a blocchi, eseguiti dagli studenti su carta e successivamente riportati dal docente sulla lavagna. - ORE 1 per classe
- Preparazione risorse grafiche (utilizzo di software di grafica digitale) - ORE 1 per classe
Scratch Jr e Scratch: linguaggi di programmazione caratterizzati da una programmazione con blocchi di costruzione (blocchi grafici) creati per adattarsi l'un l'altro, ma solo se inseriti in una corretta successione, in questo modo si evitano inesattezze nella sintassi.



	<ul style="list-style-type: none">· Realizzazione e test del primo "videogioco": Dopo la progettazione, i blocchi logici ottenuti saranno inseriti in un software didattico (Sctarch 2.0) che permette la programmazione di tipo semplificato (programmazione "visuale" con blocchi logici da movimentare con meccanismi di tipo "drag and drop"), in modo da osservare il risultato degli algoritmi progettati. Le animazioni ottenute dagli algoritmi saranno visibili sullo schermo del computer e visibili a tutta la classe mediante proiettore. In questa fase sarà inoltre effettuato il cosiddetto "debug" ovvero la risoluzione di problemi di malfunzionamento generati da algoritmi "imperfetti".· Replicare le fasi di produzione di un prodotto digitale programmato quasi da zero;· Realizzazione di prodotti man mano più complessi (introducendo via via concetti più complessi) in crescente autonomia.· Progettazione dell'algoritmo di un programma di calcolo e di rappresentazione di figure geometriche.· Realizzazione e test di un programma di calcolo e di rappresentazione di figure geometriche - ORE 1 per classe· Progettazione e realizzazione di Digital Stories (digital story telling) (particolarmente adatto per alunni con DSA o disabilità)· Caricamento dei progetti sul sito https://scratch.mit.edu· Eventuale evento a fine anni scolastici per la presentazione dei prodotti realizzati.
Risorse finanziarie	Acquisto di Bee-Bot (€ 89,00 circa) o in alternativa Blue-Bot



necessarie	(€ 125,00 circa) per ogni plesso di scuola dell'infanzia e/o scuola primaria. Connessione ad internet per collegamento ai siti programmailfuturo.it e code.org, per visionare video e Power Point relativi al coding. Computer presenti e funzionanti nei plessi. ;
Risorse umane (ore) / area	Animatore Digitale d'Istituto e Team. Tutti i docenti della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e secondaria di primo grado che operano nell'Istituto e che ne abbiano le competenze. Le attività verranno svolte in orario scolastico ed extrascolastico, pertanto, non risulta possibile, al momento, quantificare le ore da retribuire.
Altre risorse necessarie	Palestre, laboratori informatici, aule dotate di LIM funzionante, utilizzo di una stampante; utilizzo del fotocopiatore..
Indicatori utilizzati	<p>Indicatori ("obiettivi misurabili"): Gli indicatori sulla buona riuscita del progetto, in relazione alle attività previste sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none">Numero e qualità dei prodotti digitali realizzati dagli studenti (si prevede di realizzare rudimentali videogiochi, programmi per il calcolo, programmi per la rappresentazione di figure geometriche, programmi di narrazione digitale o "digital story telling"); I prodotti realizzati saranno disponibili in rete sul sito https://scratch.mit.edu (sviluppato dal M.I.T.).Capacità della classe di elaborare algoritmi (4 fasce di risultato: Capacità di elaborare algoritmi ad elevata complessità - Capacità di elaborare algoritmi di complessità intermedia - Capacità di elaborare



	<p>algoritmi funzionanti, di tipo basilare - Capacità di descrivere algoritmi basilari solo se guidati dal docente)</p> <p>- Rilevazione mediante</p> <ul style="list-style-type: none">· Capacità della classe di realizzare linee di codice (4 fasce di risultato: Capacità di realizzare linee di codice perfettamente funzionanti in maniera totalmente autonoma. Capacità di realizzare linee di codice perfettamente funzionanti traendo spunto da programmi già realizzati - Capacità di realizzare linee di codice perfettamente funzionanti traendo spunto da programmi già realizzati e con l'aiuto del docente - Capacità di realizzare linee di codice solo parzialmente funzionanti) - Rilevazione mediante rubriche di osservazione.· Problem solving: Elementi oggetto di osservazione e misurazione: 1-Analisi (Analisi dei termini della situazione problematica); 2-Strategie risolutive (Sviluppare la soluzione in passaggi logico-sequenziali - Coding); 3-Competenze digitali (Utilizzo corretto di blocchi logici del software).· Lavoro in Team: Elementi oggetto di osservazione e misurazione - Lavoro di gruppo e metodo di lavoro: 1-Relazioni (Interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo); 2-Partecipazione (Collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo); 3- Responsabilità (Rispetta i tempi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta).
Stati di avanzamento	Se il progetto è su più anni, indicare il punto di sviluppo intermedio atteso alla fine di ciascun anno
Valori / situazioni attese	<ul style="list-style-type: none">ü acquisizione degli elementi base del pensiero computazionale;ü capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto



della fantasia e della creatività;
ü maturazione di competenze logiche;
ü capacità di produrre tecnologia.

Denominazione progetto	Libriamoci
Priorità cui si riferisce	Il progetto, promosso dal Ministero della Cultura, attraverso il Centro per il libro e la lettura e dal Ministero dell'Istruzione – Direzione generale per lo Studente, l'Inclusione e l'Orientamento scolastico ha da sempre l'obiettivo di accrescere e diffondere tra i più giovani l'amore per il libro e l'abitudine alla lettura, attraverso momenti di ascolto e partecipazione attiva come possono essere sfide e maratone letterarie tra le classi, la realizzazione di audiolibri, performance di libri viventi, gare di lettura espressiva, incontri con lettori volontari esterni, gare di dibattito a partire da singoli romanzi... In questo spirito creativo e collaborativo si rinnova inoltre la sinergia fra Libriamoci e #ioleggoperché, iniziativa promossa dall'Associazione Italiana Editori (AIE) che avrà il suo culmine nella settimana dal 20 al 28 novembre, in un ideale passaggio di testimone che vede nella fine di una campagna l'inizio dell'altra.
Traguardo di risultato	Far acquisire tempestivamente un approccio positivo alla lettura, individuale e collettiva.
Obiettivo di processo	Potenziare e promuovere buone pratiche di lettura. Potenziare l'uso di modelli laboratoriali con l'uso delle nuove tecnologie. Sviluppare e rinforzare abilità di ascolto, ragionamento, di



	<p>ricerca e di formazione concettuale.</p> <p>Sviluppare e rinforzare disposizioni critiche (meravigliarsi, chiedere ragioni, giudicare facendo uso di criteri, porre domande, ...)</p> <p>Acquisire familiarità con la possibilità di prendersi cura di sé attraverso la narrazione del proprio pensiero a se stesso e ad altri</p>
Altre priorità	<p>Sviluppare competenze chiave sociali e civiche, in particolare: collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista.</p> <p>Sviluppare capacità argomentative, relazionali e lessicali</p>
Situazione su cui interviene	<p>Positiva la situazione di partenza, in quanto da diversi anni sono previsti progetti e portate avanti attività funzionali alla lettura in ogni classe e ordine di scuola.</p>
Attività previste	<p>Dal 15 al 20 novembre 2021 si svolgeranno in classe iniziative di lettura a voce alta, sia in presenza che online, volte a stimolare nelle studentesse e negli studenti il piacere di leggere.</p> <p>Leggere è un gioco, ma non da ragazzi: è da bambini e da adulti, da esperti e neofiti. Come tutti i giochi è un divertimento, ma per trarne il massimo beneficio occorre conoscere e padroneggiarne le regole. È questo il tema istituzionale dell'edizione 2021 di Libriamoci che il Centro per il libro e la lettura propone per invitare a riflettere proprio sulla duplice natura della lettura come momento di svago e strumento di crescita, mettendo l'accento non solo su chi legge ma anche su chi, con dedizione e cura, insegna a farlo. Non potevano mancare i filoni tematici dai quali, eventualmente, farsi ispirare:</p> <p>□ Il gioco del mondo – L'omonimo titolo del romanzo di Julio Cortázar è la suggestione da cui nasce il primo dei filoni tematici di Libriamoci, dedicato alle tante possibilità di interpretazione del mondo che ci circonda. Rientrano qui letture che riguardano temi di attualità ambientali, politici e sociali: il mondo è quello di cui ogni giorno facciamo esperienza e che si modifica sotto i</p>



	<p>nostri occhi, un ecosistema in continuo divenire da capire e a cui adattarsi. Trasversale e modulabile, è un filone tematico adatto a ogni ordine e grado, dalle scuole dell'infanzia alle secondarie di secondo grado.</p> <p>□ Il gioco dei sé – Il gioco dei se di Rodari si apriva alle infinite possibilità dell'immaginazione mentre il nostro, che cambia se in sé, guida alla ricerca e alla costruzione del proprio io attraverso la lettura. Romanzi di formazione e biografie sono i generi più indicati a questo secondo filone tematico, particolarmente adatto a studenti di scuole secondarie di primo e secondo grado, colti nel momento più delicato del percorso di crescita personale.</p> <p>□ Giochi diVersi – Combinare parole e suoni dando vita a espressioni e forme sempre diverse. I Giochi diVersi sono quelli che coinvolgono il genere poetico, classico e contemporaneo. Dalle filastrocche adatte ai giovanissimi lettori della scuola materna fino alle raccolte poetiche che formano gran parte della programmazione scolastica superiore.</p>
Attività	Gli insegnanti hanno come sempre massima libertà nella scelta delle opere da leggere e negli argomenti da approfondire
Risorse finanziarie necessarie	Nessuna
Risorse umane (ore) / area	In orario curricolare nella settimana dal 15 al 21 novembre 2021
Altre risorse necessarie	Esperti esterni che interverranno in presenza o mediante incontri online
Indicatori utilizzati	Sviluppare la capacità di ascolto reciproco e di dialogo nel rispetto del pensiero altrui; promuovere percorsi di lettura proficua e giocosa; sperimentare e condividere buone pratiche.



Stati di avanzamento	Il progetto coinvolge tutte le classi di ogni ordine e grado dell'IC Maetr Domini. Positivi i percorsi progettati nei precedenti anni scolastici e le proposte previste per il corrente anno scolastico	
Valori / situazione attesi	Lettura positiva e propositiva, di ascolto reciproco, di dialogo corretto nel rispetto dei diversi punti di vista, di argomentazione chiara e coerente, di elaborazione di pensiero critico	
	Denominazione progetto	"Conoscere le nostre radici"
	Priorità cui si riferisce	Promuovere l'acquisizione delle competenze chiave europee di cittadinanza attiva e potenziare la consapevolezza e l'espressione culturale delle eccellenze attraverso l'insegnamento della lingua latina.
	Traguardo di risultato (event.)	Acquisizione della propria identità storica e culturale. Sviluppo delle capacità di osservazione e analisi. Determinazione di un rapporto di continuità didattica e formativa fra scuola secondaria di primo grado e scuola secondaria di secondo grado.
	Obiettivo di processo (event.)	Conoscere i casi (nominativo, genitivo, dativo, accusativo, vocativo, ablativo); conoscere la prima e la seconda declinazione; conoscere la coniugazione del verbo esse e (essere) e habere (avere); conoscere la coniugazione dei quattro verbi: laudo, moneo, lego, audio; conoscere gli aggettivi della prima classe; leggere, interpretare e tradurre brevi testi dal latino all'italiano
	Altre priorità (eventuale)	Garantire il successo formativo



	Situazione su cui interviene	Il progetto è rivolto agli alunni di 3° media che nell'anno scolastico 2022/2023 frequenteranno la prima classe di una scuola superiore che prevede lo studio della lingua latina o nell'intero quinquennio o, almeno, nel biennio iniziale. Si prevede un numero massimo di partecipanti di 15 e si svolgerà in orario pomeridiano extra curricolare dal mese di marzo al mese di maggio 2022. La partecipazione al progetto è subordinata al possesso di un'adeguata padronanza della lingua italiana a livello morfologico, sintattico e lessicale. Il progetto mira ad assicurare agli studenti la possibilità di acquisire i primi rudimenti della lingua latina e di riscoprire attraverso il linguaggio, le origini del nostro patrimonio culturale, riflettendo sulla sua evoluzione.
	Attività previste	La metodologia si baserà sulla lezione frontale, sulla lezione partecipata e dialogata, sul brainstorming. Le lezioni frontali si alterneranno con momenti operativi individuali e di gruppo in modo da favorire la verifica immediata dell'apprendimento e il consolidamento delle abilità.
	Risorse finanziarie necessarie	Manuale di grammatica latina, quaderno di latino, vocabolario, schede lessicali appositamente preparate.
	Risorse umane (ore) / area	Il numero previsto di ore è 18 totali divise in due ore settimanali da 60 minuti. La docente coinvolta è la professoressa Barbara Gullo
	Altre risorse necessarie	Fotocopie
	Indicatori utilizzati	Verifiche in itinere e sommative;



		interrogazioni orali. Traduzione finale di un breve testo
	Stati di avanzamento	Incremento delle competenze linguistiche ed espressive
	Valori / situazione attesi	Saper analizzare gli elementi logici di una frase. Acquisire il meccanismo della versione latina. Fare un uso consapevole della lingua italiana

Denominazione progetto	"Conoscere le nostre radici"
Priorità cui si riferisce	Promuovere l'acquisizione delle competenze chiave europee di cittadinanza attiva e potenziare la consapevolezza e l'espressione culturale delle eccellenze attraverso l'insegnamento della lingua latina.
Traguardo di risultato (event.)	Acquisizione della propria identità storica e culturale. Sviluppo delle capacità di osservazione e analisi. Determinazione di un rapporto di continuità didattica e formativa fra scuola secondaria di primo grado e scuola secondaria di secondo grado.
Obiettivo di processo (event.)	Conoscere i casi (nominativo, genitivo, dativo, accusativo, vocativo, ablativo); conoscere la prima e la seconda declinazione; conoscere la coniugazione del verbo esse e (essere) e habere (avere); conoscere la coniugazione dei quattro verbi: laudo, moneo, lego, audio; conoscere gli aggettivi della prima classe; leggere, interpretare e tradurre brevi testi dal latino all'italiano
Altre priorità (eventuale)	Garantire il successo formativo
Situazione su cui interviene	Il progetto è rivolto agli alunni di 3° media che nell'anno scolastico 2022/2023 frequenteranno la prima classe di una scuola superiore che prevede lo studio della lingua latina o nell'intero quinquennio o, almeno, nel biennio iniziale. Si prevede un numero massimo di partecipanti di 15 e si svolgerà in orario pomeridiano extra curricolare dal mese di marzo al mese di maggio 2022. La partecipazione al progetto è subordinata al possesso di



	un'adeguata padronanza della lingua italiana a livello morfologico, sintattico e lessicale. Il progetto mira ad assicurare agli studenti la possibilità di acquisire i primi rudimenti della lingua latina e di riscoprire attraverso il linguaggio, le origini del nostro patrimonio culturale, riflettendo sulla sua evoluzione.
Attività previste	La metodologia si baserà sulla lezione frontale, sulla lezione partecipata e dialogata, sul brainstorming. Le lezioni frontali si alterneranno con momenti operativi individuali e di gruppo in modo da favorire la verifica immediata dell'apprendimento e il consolidamento delle abilità.
Risorse finanziarie necessarie	Manuale di grammatica latina, quaderno di latino, vocabolario, schede lessicali appositamente preparate.
Risorse umane (ore) / area	Il numero previsto di ore è 18 totali divise in due ore settimanali da 60 minuti. La docente coinvolta è la professoressa Barbara Gullo
Altre risorse necessarie	Fotocopie
Indicatori utilizzati	Verifiche in itinere e sommative; interrogazioni orali. Traduzione finale di un breve testo
Stati di avanzamento	Incremento delle competenze linguistiche ed espressive
Valori / situazione attesi	Saper analizzare gli elementi logici di una frase. Acquisire il meccanismo della versione latina. Fare un uso consapevole della lingua italiana

Denominazione	PROGETTO "Certificazione linguistica English Cambridge"
Data di svolgimento	Anno scolastico 2021-22
Priorità cui si riferisce	Valorizzazione delle eccellenze per competenza della Lingua Inglese da individuare nelle classi quinte della Scuola Primaria, nelle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di Primo grado.
Traguardo di risultato	Preparazione e conseguimento di certificazioni linguistiche Cambridge (livello "Starters" per la Scuola Primaria, "Movers" e



	"Flyers" per quelle Secondaria di Primo grado).
Obiettivo di processo	Creare più gruppi, per un massimo di 15 alunni ciascuno, individuati nei vari plessi dell'Istituto da preparare in modo adeguato per poter conseguire le certificazioni linguistiche English Cambridge. I criteri di selezione si baseranno sulla segnalazione delle docenti di classe e sui voti riportati nello scorso anno.
Docente referente	Giuseppina Inzitari
Docenti coinvolti	<ul style="list-style-type: none">□ Giuseppina Inzitari per la preparazione degli alunni della Scuola Primaria;□ Maria Rocca per la preparazione degli alunni della Scuola Secondaria di Primo grado;□ Insegnanti di madrelingua incaricati dal Centro Cambridge che si occuperanno di effettuare una simulazione e gli esami conclusivi presso l'IC Mater Domini di Cz.
Situazione su cui intervenire	<ul style="list-style-type: none">□ Coinvolgimento iniziale degli insegnanti di classe per la selezione delle eccellenze;□ informazione e comunicazioni ai genitori degli alunni partecipanti;<ul style="list-style-type: none">□ creazione di una coesione di gruppo;□ preparazione specifica per gli esami English Cambridge "Starters" (livello pre A1), "Movers" (livello A1) e "Flyers" (livello A2)
Attività previste	<ul style="list-style-type: none">□ Contatti e convenzione con il centro Cambridge<ul style="list-style-type: none">□ Selezione delle eccellenze su suggerimento delle insegnanti di lingua inglese degli alunni;□ Convocazione ed incontro con i genitori degli alunni coinvolti;<ul style="list-style-type: none">□ Creazione di un calendario degli incontri e di un registro presenze dei partecipanti;□ Iscrizione alla piattaforma Cambridge e creazione della classe virtuale;□ Distribuzione di materiale didattico appositamente preparato;<ul style="list-style-type: none">□ Esercitazioni e simulazioni e, in caso di necessità, da casa



	<p>in didattica integrata;</p> <ul style="list-style-type: none">□ Allestimento di un angolo Cambridge nei vari plessi con materiale informativo, durante l'Open Day, con il coinvolgimento dei docenti di Arte ed Educazione Tecnica (solo nel caso in cui la situazione pandemica in corso da Covid-19 lo permetta);□ Esame in sede con un insegnante di madrelingua□ Consegna degli attestati con cerimonia ufficiale
Risorse finanziarie necessarie	<ul style="list-style-type: none">□ Il costo relativo all'intera preparazione, l'iscrizione, l'esame finale e la consegna dell'attestato sarà a carico delle famiglie che dovranno effettuare bonifico all'IBAN della scuola

Scheda di presentazione PROGETTO/ATTIVITÀ

TITOLO DEL PROGETTO/ ATTIVITÀ	<i>"La bellezza sostenibile"</i>
DOCENTI REFERENTI	DE SIENA CLERICUZIO Stefania GALLO Tiziana
SINTESI DEL PROGETTO	<p>Il presente progetto consiste in interventi di ristrutturazione e miglioramento funzionale degli spazi esterni ed interni alla scuola con l'intento di "un abbellimento" sostenibile dei plessi dell'Istituto. La scelta di lavorare per migliorare gli spazi della scuola non è stata casuale, infatti i plessi hanno un giardino di modeste dimensioni che risulta poco valorizzato anche se molto utilizzato; gli spazi interni risultano poco valorizzati e non pensati a misura di bambino.</p> <p>Il progetto nasce dall'esigenza di riconsiderare il</p>



giardino come un ambiente di apprendimento da considerare un ampliamento dell'aula didattica, che integra gli spazi interni della scuola, come un vero e proprio laboratorio all'aperto, uno spazio d'azione dove si possono svolgere attività didattiche di osservazione, ricerca, studio, esplorazione, manipolazione, e ludiche.

Lo scopo principale della proposta progettuale è la realizzazione di spazi aventi la funzione di "facilitare", "attivare", "motivare" l'apprendimento, attraverso la possibilità di esplorazione, di ricerca, di progettazione, di conoscenza di cui essi sono capaci, in modo da valorizzare anche le caratteristiche naturali dell'ambiente.

Il percorso proposto è un progetto dinamico, flessibile e aperto che include una serie di laboratori pratici incentrati sull'educazione ambientale, artistica e civica in collegamento con gli obiettivi previsti dalla progettazione di classe e dall'agenda 2030; tali laboratori partendo dal "fare" guideranno i bambini a scoprire:

- l'idea della bellezza anche attraverso la cura, il mantenimento e il rispetto di un bene comune;
- il senso di cooperazione necessario al mantenimento degli spazi condivisi;
- la natura attraverso un contatto diretto e un approccio di tipo operativo;
- la possibilità del riutilizzo e recupero di alcuni materiali.

I docenti avranno la possibilità di constatare gli effetti di questa tipologia progettuale sugli allievi



	coinvolti.
IL PROGETTO CONCORRE A PERSEGUIRE UNA DELLE PRIORITA' INDICATE NEL RAV? Se sì, indicare quali	a) SI Risultati Scolastici Competenze Chiave Europee
SE HA RISPOSTO SÌ ALLA DOMANDA PRECEDENTE INDICARE A QUALE PRIORITÀ DEL RAV E' CORRELATO IL PROGETTO	Risultati Scolastici <u>Priorità:</u> Potenziare le competenze logico-matematico-scientifiche, le competenze linguistiche, civiche e sociali. _ <u>Traguardi:</u> Assicurare il raggiungimento di adeguati e positivi livelli in merito agli apprendimenti e garantire, anche attraverso metodologie didattiche innovative, il successo degli studenti. Competenze Chiave Europee <u>Priorità:</u> Sviluppare negli alunni la capacità di utilizzare conoscenze, abilità e attitudini personali nei diversi contesti. <u>Traguardi:</u> Motivare gli allievi rendendoli più responsabili del proprio apprendimento, fondando tutte le attività sul principio del "Learning by doing".
AZIONI DA REALIZZARE	ATTIVITA' CURRICULARI ED EXTRACURRICULARI: 1. Brain-storming.



	<ol style="list-style-type: none">2. Cooperative learning.3. Didattica laboratoriale4. Piantumazione di specie vegetali.5. Abbellire il giardino della scuola con piante e fiori.6. Realizzazione di un piccola aula botanica.7. Creazione di piccole gallerie artistiche all'interno e all'esterno della scuola.8. Compiti autentici.9. Esperienza diretta.10. Creazione di spazi strutturati per il coding.
OBIETTIVI PREVISTI	<p>1) <u>trasmettere il concetto di responsabilità verso l'ambiente e verso il prossimo</u>, grazie all'esperienza diretta individuale e/o in gruppo, per la cura degli spazi comuni;</p> <p>2) <u>promuovere il concetto di comunità dell'apprendimento</u>, il progetto vuole essere l'azione-stimolo che mette in campo un processo di crescita e di cambiamento culturale collettivo, proponendosi di stimolare interrelazioni all'interno della comunità locale finalizzate a promuovere una comunità educante, in cui si educa e si viene educati, dove si concretizzano i saperi e le competenze, dove si implementano le proprie conoscenze culturali attraverso e insieme agli altri;</p> <p>3) <u>amplificare le iniziative collaterali all'esperienza</u>, cioè promuovere, ad esempio, iniziative di coinvolgimento dei genitori, di esperti e di risorse interne;</p> <p>4) <u>utilizzare la didattica laboratoriale</u></p>



	<u>interdisciplinare per favorire l'apprendimento, sviluppando tali tematiche</u> anche con l'ausilio delle TIC; 5) <u>educare al gusto estetico</u> grazie ad approfondimenti interdisciplinari ed agli interventi di esperti esterni. 6) realizzare iniziative di coinvolgimento di tutti gli alunni in un'ottica inclusiva.	
TEMPI PREVISTI	Anni scolastici 21/22-22/23-23/24 In orario scolastico ed extrascolastico	
MATERIALI CHE SI INTENDE PRODURRE	Abbellire gli spazi interni ed esterni dei plessi dell'I.C.	
N. RO DI ALUNNI O CLASSI COINVOLTE	Tutte le classi/sezioni dell'I.C.	
SCHEMA FINANZIARIA		
COSTI MATERIALE – Beni di consumo, d'investimenti e servizi	Attrezzi da giardino: zappa, vanga, rastrello, setaccio, badile, cesoie, paletta, innaffiatoio, guanti, stivali per la pioggia. · Terriccio, sementi, bulbi, piccole piantine. · Concime. · Nomenclature. · Vernici per pareti. · Tempere. · Pennelli. •Materiale di facile consumo e/o da riciclo. •	
IMPEGNO IN TERMINI DI ORE	Frontali	Non frontali
DOCENTI	Da quantificare per ogni docente coinvolto nel progetto in orario extrascolastico.	



ATA		
COLLABORATORI		
ALTRO (specificare)	Professori di Arte, insegnanti competenti, esperti del territorio.	

Denominazione	PROGETTO "Certificazione linguistica English Cambridge"
Data di svolgimento	Anno scolastico 2021-22
Priorità cui si riferisce	Valorizzazione delle eccellenze per competenza della Lingua Inglese da individuare nelle classi quinte della Scuola Primaria, nelle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di Primo grado.
Traguardo di risultato	Preparazione e conseguimento di certificazioni linguistiche Cambridge (livello "Starters" per la Scuola Primaria, "Movers" e "Flyers" per quelle Secondaria di Primo grado).
Obiettivo di processo	Creare più gruppi, per un massimo di 15 alunni ciascuno, individuati nei vari plessi dell'Istituto da preparare in modo adeguato per poter conseguire le certificazioni linguistiche English Cambridge. I criteri di selezione si baseranno sulla segnalazione delle docenti di classe e sui voti riportati nello scorso anno.
Docente referente	Giuseppina Inzitari
Docenti coinvolti	<ul style="list-style-type: none">□ Giuseppina Inzitari per la preparazione degli alunni della Scuola Primaria;□ Maria Rocca per la preparazione degli alunni della Scuola Secondaria di Primo grado;□ Insegnanti di madrelingua incaricati dal Centro Cambridge che si occuperanno di effettuare una simulazione e gli esami conclusivi presso l'IC Mater Domini di Cz.



Situazione su cui intervenire	<ul style="list-style-type: none">☐ Coinvolgimento iniziale degli insegnanti di classe per la selezione delle eccellenze;☐ informazione e comunicazioni ai genitori degli alunni partecipanti;<ul style="list-style-type: none">☐ creazione di una coesione di gruppo;☐ preparazione specifica per gli esami English Cambridge "Starters" (livello pre A1), "Movers" (livello A1) e "Flyers" (livello A2)
Attività previste	<ul style="list-style-type: none">☐ Contatti e convenzione con il centro Cambridge<ul style="list-style-type: none">☐ Selezione delle eccellenze su suggerimento delle insegnanti di lingua inglese degli alunni;☐ Convocazione ed incontro con i genitori degli alunni coinvolti;<ul style="list-style-type: none">☐ Creazione di un calendario degli incontri e di un registro presenze dei partecipanti;☐ Iscrizione alla piattaforma Cambridge e creazione della classe virtuale;☐ Distribuzione di materiale didattico appositamente preparato;<ul style="list-style-type: none">☐ Esercitazioni e simulazioni e, in caso di necessità, da casa in didattica integrata;☐ Allestimento di un angolo Cambridge nei vari plessi con materiale informativo, durante l'Open Day, con il coinvolgimento dei docenti di Arte ed Educazione Tecnica (solo nel caso in cui la situazione pandemica in corso da Covid-19 lo permetta);☐ Esame in sede con un insegnante di madrelingua☐ Consegna degli attestati con cerimonia ufficiale
Risorse finanziarie necessarie	<ul style="list-style-type: none">☐ Il costo relativo all'intera preparazione, l'iscrizione, l'esame finale e la consegna dell'attestato sarà a carico delle famiglie che dovranno effettuare bonifico all'IBAN della scuola

AZIONI DI MIGLIORAMENTO COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

I seguenti progetti hanno valenza triennale, sono strettamente collegati con le priorità e i



traguardi definiti nel RAV e costituiscono parte viva del Piano di Miglioramento dell'Istituto, che costituisce la base strategica per il conseguimento degli obiettivi individuati a conclusione dell'autoanalisi che la scuola ha fatto dei propri punti di forza e di criticità.

TRAGUARDO: rendere consapevoli gli alunni dei propri diritti e dei propri doveri per diventare in futuro dei buoni cittadini, imparando a vivere con gli altri in modo rispettoso e civile.

Scheda di presentazione PROGETTO/ATTIVITÀ

TITOLO DEL PROGETTO/ ATTIVITÀ	<i>“Muoviamoci....per crescere”</i> Progetto per la promozione la valorizzazione dell'attività motoria, fisica e sportiva
DOCENTI REFERENTI	De Siena Clericuzio Stefania - Mangone Viviana - Sammarco Eleonora
SINTESI DEL PROGETTO	Il nostro Istituto, in linea con le indicazioni dei recenti documenti ministeriali, ha elaborato un piano di interventi dalla Scuola dell'Infanzia alla Primaria alla Secondaria di I grado che pone al centro del progetto educativo il singolo allievo con le sue necessità di formazione culturale e sociale rilevate e declinate in relazione alle caratteristiche dei diversi periodi evolutivi. Il contesto sociale richiede all'Istituzione Scolastica e alle agenzie educative che agiscono con essa un'attenzione profonda ai valori fondamentali del rispetto di sé e degli altri, della collaborazione e del vivere insieme, della capacità di “star bene con sé stessi per star bene con gli altri”. L'esperienza sportiva può portare un valido contributo nella formazione personale e culturale dei minori, in modo specifico



	in area motoria, connessa con le aree sociale, cognitiva ed affettiva e ponendosi anche in prospettiva di prevenzione al disagio, in collegamento e collaborazione con tutte le iniziative già presenti sul territorio.
IL PROGETTO CONCORRE A PERSEGUIRE UNA DELLE PRIORITA' INDICATE NEL RAV?	a) SI Competenze Chiave Europee
SE HA RISPOSTO SÌ ALLA DOMANDA PRECEDENTE INDICARE A QUALE PRIORITÀ DEL RAV E' CORRELATO IL PROGETTO	Competenze Chiave Europee <u>Priorità:</u> Sviluppare negli alunni la capacità di utilizzare conoscenze, abilità e attitudini personali nei diversi contesti. <u>Traguardi:</u> Rendere consapevoli gli alunni dei propri diritti e dei propri doveri per diventare in futuro dei buoni cittadini, imparando a vivere con gli altri in modo rispettoso e civile.
AZIONI DA REALIZZARE	Il progetto è, finalizzato a garantire il raggiungimento di un duplice traguardo in termini di continuità: 1. VERTICALE: saper creare un alfabeto del movimento che passi dallo sviluppo delle capacità senso percettive, particolarmente incisive nell'ambito della Scuola dell'Infanzia, all'apprendimento delle abilità motorie, particolarmente significative nella Scuola Primaria, all'acquisizione e consolidamento del gesto sportivo, particolarmente significativo nella Scuola



	<p>Secondaria di I grado, creando in tal modo un " filo conduttore " tra il campo di esperienza " Il corpo e il movimento " e l'Educazione motoria e sportiva;</p> <p>2. ORIZZONTALE: saper creare momenti, opportunità di incontro, attraverso la costruzione di itinerari di esperienza promuovendo in ruoli complementari anche la partecipazione di tutte le altre componenti interne ed esterne alla scuola (genitori-società sportiva-ente locale ecc.)</p>
OBIETTIVI GENERALI PREVISTI	<p>Aiutare lo sviluppo del bambino/ragazzo, attraverso il maggior numero possibile di esperienze ludico motorie che gli permettano di vivere una situazione sempre gratificante e positiva, in grado di stimolarlo a migliorare se stesso e la sua relazione con il mondo.</p> <p>Rimuovere gli ostacoli che limitano lo sviluppo armonico e integrale della persona al fine di garantire la crescita globale del bambino, aspetto fisico, psicologico e affettivo.</p> <p>Migliorare le capacità relazionali di ogni bambino, affinché riesca a instaurare rapporti positivi con i pari e con gli adulti.</p> <p>Sensibilizzare l'intera comunità scolastica e non permettere a nessuna diversità di trasformarsi in svantaggio.</p> <p>Apprendere e affinare le regole del vivere e del convivere.</p> <p>Favorire la capacità di espressione individuale, sollecitando l'utilizzo dei linguaggi mimico gestuale e motorio per comunicare stati d'animo, idee, sensazioni e per diffondere le nuove idee e le esperienze positive attraverso il web.</p>



	Avvicinare il bambino alle attività di gioco e di gioco sport per favorire la socializzazione e fare dello sport uno stile di vita per la promozione della salute dinamica.
TRAGUARDI DI SVILUPPO	<ul style="list-style-type: none">-Acquisizione graduale dello schema corporeo;-Sviluppo progressivo degli schemi dinamici e posturali di base;-Progressiva acquisizione delle capacità di coordinazione fine-motoria e oculo-manuale;-Sviluppo delle capacità senso percettive;-Sviluppo di una positiva immagine di sé;-Potenziamento delle capacità di progettualità e attuazione di strategie motorie sempre più efficaci e differenziate anche in relazione all'altro;-Acquisizione della consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo;-Utilizzo del linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico- musicali;-Sperimentazione di una pluralità di esperienze che permettono di conoscere ed apprezzare molteplici discipline sportive;-Sperimentazione in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, di diverse gestualità tecniche;-Sviluppo della capacità di muoversi nell'ambiente di vita e di lavoro rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri;



-Riconoscimento di alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare;

-Sviluppo della comprensione/acquisizione, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva;

-Costruzione della propria identità personale e la consapevolezza delle proprie competenze motorie e dei propri limiti attraverso le attività di gioco motorio e sportivo, che sono esperienze privilegiate dove si coniuga il sapere, il saper fare e il saper essere;

-Utilizzo degli aspetti comunicativo - relazionali del linguaggio corporeo - motorio - sportivo, oltre allo specifico della corporeità, delle sue funzioni e del consolidamento e dello sviluppo delle abilità motorie e sportive;

-Acquisizione di conoscenze e competenze relative all'educazione alla salute, alla prevenzione e alla promozione di corretti stili di vita;

-Acquisizione della capacità di integrarsi nel gruppo, di cui condivide e rispetta le regole apprendere e affinare le regole del vivere e del convivere;

-Acquisizione della capacità di accettare e rispettare l'altro;

-Acquisizione della capacità di assumersi responsabilità nei confronti delle proprie azioni e di impegnarsi per il bene comune;



	<p>-Sperimentazione dei corretti valori dello sport (fair play) e la rinuncia a qualunque forma di violenza, attraverso il riconoscimento e l'esercizio di tali valori, in diversificati contesti.</p>
ATTIVITA' PROGETTATE ALL'INTERNO DELL'ISTITUTO SCOLASTICO	<p>SCUOLA DELL'INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none">- Giochi senso-percettivi-Giochi sugli schemi motori di base-Lezioni di psicomotricità-Progetto EMFS "Piccoli eroi... " <p>SCUOLA PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none">-Giochi di movimento polivalenti-Giochi di ed. al ritmo-Taekwondo-Minibasket- Scherma amatoriale-Progetto Coni/FIGC "Giococalciando"-Progetto Coni/Miur "Scuola attiva Kids"-Progetto EMFS "Regione in movimento"- Progetto "Continuità in movimento" <p>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</p> <p>Le attività proposte all'interno del Centro Sportivo Scolastico, aperte a tutti gli alunni frequentanti le classi prime, seconde e terze, sono:</p> <ul style="list-style-type: none">- Pallavolo- Basket



	<ul style="list-style-type: none">- Pallamano-Ginnastica artistica- Badminton- Orientiring- Atletica	
TEMPI PREVISTI	<ul style="list-style-type: none">· Anni scolastici 21/22-22/23-23/24· In orario scolastico ed extrascolastico	
MATERIALI CHE SI INTENDE PRODURRE	<p>Nell’ambito del percorso progettuale verrà predisposto materiale documentativo riguardante le esperienze formative attivate che sarà poi inserito nel sito web dell’Istituto.</p> <p>Gli strumenti utilizzati:</p> <ul style="list-style-type: none">- Schede di valutazione interna (compilazione iniziale, in itinere, e finale di una scheda tecnica di rilevazione distinta per gli operatori e per l’utenza).- Colloqui con gli esperti esterni e gli insegnanti.-Protocolli di osservazione diretta.	
N. RO DI ALUNNI O CLASSI COINVOLTE	Tutte le classi/sezioni dell’I.C.	
SCHEDA FINANZIARIA		
COSTI MATERIALE – Beni di consumo, d’investimenti e servizi	Utilizzo di materiali formali (palloni, cerchi, cinesini, coni, funicelle, tappetini,...) e informali (scatoloni, barattoli, nastri,...).	
IMPEGNO IN TERMINI DI ORE	Frontali	Non frontali



DOCENTI	Da quantificare per ogni docente coinvolto nel progetto in orario extrascolastico.	
ATA		
COLLABORATORI		
ALTRO (specificare)	Professori di Arte, insegnanti competenti, esperti del territorio.	

Scheda di presentazione PROGETTO/ATTIVITÀ

TITOLO DEL PROGETTO/ ATTIVITÀ	<i>“La bellezza sostenibile”</i>
DOCENTI REFERENTI	DE SIENA CLERICUZIO Stefania GALLO Tiziana
SINTESI DEL PROGETTO	Il presente progetto consiste in interventi di ristrutturazione e miglioramento funzionale degli spazi esterni ed interni alla scuola con l'intento di “un abbellimento” sostenibile dei plessi dell'Istituto. La scelta di lavorare per migliorare gli spazi della scuola non è stata casuale, infatti i plessi hanno un giardino di modeste dimensioni che risulta poco valorizzato anche se molto utilizzato; gli spazi



interni risultano poco valorizzati e non pensati a misura di bambino.

Il progetto nasce dall'esigenza di riconsiderare il giardino come un ambiente di apprendimento da considerare un ampliamento dell'aula didattica, che integra gli spazi interni della scuola, come un vero e proprio laboratorio all'aperto, uno spazio d'azione dove si possono svolgere attività didattiche di osservazione, ricerca, studio, esplorazione, manipolazione, e ludiche.

Lo scopo principale della proposta progettuale è la realizzazione di spazi aventi la funzione di "facilitare", "attivare", "motivare" l'apprendimento, attraverso la possibilità di esplorazione, di ricerca, di progettazione, di conoscenza di cui essi sono capaci, in modo da valorizzare anche le caratteristiche naturali dell'ambiente.

Il percorso proposto è un progetto dinamico, flessibile e aperto che include una serie di laboratori pratici incentrati sull'educazione ambientale, artistica e civica in collegamento con gli obiettivi previsti dalla progettazione di classe e dall'agenda 2030; tali laboratori partendo dal "fare" guideranno i bambini a scoprire:

- l'idea della bellezza anche attraverso la cura, il mantenimento e il rispetto di un bene comune;
- il senso di cooperazione necessario al mantenimento degli spazi condivisi;
- la natura attraverso un contatto diretto e un approccio di tipo operativo;
- la possibilità del riutilizzo e recupero di



	<p>alcuni materiali.</p> <p>I docenti avranno la possibilità di constatare gli effetti di questa tipologia progettuale sugli allievi coinvolti.</p>
<p>IL PROGETTO CONCORRE A PERSEGUIRE UNA DELLE PRIORITA' INDICATE NEL RAV? Se sì, indicare quali</p>	<p>a) SI</p> <p>Risultati Scolastici</p> <p>Competenze Chiave Europee</p>
<p>SE HA RISPOSTO SÌ ALLA DOMANDA PRECEDENTE INDICARE A QUALE PRIORITÀ DEL RAV E' CORRELATO IL PROGETTO</p>	<p>Risultati Scolastici</p> <p><u>Priorità:</u></p> <p>Potenziare le competenze logico-matematico-scientifiche, le competenze linguistiche, civiche e sociali. _</p> <p><u>Traguardi:</u></p> <p>Assicurare il raggiungimento di adeguati e positivi livelli in merito agli apprendimenti e garantire, anche attraverso metodologie didattiche innovative, il successo degli studenti.</p> <p>Competenze Chiave Europee</p> <p><u>Priorità:</u></p> <p>Sviluppare negli alunni la capacità di utilizzare conoscenze, abilità e attitudini personali nei diversi contesti.</p> <p><u>Traguardi:</u></p> <p>Motivare gli allievi rendendoli più responsabili del proprio apprendimento, fondando tutte le attività sul principio del "Learning by doing".</p>



AZIONI DA REALIZZARE	<p>ATTIVITA' CURRICULARI ED EXTRACURRICULARI:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Brain-storming.2. Cooperative learning.3. Didattica laboratoriale4. Piantumazione di specie vegetali.5. Abbellire il giardino della scuola con piante e fiori.6. Realizzazione di un piccola aula botanica.7. Creazione di piccole gallerie artistiche all'interno e all'esterno della scuola.8. Compiti autentici.9. Esperienza diretta.10. Creazione di spazi strutturati per il coding.
OBIETTIVI PREVISTI	<p>1) <u>trasmettere il concetto di responsabilità verso l'ambiente e verso il prossimo</u>, grazie all'esperienza diretta individuale e/o in gruppo, per la cura degli spazi comuni;</p> <p>2) <u>promuovere il concetto di comunità dell'apprendimento</u>, il progetto vuole essere l'azione-stimolo che mette in campo un processo di crescita e di cambiamento culturale collettivo, proponendosi di stimolare interrelazioni all'interno della comunità locale finalizzate a promuovere una comunità educante, in cui si educa e si viene educati, dove si concretizzano i saperi e le competenze, dove si implementano le proprie conoscenze culturali attraverso e insieme agli altri;</p> <p>3) <u>amplificare le iniziative collaterali all'esperienza</u>, cioè promuovere, ad esempio, iniziative di</p>



	<p>coinvolgimento dei genitori, di esperti e di risorse interne;</p> <p>4) <u>utilizzare la didattica laboratoriale interdisciplinare per favorire l'apprendimento, sviluppando tali tematiche</u> anche con l'ausilio delle TIC;</p> <p>5) <u>educare al gusto estetico</u> grazie ad approfondimenti interdisciplinari ed agli interventi di esperti esterni.</p> <p>6) realizzare iniziative di coinvolgimento di tutti gli alunni in un’ottica inclusiva.</p>	
TEMPI PREVISTI	<p>Anni scolastici 21/22-22/23-23/24</p> <p>In orario scolastico ed extrascolastico</p>	
MATERIALI CHE SI INTENDE PRODURRE	<p>Abbellire gli spazi interni ed esterni dei plessi dell'I.C.</p>	
N. RO DI ALUNNI O CLASSI COINVOLTE	<p>Tutte le classi/sezioni dell’I.C.</p>	
SCHEDA FINANZIARIA		
COSTI MATERIALE – Beni di consumo, d’investimenti e servizi	<p>Attrezzi da giardino: zappa, vanga, rastrello, setaccio, badile, cesoie, paletta, innaffiatoi, guanti, stivali per la pioggia. · Terriccio, sementi, bulbi, piccole piantine. · Concime. · Nomenclature. · Vernici per pareti. · Tempere. • Pennelli. •Materiale di facile consumo e/o da riciclo. •</p>	
IMPEGNO IN TERMINI DI ORE	<div>Frontali</div>	<div>Non frontali</div>
DOCENTI	<p>Da quantificare per ogni</p>	



	docente coinvolto nel progetto in orario extrascolastico.	
ATA		
COLLABORATORI		
ALTRO (specificare)	Professori di Arte, insegnanti competenti, esperti del territorio.	

Progetto Sportello di ascolto: “Ti ascoltiAMO”

PSICOLOGA/PSICOTERAPEUTA: Dott.ssa Annarita Santacroce

È un dato di fatto che l'emergenza sanitaria, in brevissimo tempo, ha notevolmente ridotto la possibilità di pervenire a pianificazioni e programmazioni certe e stabili, costringendo la scuola a ripensarsi e reinventarsi con una mole enorme di responsabilità che pesa su tutti i professionisti dell'educazione e sugli studenti. Lo sportello d'ascolto psicologico offre l'opportunità di usufruire della consulenza psicologica, di attività di monitoraggio - prevenzione del disagio scolastico, di percorsi di sostegno psicologico per alunni, genitori e personale della scuola, soprattutto in un momento così delicato a causa dell'emergenza epidemiologica COVID 19. Lo sportello è uno spazio di ascolto emotivo e cognitivo che aiuta a rafforzare la consapevolezza della propria condizione di vita e del proprio



modo di agire nel quale è possibile rileggere degli accadimenti e formulare delle ipotesi in merito a situazioni problematiche che creano disagio o preoccupazione, siano esse riconducibili a malesseri individuali o a situazioni dinamiche relazionali createsi. Lo spazio è dedicato primariamente ai ragazzi, ai loro problemi, alle loro difficoltà con il mondo della scuola, della famiglia, dei pari e fornisce agli studenti la possibilità di prevenire o affrontare il disagio che fisiologicamente

l'adolescenza porta con sé. L'obiettivo è far sì che lo sportello diventi un punto di riferimento e uno spazio che offra accoglienza e ascolto e che come tale non si occupi solo del disagio, ma anche

dell'aumento delle risorse e delle competenze personali dei ragazzi, aiutandoli ad attenuare i pregiudizi rispetto alla richiesta di aiuto. Lo sportello d'ascolto si propone inoltre di svolgere una funzione di sostegno anche al personale scolastico ed ai genitori, mettendo a disposizione un luogo dedicato all'accoglienza, alla consulenza sulle criticità incontrate e all'ascolto, al fine di generare attorno ai ragazzi, alle famiglie un contesto in grado di promuovere benessere.

Le richieste di colloquio vengono inserite all'interno di un'urna posizionata nei vari plessi dell'IC nell'arco della settimana e comunque precedentemente alla data di fruizione del servizio, oppure in base della situazione epidemiologica in atto, mediante email all'indirizzo di posta elettronica santacroce1977@libero.it.

Destinatari:

Il Servizio di Ascolto è rivolto a tutti gli studenti, alle famiglie ed al personale scolastico. Saranno programmati incontri in presenza oppure on line.

Obiettivi e metodo:

Lo sportello si pone gli obiettivi di:

- identificare gli elementi finalizzati a creare le migliori condizioni per la prevenzione del disagio, anche scolastico;
- monitorare eventuali situazioni a rischio;
- Realizzare interventi finalizzati allo sviluppo del benessere ed alla crescita dell'alunno.
- dare sostegno alla formazione della personalità dei ragazzi;



· offrire sostegno alle famiglie attraversate da difficoltà relazionali, fornendo consulenza psicologica in merito allo sviluppo dei figli ed al rapporto genitori-figli.

· Offrire sostegno al personale scolastico che manifestino bisogni di ascolto e consulenza; In sintesi, l'attivazione di questo servizio è un'occasione per i ragazzi:

- di ascolto;
- di accoglienza e accettazione;
- di sostegno alla crescita;
- di orientamento;
- di informazione;
- di gestione e risoluzione di problemi/conflitti. Rispetto ai genitori, lo sportello è volto al potenziamento delle capacità genitoriali e delle abilità comunicativo – relazionali.

· Attivare un servizio di informazione e formazione per favorire la corresponsabilità educativa nel processo di crescita dell'alunno;

- Offrire un supporto per un'appropriata interpretazione del disagio scolastico dei figli;
- Sviluppare la capacità di risolvere le problematiche educative;

Rispetto al personale scolastico lo sportello è volto alla promozione del benessere di vita scolastico e prevenzione del disagio.

- Attuare screening per l'individuazione precoce delle situazioni di rischio;
 - Operare un coordinamento di interventi adeguati all'assunzione di atteggiamenti e relazioni appropriate, con modificazioni positive ed efficaci della comunicazione sia in classe che fuori;

Metodologia:

Il Servizio di ascolto ha una funzione:

- preventiva, soprattutto per quel che riguarda l'identificazione precoce



del “rischio evolutivo”, per ciò che riguarda gli studenti , e delle “situazioni problema” ,per ciò che riguarda genitori e personale scolastico, intendendo offrire risposte e strumenti che preservino o migliorino il benessere e/o lo “stato di salute”, nella consapevolezza che la prevenzione non è solo la precoce individuazione di uno stato patologico e il suo tempestivo trattamento, quanto piuttosto un intervento volto a incidere positivamente su un processo di sviluppo il cui eventuale blocco potrebbe provocare disturbi e stati di disagio più gravi;

- di filtro, individuando le situazioni di disagio e di sofferenza che possono rientrare in una dimensione transitoria ;
- di consultazione psicologica che, sia pure con una durata limitata (non superiore ai trenta minuti), mediante una metodologia attiva, attraverso la partecipazione del soggetto al processo di definizione, chiarificazione e valutazione dei suoi problemi e delle sue difficoltà, lo metta in condizione di affrontarli e gestirli con maggiore serenità e obiettività;

Il servizio può configurarsi come un filtro rispetto all'eventuale individuazione di situazioni di disagio tale per cui può essere di aiuto l'invio e la collaborazione coi servizi competenti.

Attività previste dal Progetto

- Consulenza individuale in presenza oppure on line;
- Realizzazione di interventi extrasportello da attivare sulla base di specifiche richieste, (interventi di prevenzione/educazione alla salute nei gruppi classe; iniziative di contrasto al bullismo e alla dispersione scolastica; educazione socio-affettiva ...);

Finalità

Il servizio è finalizzato al supporto di alunni, famiglie, personale docente e ATA in un momento particolarmente complesso per via della pandemia che mira fortemente il benessere psicologico di bambini, ragazzi e adulti. La finalità del progetto è quindi, quella di migliorare la qualità della vita degli studenti, delle famiglie e del personale scolastico, favorendo nella scuola benessere, successo e piacere e promuovendo quelle capacità relazionali che portano ad una comunicazione assertiva e collaborativa, attraverso colloqui motivazionali e di sostegno.



- Individuazione, decodifica e soluzione di problemi personali e di gruppo (classe), di situazioni di disagio e/o emarginazione;
- Prevenzione di comportamenti di rischio;
- Sostegno alle famiglie, al personale scolastico e agli studenti che manifestino bisogni di ascolto e consulenza;

TEMPI, LUOGHI E MODALITÀ

Il progetto è realizzato da fine Novembre al 30/06/2021.

Per potere accedere al Servizio gli alunni devono presentare il Modulo di Consenso Informato debitamente compilato e firmato da entrambi i genitori/affidatari. Nel caso non vi sia il consenso della famiglia, per lo studente non è possibile effettuare colloqui. Per prendere appuntamento, dovranno inserire la richiesta tramite bigliettino, nell'apposita cassetta presente a scuola.

AZIONI DI MIGLIORAMENTO RISULTATI A DISTANZA

I seguenti progetti hanno valenza triennale, sono strettamente collegati con le priorità e i traguardi definiti nel RAV e costituiscono parte viva del Piano di Miglioramento dell'Istituto, che costituisce la base strategica per il conseguimento degli obiettivi individuati a conclusione dell'autoanalisi che la scuola ha fatto dei propri punti di forza e di criticità.

PRIORITA': aumentare la percentuale di studenti che seguono il consiglio orientativo.

Denominazione progetto	Continuità e orientamento: "Emozioni in circolo"
Priorità cui si riferisce	1) Organizzare una didattica dell'orientamento rispondente all'offerta formativa e relativa alle potenzialità degli alunni.



	2) Monitorare i dati relativi agli alunni promossi al successivo grado di istruzione e verificare il recepimento o meno del consiglio orientativo.
Traguardo di risultato (event.)	1) Incrementare la percentuale di studenti che seguono il consiglio orientativo conseguendo il relativo successo formativo.
Obiettivo di processo (event.)	<p>1) Privilegiare la realizzazione di attività mirate a garantire la continuità educativa nella fase di passaggio da un ordine di scuola all'altro, attraverso il potenziamento del livello metacognitivo dell'alunno.</p> <p>2) Promuovere attività finalizzate all'orientamento scolastico, personale e professionale degli allievi.</p> <p>3) Strutturare attività di orientamento per gli alunni in uscita dalla scuola secondaria di I grado che prevedono anche il coinvolgimento degli Enti presenti sul territorio.</p>
Altre priorità (eventuale)	-----
Situazione su cui interviene	<p>Come ribadito dalle Indicazioni Nazionali, l'istanza della continuità educativa, tra i diversi ordini di scuola, investe l'intero sistema formativo e sottintende il diritto di ogni discente a un percorso scolastico unitario, organico e completo. Il suddetto percorso concorre a promuovere lo sviluppo articolato e armonioso della persona intesa, come unica e irripetibile, nel corso della sua crescita nei diversi ordini di scuola. Ciò implica concertazione, cura e attenzione, tra i diversi ordini, per accompagnare e supportare il delicato passaggio di crescita di ciascun discente.</p> <p>Il contesto storico odierno, incerto e mutevole, conferisce alla scuola l'arduo compito di "orientare" il singolo alunno ma soprattutto quello di saper gestire, al meglio, le relazioni fra il microcosmo personale e il macrocosmo dell'umanità e del pianeta (Indicazioni Nazionali). Per far ciò risulta necessario un approccio interdisciplinare del sapere (per un nuovo umanesimo) e il relativo empowerment dell'individuo.</p>



	<p>“Tu chiamale se vuoi, Emozioni” / “La voce delle emozioni”/ “La scuola delle emozioni”/ “A scuola di emozioni!” è il tema del progetto continuità.</p> <p>Un percorso all'insegna della scoperta e relativa conoscenza delle emozioni, della consapevolezza di sé e dei propri stati d'animo, in un momento storico delicato che ha decentrato l'attenzione dai bisogni emotivi dei più piccoli per dare priorità alla stato emergenziale che si sta vivendo. L'intento è quello di restituire voce a tutte le emozioni per troppo tempo trascurate, dando ad ogni alunno la possibilità di esplorarle nella molteplicità di sfaccettature che la scuola sa offrire. Prioritaria la promozione dell'empatia, dove lo “sfrenato individualismo” lascia spazio al sano altruismo e l'incertezza e inquietudine individuale, del momento, possano tramutarsi in quiete interiore, dettata da una maggiore consapevolezza e gestione dei propri stati d'animo.</p>
Attività previste	<p>Orientamento:</p> <ul style="list-style-type: none">Ø Incontri on-line con le classi o sezioni in uscita (scuola infanzia: alunni di 5 anni, scuola primaria: alunni di classe V; scuola secondaria di I grado: alunni di classe I e III).Ø Raccolta di documenti digitali e non (video, opuscoli, brochure ecc...) presenti e consultabili all'interno del sito della scuola. <p>Progetto Continuità “:</p> <ul style="list-style-type: none">Ø Lettura di testi inerenti il tema del progetto;Ø Conversazioni guidate;Ø Realizzazione di compiti di realtà.
Risorse finanziarie necessarie	Le risorse necessarie (fondo d'istituto) per la realizzazione del progetto e del relativo materiale necessario per la sua implementazione.
Risorse umane (ore) / area	Docenti appartenenti ai tre ordini di scuola dell'istituto.
Altre risorse necessarie	----
Indicatori utilizzati	Promozione di metodologie innovative con l'uso delle Tic;



	<p>Potenziamento del livello metacognitivo dell'alunno nel processo di apprendimento;</p> <p>Promozione del libro e della lettura come strumenti privilegiati per accedere al sapere e alla cultura;</p> <p>Promozione di azioni di orientamento scolastico rispondenti a interessi, inclinazioni, attitudini personali e relative capacità.</p>
Stati di avanzamento	-----
Valori / situazione attesi	Con riferimento agli indicatori utilizzati, al termine del percorso
Denominazione progetto	"Conoscere le nostre radici"
Priorità cui si riferisce	Promuovere l'acquisizione delle competenze chiave europee di cittadinanza attiva e potenziare la consapevolezza e l'espressione culturale delle eccellenze attraverso l'insegnamento della lingua latina.
Traguardo di risultato (event.)	Acquisizione della propria identità storica e culturale. Sviluppo delle capacità di osservazione e analisi. Determinazione di un rapporto di continuità didattica e formativa fra scuola secondaria di primo grado e scuola secondaria di secondo grado.
Obiettivo di processo (event.)	Conoscere i casi (nominativo, genitivo, dativo, accusativo, vocativo, ablativo); conoscere la prima e la seconda declinazione; conoscere la coniugazione del verbo esse e (essere) e habere (avere); conoscere la coniugazione dei quattro verbi: laudo, moneo, lego, audio; conoscere gli aggettivi della prima classe; leggere, interpretare e tradurre brevi testi dal latino all'italiano
Altre priorità (eventuale)	Garantire il successo formativo
Situazione su cui interviene	Il progetto è rivolto agli alunni di 3° media che nell'anno scolastico 2022/2023 frequenteranno la prima classe di una scuola superiore che prevede lo studio della lingua latina o nell'intero quinquennio o, almeno, nel biennio iniziale. Si prevede un numero massimo di partecipanti di 15 e si svolgerà in orario pomeridiano extra curricolare dal mese di marzo al mese di maggio 2022. La partecipazione al progetto è subordinata al possesso di un'adeguata padronanza della lingua italiana a livello morfologico, sintattico



	e lessicale. Il progetto mira ad assicurare agli studenti la possibilità di acquisire i primi rudimenti della lingua latina e di riscoprire attraverso il linguaggio, le origini del nostro patrimonio culturale, riflettendo sulla sua evoluzione.
Attività previste	La metodologia si baserà sulla lezione frontale, sulla lezione partecipata e dialogata, sul brainstorming. Le lezioni frontali si alterneranno con momenti operativi individuali e di gruppo in modo da favorire la verifica immediata dell'apprendimento e il consolidamento delle abilità.
Risorse finanziarie necessarie	Manuale di grammatica latina, quaderno di latino, vocabolario, schede lessicali appositamente preparate.
Risorse umane (ore) / area	Il numero previsto di ore è 18 totali divise in due ore settimanali da 60 minuti. La docente coinvolta è la professoressa Barbara Gullo
Altre risorse necessarie	Fotocopie
Indicatori utilizzati	Verifiche in itinere e sommative; interrogazioni orali. Traduzione finale di un breve testo
Stati di avanzamento	Incremento delle competenze linguistiche ed espressive
Valori / situazione attesi	Saper analizzare gli elementi logici di una frase. Acquisire il meccanismo della versione latina. Fare un uso consapevole della lingua italiana

Scheda di presentazione PROGETTO/ATTIVITÀ

TITOLO DEL PROGETTO/ ATTIVITÀ	1) ETWINNING - 2) "CERTIFICAZIONE LINGUISTICA ENGLISH CAMBRIDGE"
DOCENTE REFERENTE	Rocca Maria – Inzitari Giuseppina
SINTESI DEL PROGETTO	Gli studenti delle classi della scuola secondaria di primo grado coinvolti in e-twinning entreranno in contatto con classi di coetanei di scuole dell'Unione Europea,



	<p>intraprenderanno una comunicazione basata sullo scambio di cartoline, emails, immagini, video attraverso la piattaforma digitale E-twinning e l'uso delle ICT ma utilizzeranno anche i sistemi di comunicazione tradizionale. La lingua di comunicazione sarà l'inglese impiegato in un contesto autentico e coinvolgente.</p> <p>Il progetto Cambridge intende aiutare gli alunni ad acquisire delle buone competenze in lingua inglese attraverso un ente certificatore autorevole e ben riconosciuto a livello europeo e abituarli ad affrontare esami su modello anglosassone.</p>
IL PROGETTO CONCORRE A PERSEGUIRE UNA DELLE PRIORITA' INDICATE NEL RAV?	SI
SE HA RISPOSTO SÌ ALLA DOMANDA PRECEDENTE INDICARE A QUALE PRIORITÀ DEL RAV E' CORRELATO IL PROGETTO	<ol style="list-style-type: none">1) Educare all'intercultura, potenziare le competenze chiave di cittadinanza; migliorare le competenze comunicative in lingua inglese e contrastare la dispersione scolastica raggiungendo successi formativi.2) Valorizzazione delle eccellenze per competenza della Lingua Inglese da individuare nelle classi quinte della Scuola Primaria, nelle classi prime, seconde e terze della Scuola Secondaria di Primo grado.
AZIONI DA REALIZZARE	<ol style="list-style-type: none">1) Dopo aver preso contatto con colleghi e aderito a un progetto sulla piattaforma etwinning, le classi coinvolte realizzeranno scambi di auguri per le festività e di informazioni relative a loro stessi e all'ambiente in cui vivono.



	2) L'Istituto Comprensivo Mater Domini, per la terza volta consecutiva, ha attivato 3 corsi per la preparazione al conseguimento delle certificazioni Cambridge rivolto alle eccellenze in Inglese delle classi quinte della Scuola Primaria (PRE A1 Starters), le classi prime e seconde della secondaria di primo grado (A1 Movers) e le classi conclusive del primo ciclo di istruzione (A2 Flyers).
OBIETTIVI PREVISTI	1) 2) -miglioramento delle capacità comunicative in lingua inglese -aumento della motivazione e dell'interesse, della consapevolezza di essere parte di un gruppo, dell'importanza della collaborazione e del rispetto degli altri; - conoscenza e rispetto di culture diverse (intercultura).
TEMPI PREVISTI	Triennio 2022/2025
MATERIALI CHE SI INTENDE PRODURRE	1) Cartoline da spedire, lettere , emails e/o video. 2) Esame per la certificazione Cambridge.
N. RO DI ALUNNI O CLASSI COINVOLTE	classi V primaria e I-II-III scuola secondaria di primo grado
SCHEDA FINANZIARIA	
COSTI MATERIALE – Beni di consumo, d'investimenti e servizi	1) Materiale di cancelleria e costi di spedizione di cartoline/lettere. 2) Il costo relativo all'intera preparazione, l'iscrizione, l'esame finale e la consegna dell'attestato sarà a carico delle famiglie. L'acquisto del libro di testo consigliato sarà anche a carico delle famiglie. Le ore destinate alle docenti della scuola



Primaria e Secondaria di primo grado
sono da finanziare con i fondi di Istituto.

AZIONI DI MIGLIORAMENTO RISULTATI NELLE PROVE STANDARDIZZATE NAZIONALI

I seguenti progetti hanno valenza triennale, sono strettamente collegati con le priorità e i traguardi definiti nel RAV e costituiscono parte viva del Piano di Miglioramento dell'Istituto, che costituisce la base strategica per il conseguimento degli obiettivi individuati a conclusione dell'autoanalisi che la scuola ha fatto dei propri punti di forza e di criticità.

PRIORITA': innalzare il livello delle competenze con scelte metodologiche relative all'elaborazione del curriculum d'Istituto, per ridurre la variabilità nelle prove Invalsi tra le classi con lo stesso indice ESCS.

Denominazione progetto	LABORATORI DI CODING E ROBOTICA EDUCATIVA ROBO-CODING...AMO Scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado dell'I.C. Mater Domini
Referente progetto	De Siena Clericuzio Stefania (animatore digitale)
Motivazione	La Circolare MIUR PROT. N. 9759 del 08 OTTOBRE 2015 afferma: "Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento per la comunicazione. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro uno studente vorrà fare da grande è indispensabile quindi una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Esattamente com'è accaduto nel secolo passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica. Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il "pensiero computazionale" è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco."



	<p>Il Piano Nazionale Scuola Digitale prevede "un'appropriata educazione al pensiero computazionale, che vada al di là dell'iniziale alfabetizzazione digitale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo".</p> <p>Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto (PTOF 2021/24) individua, tra gli obiettivi formativi prioritari di cui all'art.1, comma 7 della Legge 107/2015, lo "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".</p>
Priorità cui si riferisce	<ul style="list-style-type: none">- Potenziare la dimensione laboratoriale del processo di insegnamento/apprendimento promuovendo l'applicazione di metodologie innovative (coding...);- aiutare gli alunni a lavorare assieme in gruppi con la finalità di realizzare obiettivi, sia affettivi che cognitivo-relazionali;- abituare gli allievi a condividere le responsabilità dell'apprendimento imparando ad apprendere l'uno dall'altro;- attivare un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, di emozioni e di esperienze da parte di alcuni membri di un gruppo ad altri membri di pari status;- aiutare gli alunni a diventare soggetti attivi nella tecnologia, produrre tecnologia aiutandoli a: <p>1. sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere</p>



	<p>una serie di problemi;</p> <ol style="list-style-type: none">sviluppare una forma mentis che permetterà ai bambini di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi;utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie;risolvere i problemi che si incontrano e proporre soluzioni;scegliere tra opzioni diverse;prendere decisioni;agire con flessibilità;progettare e pianificare.
Traguardo di risultato (event.)	<p><u>Scuola dell'infanzia:</u></p> <p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze:</p> <ul style="list-style-type: none">Il bambino controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento.Il bambino riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.Il bambino utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.Il bambino si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.



Scuola Primaria:

Competenze trasversali:

- **Progettare:** Generalizzare una semplice procedura efficace per situazioni analoghe.
- **Risolvere i problemi** Prendere consapevolezza della possibilità che possono sussistere dei problemi e provare a proporre possibili soluzioni.
- **Acquisire ed interpretare l'informazione** Cominciare a selezionare le informazioni a seconda dello scopo.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Matematica: Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti ad un unico ambito) descrivendo il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.

Tecnologia: Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.

Scuola Secondaria di Primo Grado:

Competenze trasversali:

- **Progettare:** Generalizzare una semplice procedura efficace per situazioni analoghe.
- **Risolvere i problemi** Prendere consapevolezza della possibilità che possono sussistere dei problemi e provare a proporre possibili soluzioni.
- **Acquisire ed interpretare l'informazione** Cominciare a selezionare le informazioni a seconda dello scopo.



	<p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze:</p> <p>Tecnologia: "L'alunno utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale."</p> <p>"L'alunno sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni."</p>
Obiettivo di processo (event.)	<p><u>Scuola</u> <u>dell'infanzia:</u></p> <p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">· Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.· Realizza elaborazioni grafiche· Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il coding· Prende visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il coding· Costruisce per blocchi visuali con "criteri" di direzione e conteggi· Progetta, costruisce fa muovere e memorizza percorsi concordati stabiliti o tracciati· Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli <p><u>Scuola Primaria:</u></p>



Abilità:

- Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali)
- Elaborare ed eseguire semplici percorsi partendo da istruzioni verbali e/ o scritte e saper dare istruzioni a qualcuno perché compia il percorso desiderato.
- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
- Operare scelte.

Conoscenze:

- Elementi di orientamento.
- Regole fondamentali di attività di gioco-sport.
- Principi di funzionamento di macchine e apparecchi.
- Collaborare attivamente per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Evidenze osservabili:

- Trasforma una situazione complessa in ipotesi di soluzioni possibili
- Applica il pensiero computazionale in situazioni esperienziali legate alle discipline
- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo trovando nuove strategie risolutive.

Scuola Secondaria di Primo Grado:

Obiettivi: Gli obiettivi del progetto, declinati in termini di abilità conoscenze e competenze, sono:

Abilità/Capacità: Acquisire un approccio formale per la



	<p>risoluzione di semplici problemi; Progettare semplici algoritmi per lo sviluppo di basilari prodotti informatici; Capacità di analizzare qualitativamente prodotti informatici esistenti.</p> <p>Competenze: Utilizzare semplici software didattici (nella fattispecie Scratch 2.0 - versione Off-Line/on-line) per la programmazione di tipo "semplificato" (programmazione "a blocchi logici"); Saper scrivere linee di codice in versione "concettuale" (ad esempio blocchi logici IF - THEN - ELSE).</p> <p>Conoscenze: Conoscere i principali componenti di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione; Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo" - "Output" in un sistema informatico.</p>
Altre priorità (eventuale)	Nel caso si tratti di priorità di istituto non desunte dal RAV
Situazione su cui interviene	<p>Nel corso del triennio scolastico 2022/2023, 2023/2024, 2024/2025, si intende promuovere lo sviluppo del coding e del pensiero computazionale negli alunni della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo Mater Domini. Il "pensiero computazionale" nonostante sia strettamente collegato ai principi della programmazione e dell'informatica, è utile per sviluppare quelle capacità logiche e di risoluzione dei problemi necessarie alle donne e agli uomini del domani. Naturalmente le attività proposte agli alunni saranno adeguate all'età degli stessi e punteranno a sviluppare le competenze previste dalla programmazione annuale.</p> <p>Il pensiero computazionale è il processo mentale che sta alla base della formulazione dei quesiti per la risoluzione di un problema e delle loro soluzioni, è la capacità di individuare un procedimento costruttivo, fatto di semplici</p>



passi e non ambigui, che ci porta alla soluzione di un problema complesso; la capacità di individuare non solo la soluzione, ma anche il procedimento per trovarla, qualunque sia la scala del problema. Aiuta a sviluppare le abilità logiche e a risolvere problemi in modo creativo ed efficiente. Si tratta di un'abilità trasversale che ogni individuo dovrebbe sviluppare. Il pensiero computazionale stimola lo sviluppo di un'attitudine mentale utile ad affrontare problemi di ogni ordine e grado. Il pensiero computazionale rappresenta la quarta abilità di base, oltre a saper leggere, scrivere e far di conto ed è per questo che deve essere insegnato fin dai primi anni di scuola.

Il pensiero computazionale insegna a pensare in maniera algoritmica a trovare una soluzione e svilupparla e ciò avviene con la programmazione. Il "pensiero computazionale", non serve solo per far funzionare i computer ma anche per "leggere" la realtà e risolverne i problemi. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Oggi, quando si parla di programmazione si fa riferimento al coding. Il coding dà ai bambini una forma mentis che permetterà loro di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi. Insomma imparare a programmare apre la mente. Quando i bambini si avvicinano al coding diventano soggetti attivi della tecnologia.

Nella scuola dell'infanzia il gioco rappresenta un aspetto fondante dell'azione educativa. Come affermano le Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione: "Con il gioco i bambini si esprimono, raccontano, interpretano e combinano in modo creativo le esperienze soggettive e



sociali". Ed è proprio alla creatività che si collega l'uso delle tecnologie anche nella scuola dell'infanzia, la quale si presenta come un ambiente capace di promuovere le potenzialità di tutti i bambini, fra i tre e i sei anni i quali sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi, che osservano ed elaborano le prime ipotesi sulle cose, sugli eventi, sul corpo, sulle relazioni, sulla lingua, sui diversi sistemi simbolici e sui media, dei quali spesso già fruiscono non soltanto e non sempre in modo passivo. La codifica dei diversi linguaggi è alla base dell'azione educativa. L'utilizzo dei primi simboli permette ai bambini un approccio logico alla realtà.

Il coding è particolarmente adatto anche nella scuola primaria e secondaria di primo grado perché può diventare importante nella formazione di bambini e ragazzi. Il coding aiuta i più piccoli a pensare meglio e in modo creativo, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco. Consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegna a "dialogare" con il computer, a impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo. Il segreto sta tutto nel metodo: poca teoria e tanta pratica.

L'obiettivo non è formare una generazione di futuri programmatori, ma educare i più piccoli al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi – anche complessi – applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.

Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione riportano infatti: "Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per



	<p>l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile".</p>
Attività previste	<p><u>SCUOLA DELL'INFANZIA</u></p> <p>Con i bambini della scuola dell'infanzia prima di arrivare al coding vero e proprio si può lavorare a livello psicomotorio, con l'uso di bee bot o blue bot, un simpatico robot a forma di ape in grado di memorizzare una serie di comandi base e muoversi su un percorso in base ai comandi registrati dai bambini. Questo strumento permette di apprendere le posizioni del corpo nello spazio, riconoscere la destra dalla sinistra anche grazie a nastri colorati, imparando a seguire indicazioni verbali relative al movimento da compiere per poi trasportarle, in un momento successivo, all'ape che si muove seguendo i comandi che gli vengono digitati sulla schiena. Si tratta di progettare il movimento di "beep bot" (questo è il suo nome) e farla muovere su percorsi concordati, stabiliti o tracciati. E' uno strumento predisposto, anche sulla base dell'esperienza del Logo, proprio per proporre la programmazione fin dall'età prescolare, perché è manipolabile e concreta. La stessa "Apina" oggi la possiamo trovare anche su iPad, dove possiamo guidarla nei movimenti, su un piano di lavoro virtuale, dove il movimento è immaginato anziché esperito. Il passaggio può avere un duplice aspetto positivo, anche se non dovrebbe diventare sostitutivo della parte motoria vissuta e sperimentata. Il primo vantaggio è quello che si possono effettuare percorsi riflettendo sulla specularità e quindi sulla relatività della direzionalità, in riferimento al corpo o allo spazio e ad oggetti precisi. L'altro aspetto riguarda in particolare alunni con difficoltà di deambulazione che non possono, in genere esperire con il</p>



corpo lo spazio, in questo caso la virtualità è vicariante l'esperienza. Così avviene il primo approccio al coding nella scuola dell'infanzia, i bambini diventano i protagonisti nella costruzione dei percorsi, delle ambientazioni, delle storie del piccolo amico.

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

L'approccio alla nuova esperienza sarà in modo ludico e creativo, attraverso semplici percorsi rispondenti a comandi di programmazione algoritmica, di carattere trasversale (le attività pervaderanno quelle disciplinari) e saranno svolte mediante modalità unplugged, quali :

- Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio.
- Giochi sull'orientamento nello spazio dell'aula con scacchiere mobili appositamente realizzate allo scopo.
- Spostamenti nello spazio-aula su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa.
- Rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi.
- Scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi predefiniti per guidare i compagni nel riprodurre un disegno/percorso.
- Visione del video introduttivo "Il linguaggio delle cose" di Europe Code Week.
- Lavoro di gruppo per elencare gli oggetti programmabili.
- Riflessione su cosa si potrebbe fare con gli oggetti programmabili di diverso da ciò che già fanno.



- Riflessione su quali oggetti non programmabili potrebbero diventare programmabili o hanno già la loro versione programmabile.

- Programmazione di algoritmi su carta a quadretti.

- Giochi con le carte del Cody Roby.

CodyRoby è un gioco “unplugged” (cioè senza strumenti elettronici) basato sulla programmazione e sull’interpretazione di semplici sequenze di istruzioni elementari. Cody è un programmatore che impartisce istruzioni, Roby è un robot che le esegue. Le istruzioni sono carte da gioco, i programmatori (Cody) sono i giocatori, i robot (Roby) sono pedine mosse dai giocatori su una scacchiera, o bambini coinvolti in attività motorie lungo un percorso. Le istruzioni elementari sono 3: vai avanti (di uno scacco), girati a sinistra, girati a destra. Ogni istruzione è rappresentata da una carta. Le carte che compongono il mazzo sono 40.

- Giochi con CodyWay

CodyWay: Metodo di programmazione unplugged che offre blocchi di programmazione visuale per descrivere il percorso da seguire all’interno di una stanza, in un palazzo, in un quartiere o su una mappa per raggiungere una destinazione. E’ una libreria di blocchi da stampare, ritagliare e da comporre.

- Code.org.

Code.org: Esecuzione delle attività di programmazione visuale del corso L’ora del codice sul sito CODE.ORG e conseguimento del relativo certificato.

- Introduzione al Coding e svolgimento di esercizi didattici di coding sul sito CODE.org (nell'ambito del programma MIUR



"programma il futuro") - ORE 2 per classe

Introduzione degli studenti all'utilizzo del software "Scratch 2.0" e all'utilizzo della programmazione visuale con l'ausilio di blocchi grafici - ORE 2 per classe

Partecipazione all'evento EUROPE CODE-WEEK: Dal 9 al 24 ottobre 2021 si svolge la settimana europea della programmazione all'interno della quale si svolgeranno migliaia di eventi in ogni parte d'Europa - ORE 1 per classe

Progettazione dell'algoritmo di un "videogioco": La classe, divisa in gruppi, progetterà dei semplici algoritmi in grado di generare, a partire da dati in input (ad esempio pressione di un tasto sulla tastiera) delle operazioni automatiche (ad esempio il movimento di un'immagine su schermo). La fase di progettazione porterà alla produzione di schemi a blocchi, eseguiti dagli studenti su carta e successivamente riportati dal docente sulla lavagna. - ORE 1 per classe

Preparazione risorse grafiche (utilizzo di software di grafica digitale) - ORE 1 per classe

Scratch Jr e Scratch: linguaggi di programmazione caratterizzati da una programmazione con blocchi di costruzione (blocchi grafici) creati per adattarsi l'un l'altro, ma solo se inseriti in una corretta successione, in questo modo si evitano inesattezze nella sintassi.

Realizzazione e test del primo "videogioco": Dopo la progettazione, i blocchi logici ottenuti saranno inseriti in un software didattico (Scratch 2.0) che permette la programmazione di tipo semplificato (programmazione "visuale" con blocchi logici da movimentare con meccanismi di tipo "drag and drop"), in modo da osservare



	<p>il risultato degli algoritmi progettati. Le animazioni ottenute dagli algoritmi saranno visibili sullo schermo del computer e visibili a tutta la classe mediante proiettore. In questa fase sarà inoltre effettuato il cosiddetto "debug" ovvero la risoluzione di problemi di malfunzionamento generati da algoritmi "imperfetti".</p> <ul style="list-style-type: none">· Replicare le fasi di produzione di un prodotto digitale programmato quasi da zero;· Realizzazione di prodotti man mano più complessi (introducendo via via concetti più complessi) in crescente autonomia.· Progettazione dell'algoritmo di un programma di calcolo e di rappresentazione di figure geometriche.· Realizzazione e test di un programma di calcolo e di rappresentazione di figure geometriche - ORE 1 per classe· Progettazione e realizzazione di Digital Stories (digital story telling) (particolarmente adatto per alunni con DSA o disabilità)· Caricamento dei progetti sul sito https://scratch.mit.edu· Eventuale evento a fine anni scolastici per la presentazione dei prodotti realizzati.
Risorse finanziarie necessarie	Acquisto di Bee-Bot (€ 89,00 circa) o in alternativa Blue-Bot (€ 125,00 circa) per ogni plesso di scuola dell'infanzia e/o scuola primaria. Connessione ad internet per collegamento ai siti programmaitfuturo.it e code.org , per visionare video e Power Point relativi al coding. Computer presenti e funzionanti nei plessi. ;
Risorse umane (ore) / area	Animatore Digitale d'Istituto e Team. Tutti i docenti della



	scuola dell'infanzia, della scuola primaria e secondaria di primo grado che operano nell'Istituto e che ne abbiano le competenze. Le attività verranno svolte in orario scolastico ed extrascolastico, pertanto, non risulta possibile, al momento, quantificare le ore da retribuire.
Altre risorse necessarie	Palestre, laboratori informatici, aule dotate di LIM funzionante, utilizzo di una stampante; utilizzo del fotocopiatore..
Indicatori utilizzati	<p>Indicatori ("obiettivi misurabili"): Gli indicatori sulla buona riuscita del progetto, in relazione alle attività previste sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none">· Numero e qualità dei prodotti digitali realizzati dagli studenti (si prevede di realizzare rudimentali videogiochi, programmi per il calcolo, programmi per la rappresentazione di figure geometriche, programmi di narrazione digitale o "digital story telling"); I prodotti realizzati saranno disponibili in rete sul sito https://scratch.mit.edu (sviluppato dal M.I.T.).· Capacità della classe di elaborare algoritmi (4 fasce di risultato: Capacità di elaborare algoritmi ad elevata complessità - Capacità di elaborare algoritmi di complessità intermedia - Capacità di elaborare algoritmi funzionanti, di tipo basilare - Capacità di descrivere algoritmi basilari solo se guidati dal docente) - Rilevazione mediante· Capacità della classe di realizzare linee di codice (4 fasce di risultato: Capacità di realizzare linee di codice perfettamente funzionanti in maniera totalmente autonoma. Capacità di realizzare linee di codice perfettamente funzionanti traendo spunto da programmi già realizzati - Capacità di realizzare linee di codice perfettamente funzionanti traendo spunto da



	<p>programmi già realizzati e con l'aiuto del docente - Capacità di realizzare linee di codice solo parzialmente funzionanti) - Rilevazione mediante rubriche di osservazione.</p> <ul style="list-style-type: none">· Problem solving: Elementi oggetto di osservazione e misurazione: 1-Analisi (Analisi dei termini della situazione problematica); 2-Strategie risolutive (Sviluppare la soluzione in passaggi logico-sequenziali - Coding); 3-Competenze digitali (Utilizzo corretto di blocchi logici del software).· Lavoro in Team: Elementi oggetto di osservazione e misurazione - Lavoro di gruppo e metodo di lavoro: 1-Relazioni (Interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo); 2-Partecipazione (Collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo); 3- Responsabilità (Rispetta i tempi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta).
Stati di avanzamento	Se il progetto è su più anni, indicare il punto di sviluppo intermedio atteso alla fine di ciascun anno
Valori / situazioni attese	<ul style="list-style-type: none">ü acquisizione degli elementi base del pensiero computazionale;ü capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività;ü maturazione di competenze logiche;ü capacità di produrre tecnologia.



Denominazione progetto	Gutenberg - Libriamoci
Priorità cui si riferisce	<p>Il Progetto Gutenberg- Fiera del libro propone la sua nuova edizione in continuità e coerente sviluppo con le precedenti, che hanno consentito, dal 2003, di sperimentare e poi consolidare una formula efficace e coinvolgente per la promozione della lettura tra le nuove generazioni.</p> <p>Il progetto Libriamoci, promosso dal Ministero della Cultura, attraverso il Centro per il libro e la lettura e dal Ministero dell'Istruzione – Direzione generale per lo Studente, l'Inclusione e l'Orientamento scolastico ha da sempre l'obiettivo di accrescere e diffondere tra i più giovani l'amore per il libro e l'abitudine alla lettura, attraverso momenti di ascolto e partecipazione attiva come possono essere sfide e maratone letterarie tra le classi, la realizzazione di audiolibri, performance di libri viventi, gare di lettura espressiva, incontri con lettori volontari esterni, gare di dibattito a partire da singoli romanzi... In questo spirito creativo e collaborativo si rinnova inoltre la sinergia fra Libriamoci e #ioleggoperché, iniziativa promossa dall'Associazione Italiana Editori (AIE) che avrà il suo culmine nella settimana dal 20 al 28 novembre, in un ideale passaggio di testimone che vede nella fine di una campagna l'inizio dell'altra.</p>
Traguardo di risultato	Far acquisire tempestivamente un approccio positivo alla lettura, individuale e collettiva.
Obiettivo di processo	<p>Gutenberg:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lavorare in maniera cooperativa• Acquisire/potenziare capacità progettuali• Acquisire/potenziare competenze nei diversi linguaggi• Acquisire/potenziare strumenti di autovalutazione• Acquisire/potenziare strumenti per scelte consapevoli



	<ul style="list-style-type: none">• Imparare sempre di più ad imparare• Incrementare il bisogno della lettura come essenziale per la crescita individuale degli allievi e per lo sviluppo della loro identità sociale• Consolidare e rinforzare il senso di appartenenza al territorio, ma anche a più vaste. <p>Libriamoci:</p> <p>Potenziare e promuovere buone pratiche di lettura.</p> <p>Potenziare l'uso di modelli laboratoriali con l'uso delle nuove tecnologie.</p> <p>Sviluppare e rinforzare abilità di ascolto, ragionamento, di ricerca e di formazione concettuale.</p> <p>Sviluppare e rinforzare disposizioni critiche (meravigliarsi, chiedere ragioni, giudicare facendo uso di criteri, porre domande, ...)</p> <p>Acquisire familiarità con la possibilità di prendersi cura di sé attraverso la narrazione del proprio pensiero a se stesso e ad altri</p>
Altre priorità	Sviluppare competenze chiave sociali e civiche, in particolare: collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista. Sviluppare capacità argomentative, relazionali e lessicali
Situazione su cui interviene	Positiva la situazione di partenza, in quanto da diversi anni sono previsti progetti e portate avanti attività funzionali alla lettura in ogni classe e ordine di scuola.
Attività previste	Le attività del Progetto Gutenberg, anche per l'anno in corso, rispondono alla seguente pianificazione: a) presentazione e promozione dei testi inerenti la tematica del Gutenberg, in un lavoro condiviso nell'ambito della rete;



b) organizzazione di attività integrate alla lettura, come: proiezioni di video, incontri interattivi, dimostrazioni su ricerche svolte, interviste brevi agli autori, ecc.

c) presentazione e promozione delle attività del Progetto Gutenberg sui principali canali di informazione: giornali, riviste, internet. Iniziative di informazione e sensibilizzazione (banchetti pubblici, diffusione di materiali) rivolte al territorio;

d) anteprime ed incontri con l'autore.

Per il progetto Libriamoci, dal 15 al 20 novembre 2021 si svolgeranno in classe iniziative di lettura a voce alta, sia in presenza che online, volte a stimolare nelle studentesse e negli studenti il piacere di leggere.

Leggere è un gioco, ma non da ragazzi: è da bambini e da adulti, da esperti e neofiti. Come tutti i giochi è un divertimento, ma per trarne il massimo beneficio occorre conoscere e padroneggiarne le regole. È questo il tema istituzionale dell'edizione 2021 di Libriamoci che il Centro per il libro e la lettura propone per invitare a riflettere proprio sulla duplice natura della lettura come momento di svago e strumento di crescita, mettendo l'accento non solo su chi legge ma anche su chi, con dedizione e cura, insegna a farlo. Non potevano mancare i filoni tematici dai quali, eventualmente, farsi ispirare:

□ Il gioco del mondo – L'omonimo titolo del romanzo di Julio Cortázar è la suggestione da cui nasce il primo dei filoni tematici di Libriamoci, dedicato alle tante possibilità di interpretazione del mondo che ci circonda. Rientrano qui letture che riguardano temi di attualità ambientali, politici e sociali: il mondo è quello di cui ogni giorno facciamo esperienza e che si modifica sotto i nostri occhi, un ecosistema in continuo divenire da capire e a cui adattarsi. Trasversale e modulabile, è un filone tematico adatto a ogni ordine e grado, dalle scuole dell'infanzia alle secondarie di secondo grado.



	<p>□ Il gioco dei sé – Il gioco dei se di Rodari si apriva alle infinite possibilità dell'immaginazione mentre il nostro, che cambia se in sé, guida alla ricerca e alla costruzione del proprio io attraverso la lettura. Romanzi di formazione e biografie sono i generi più indicati a questo secondo filone tematico, particolarmente adatto a studenti di scuole secondarie di primo e secondo grado, colti nel momento più delicato del percorso di crescita personale.</p> <p>□ Giochi diVersi – Combinare parole e suoni dando vita a espressioni e forme sempre diverse. I Giochi diVersi sono quelli che coinvolgono il genere poetico, classico e contemporaneo. Dalle filastrocche adatte ai giovanissimi lettori della scuola materna fino alle raccolte poetiche che formano gran parte della programmazione scolastica superiore.</p>
Attività	Gli insegnanti hanno come sempre massima libertà nella scelta delle opere da leggere e negli argomenti da approfondire
Risorse finanziarie necessarie	Nessuna
Risorse umane (ore) / area	<p>Gutenberg: in orario curricolare gli alunni di tutte le sezioni e classi delle scuole dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo "Mater Domini" Di CZ (all'interno di una Rete di scuole, aderenti al Progetto su scala provinciale e regionale) effettueranno letture di testi scelti e anteprime ed incontri con l'autore.</p> <p>Libriamoci: in orario curricolare nella settimana dal 15 al 21 novembre 2021</p>
Altre risorse necessarie	<p>Gutenberg: attività integrate alla lettura, come: proiezioni di video, incontri interattivi, dimostrazioni su ricerche svolte, interviste brevi agli autori, ecc.</p> <p>Libriamoci: esperti esterni che intervengono in presenza o mediante incontri online.</p>
Indicatori utilizzati	Sviluppare la capacità di ascolto reciproco e di dialogo nel



	rispetto del pensiero altrui; promuovere percorsi di lettura proficua e giocosa; sperimentare e condividere buone pratiche.
Stati di avanzamento	I progetti coinvolgono tutte le classi di ogni ordine e grado dell'IC Mater Domini. Positivi i percorsi progettati nei precedenti anni scolastici e le proposte previste per il corrente anno scolastico
Valori / situazione attesi	Lettura positiva e propositiva, di ascolto reciproco, di dialogo corretto nel rispetto dei diversi punti di vista, di argomentazione chiara e coerente, di elaborazione di pensiero critico

Scheda di presentazione PROGETTO/ATTIVITÀ

TITOLO DI PROGETTI/ ATTIVITÀ	Spettacolo teatrale originale in lingua francese "MAÎTRE MÔ" Ma ville: c'est chouette! Presentazione creativa della mia città.
DOCENTE REFERENTE	Prof.ssa Raffaella Maruca
SINTESI DEL PROGETTO	"MAÎTRE MÔ": Percorso linguistico con rappresentazione teatrale in lingua francese. Il progetto si propone di integrare l'uscita didattica in un percorso completo, non lasciandola fine a sé stessa. Ci si propone di stimolare la curiosità degli studenti per trasformare un atteggiamento passivo in partecipazione, interesse e motivazione, cercando anche di consolidare e/o potenziare le quattro abilità. In occasione dei 400 anni dalla nascita di Molière, la



	<p>rappresentazione avvicina le nuove generazioni a questo illustre autore francese, attraverso un'opera originale scritta appositamente per gli studenti, ricca di contenuti multidisciplinari che attingono alla storia, alla letteratura, alla filosofia, all'arte e forniscono agli studenti spunti linguistici e culturali attuali.</p> <p>Ma ville: c'est chouette!: Il progetto si propone di motivare gli alunni e, attraverso attività creative come la creazione di una pubblicità, di rafforzare la conoscenza del lessico di base e delle funzioni comunicative.</p>
IL PROGETTO CONCORRE A PERSEGUIRE UNA DELLE PRIORITA' INDICATE NEL RAV?	a) SI
<p>SE HA RISPOSTO SÌ ALLA DOMANDA PRECEDENTE</p> <p>INDICARE A QUALE PRIORITÀ DEL RAV E' CORRELATO IL PROGETTO</p>	<p>- Attivazione azioni didattiche per sviluppo delle competenze</p> <p>- Potenziare la laboratorialità nell'insegnamento/apprendimento, nella scuola secondaria di primo grado, con metodologie innovative</p> <p>- Recuperare e/o consolidare le capacità sia dal punto di vista della comprensione che della produzione orale e scritta in L2.</p>
AZIONI DA REALIZZARE	<p>Oltre alla tappa a teatro, alcune tappe possono essere svolte a scuola, altre a casa in autonomia.</p> <p>Gli studenti potranno vivere in prima persona i momenti dello spettacolo grazie a esperienze di:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Osservazione e interpretazione attraverso video di scene clou · Immedesimazione nella storia attraverso l'approfondimento e l'analisi della trama e delle canzoni



	<ul style="list-style-type: none">· Rielaborazione e consolidamento dei messaggi attraverso il materiale post spettacolo.· Osservazione e comprensione di video e testi con attività di comprensione: brain storming, V/F, attività di associazione, ecc· Ricerca degli argomenti trattati online· Rielaborazione e consolidamento dei contenuti appresi attraverso attività guidate di produzione scritta, con strumenti classici (fogli, cartelloni) e strumenti innovativi (Power Point, Jamboard, quizlet, ecc) - produzione di un lavoro finale digitale.
OBIETTIVI PREVISTI	<ul style="list-style-type: none">· Aumentare l'interesse e la motivazione dello studente mantenendo alto il suo livello di coinvolgimento attivo durante tutte le fasi pedagogiche· Accendere la curiosità e l'entusiasmo perché creato con linguaggi, codici verbali, non verbali e musicali dei giovani di oggi· Integrare, potenziare e completare lo studio della lingua svolto in classe· Ampliare le conoscenze e le competenze multiculturali e digitali.· Ampliare le competenze di cittadinanza· Sviluppare le capacità di analisi e sintesi
TEMPI PREVISTI	<p>“MAÎTRE MÔ” : Preparazione allo spettacolo: da dicembre a febbraio. Spettacolo: 25 Marzo</p> <p>MA VILLE: C'EST CHOUETTE!: Il progetto sarà svolto nel secondo quadrimestre, in ore pomeridiane extra-curricolari, per una durata complessiva di 12 ore (2 ore a settimana).</p>



MATERIALI CHE SI INTENDE PRODURRE	Lavori individuali e/o di gruppo				
N. RO DI ALUNNI O CLASSI COINVOLTE	“MAÎTRE MÔ” : Classi terze scuola secondaria di I grado MA VILLE: C’EST CHOUEETTE!: alunni delle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado.				
SCHEDA FINANZIARIA					
COSTI MATERIALE – Beni di consumo, d’investimento e servizi	Sarà necessario fornire agli alunni fotocopie dei materiali cartacei forniti dalla compagnia teatrale, cioè un fascicolo di 10 pagine per alunno. Non avendo ancora il numero delle adesioni non mi è possibile quantificare il numero di fotocopie di cui avrò bisogno e il relativo costo La scuola dovrà fornire il mezzo di trasporto per raggiungere l’Auditorium Casalnuovo il giorno dello spettacolo; se, come negli anni precedenti, si utilizzeranno gli scuolabus del Comune e non ci sarà alcuna spesa.				
IMPEGNO IN TERMINI DI ORE	“MAÎTRE MÔ” Frontali	3 ore (curricolari in classe)		Non frontali	3 ore (curricolari in laboratorio)
	MA VILLE: C’EST CHOUEETTE!:	12 ore (2 ore a settimana) pomeridiane extracurricolari.			
DOCENTI					



ATA				
COLLABORATORI				
ALTRO (specificare)				

Scheda di presentazione PROGETTO/ATTIVITÀ

TITOLO DEL PROGETTO/ ATTIVITÀ	TEATRO IN LINGUA INGLESE (Visione spettacolo teatrale in lingua inglese)
DOCENTE REFERENTE	Rocca Maria
SINTESI DEL PROGETTO	Gli studenti assisteranno ad uno spettacolo in lingua inglese in orario antimeridiano con attori madrelingua e avranno la possibilità di dialogare con loro al termine della rappresentazione. La partecipazione è subordinata al miglioramento e superamento della crisi pandemica da Covid 19
IL PROGETTO CONCORRE A PERSEGUIRE UNA DELLE PRIORITÀ INDICATE NEL RAV?	SI
SE HA RISPOSTO SÌ ALLA DOMANDA PRECEDENTE INDICARE A QUALE PRIORITÀ DEL RAV È CORRELATO IL PROGETTO	-promozione di attività dedicate alla creatività e all'arte, nello specifico al teatro; -Competenze chiave europee, -miglioramento esiti disciplinari degli studenti. La partecipazione allo spettacolo in lingua inglese intende favorire l'acquisizione delle



	competenze chiave di comunicazione nelle lingue straniere e a promuovere e avvicinare gli alunni al mondo del teatro. L'attività mira, inoltre, a sviluppare interesse e piacere verso l'apprendimento di una lingua straniera attraverso le canzoni e la musica
AZIONI DA REALIZZARE	Lettura e studio del copione del musical; approfondimenti e ricerche.
OBIETTIVI PREVISTI	<ul style="list-style-type: none">-Sviluppare le competenze chiave di cittadinanza europea;- migliorare gli esiti disciplinari;-aumentare l'interesse e la partecipazione;-avvicinare gli alunni al mondo del teatro.
TEMPI PREVISTI	Un mese
MATERIALI CHE SI INTENDE PRODURRE	/
N. RO DI ALUNNI O CLASSI COINVOLTE	Classi 3 scuola sec. I grado
SCHEDA FINANZIARIA	
COSTI MATERIALE – Beni di consumo, d'investimenti e servizi	Scolabus o costo del trasporto per assistere allo spettacolo



Traguardi attesi in uscita

Infanzia

Istituto/Plessi	Codice Scuola
GIORGIO GABER ICMATERDOMI	CZAA85801E
CATANZARO CAMPANELLA ICMATERDOM	CZAA85803L
CATANZARO CAVITA IC MATERDOMINI	CZAA85804N
DOMINIANNI - IC MATERDOMINI	CZAA85805P
A. CEFALY IC MATERDOMINI	CZAA85807R
A .GIGLIO IC MATERDOMINI	CZAA85808T

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
CATANZARO CAMPANELLA IC MATERDO	CZEE85801Q
GIORGIO GABER MATER DOMINI CZ	CZEE85803T
A. GIGLIO IC MATERDOMINI	CZEE85804V
M. DE LORENZO IC MATERDOMINI	CZEE85805X

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

SMSCATANZARO P.LAMPASI ICMATERD

CZMM85801P

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: GIORGIO GABER ICMATERDOMI
CZAA85801E**

40 Ore Settimanali

SCUOLA DELL'INFANZIA

**Quadro orario della scuola: CATANZARO CAMPANELLA ICMATERDOM
CZAA85803L**

40 Ore Settimanali

SCUOLA DELL'INFANZIA

**Quadro orario della scuola: CATANZARO CAVITA IC MATERDOMINI
CZAA85804N**

40 Ore Settimanali

SCUOLA DELL'INFANZIA



Quadro orario della scuola: DOMINIANNI - IC MATERDOMINI CZAA85805P

40 Ore Settimanali

SCUOLA DELL'INFANZIA

Quadro orario della scuola: A .GIGLIO IC MATERDOMINI CZAA85808T

25 Ore Settimanali

SCUOLA PRIMARIA

Tempo scuola della scuola: CATANZARO CAMPANELLA IC MATERDO CZEE85801Q

TEMPO PIENO PER 40 ORE SETTIMANALI

SCUOLA PRIMARIA

Tempo scuola della scuola: GIORGIO GABER MATER DOMINI CZ CZEE85803T

TEMPO PIENO PER 40 ORE SETTIMANALI



SCUOLA PRIMARIA

Tempo scuola della scuola: A. GIGLIO IC MATERDOMINI CZEE85804V

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI

SCUOLA PRIMARIA

**Tempo scuola della scuola: M. DE LORENZO IC MATERDOMINI
CZEE85805X**

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

**Tempo scuola della scuola: SMSCATANZARO P.LAMPASI ICMATERD
CZMM85801P - Corso Ad Indirizzo Musicale**

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



Tempo Ordinario	Settimanale	Annuale
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

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

E' stato attivato nella scuola primaria e secondaria di primo grado l'insegnamento dell'educazione civica, con un monte ore annuale di 33 ore (corrispondente a 1 ora settimanale).



Curricolo di Istituto

IC CATANZARO MATER DOMINI

Primo ciclo di istruzione

Curricolo di scuola

Per concretizzare un curriculum verticale sempre più completo, rispondente alla normativa vigente e alle esigenze dell'utenza, il nostro Istituto ha ritenuto necessario definire un curriculum verticale, in continuità tra i tre ordini di scuola (infanzia, primaria e secondaria di primo grado) come del resto è indicato anche nell'art.11 della legge 12.02.98 n° 21, che così recita "La continuità educativa e didattica ha lo scopo di promuovere un percorso formativo unitario in grado di contribuire ad uno sviluppo organico dell'esperienza educativa dell'alunno". La continuità nasce dall'esigenza primaria di garantire il diritto dell'alunno ad un percorso formativo organico e completo, pertanto, si ritiene necessario riprogrammare le unità d'apprendimento nell'ottica dell'unitarietà, della continuità e della verticalità. La ricerca di coordinamento dei curricula riguarda entrambi i versanti del curriculum stesso: programma e programmazione. È necessaria, inoltre, una messa a punto di forme di omogeneizzazione il più elevate possibile tra gli "atteggiamenti" educativi dei diversi ordini di scuola coinvolti: obiettivi formativi innanzi tutto e poi, metodologia condivisa, strumenti della programmazione educativa e didattica partecipati, strategie e tecniche di osservazione e di valutazione comuni. Per gli obiettivi formativi di tipo cognitivo gli alunni devono saper dimostrare che sanno richiamare autonomamente le conoscenze e le abilità pregresse per: comunicare con appropriatezza di linguaggio;

esprimere ed argomentare le proprie opinioni;

interpretare date, eventi e fenomeni;

stabilire relazioni di causa-effetto;

porsi domande logiche;



formulare ipotesi;

risolvere problemi;

esprimersi utilizzando codici diversi.

Per ciò che riguarda gli obiettivi formativi di tipo meta cognitivo, l'alunno deve essere in grado di mettere in moto:

motivazione: si attivi a superare tutti gli ostacoli per portare a termine il lavoro;

attenzione: si concentri sul lavoro;

organizzazione: sappia organizzare il suo materiale;

impegno: sappia portare a termine il lavoro in maniera appropriata;

autonomia: cerchi di affrontare i problemi autonomamente e in modo adeguato;

rispetto di sé e degli altri: tenga anche conto delle esigenze degli altri nel costruire la propria identità;

collaborazione: sia in grado di collaborare nel gruppo;

assunzione di responsabilità: sappia controllare le proprie emozioni in situazioni di conflittualità.

Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Traguardi di competenza

○ Nucleo tematico collegato al traguardo: Stare bene insieme

Il progetto educativo elaborato intende sviluppare le seguenti competenze interdisciplinari:



- comprendere l'importante funzione della solidarietà;
 - riconoscere l'Unione Europea come unione di popoli e condivisione di attività, leggi e valori;
 - comprendere che tutti gli esseri viventi necessitano rispetto;
 - comprendere il concetto di "energia pulita" e conoscere i mezzi per ottenerla;
 - conoscere comportamenti finalizzati a preservare l'ambiente da eventi dannosi per il pianeta e l'umanità;
 - conoscere le norme di comportamento per navigare in rete con sicurezza.
-
- COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà
 - SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio
 - CITTADINANZA DIGITALE

Obiettivi specifici/risultati di apprendimento

○ Educando

Curricolo di Educazione civica (abstract)

Secondo quanto previsto dalla legge del 20 agosto 2019 n.92, a partire dall'anno scolastico 2020/2021 viene istituito l'insegnamento obbligatorio di educazione civica nelle scuole di ogni ordine e grado, per cui si è reso necessario elaborare "in primis" un curriculum verticale di educazione civica che assicuri un iter formativo organico e completo adeguato ai tre ordini di scuola caratterizzanti l'istituto comprensivo (infanzia/primaria/secondaria di I grado).

Il Curriculum è stato elaborato da una commissione preposta e nominata in seno alla seduta collegiale del 3 settembre 2020 e tiene conto di quanto previsto sia dalle Linee guida introdotte dal Decreto n.35 del del 22/06/2020, sia dalle Indicazioni Nazionali per il curriculum delle scuole dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione. Predetto Curriculum, alla luce dei



nuclei concettuali indicati dal dettato normativo e delle 8 competenze europee del 2018, organizza l'insegnamento di educazione civica per obiettivi, conoscenze/abilità e traguardi di competenze ad ampio spettro, declinati poi nelle unità di apprendimento delle cinque classi; le unità di apprendimento (UDA) saranno oggetto di revisione da parte della stessa commissione, al fine di garantire l'insegnamento trasversale della disciplina in oggetto.

MacroUDA "Missione Terra" (abstract)

Le "Linee Guida per l'insegnamento dell'Educazione civica" in applicazione della legge 20 agosto 2019, n. 92, pongono a fondamento la conoscenza della Costituzione Italiana, quale principio fondamentale, per individuare diritti, doveri, compiti, comportamenti personali e istituzionali, per la formazione dei cittadini. Le Linee si articolano in tre "Nuclei Concettuali" che costituiscono le fondamenta della Legge e che abbracciano tutte le tematiche determinate: Costituzione, Sviluppo Sostenibile, Cittadinanza Digitale. Ed è a questo grande ambito, variamente declinabile, dell'Educazione Civica, ed in particolare al vasto "Nucleo Sviluppo Sostenibile", che il nostro Istituto si riconduce. Curando la coerenza tra iniziative didattiche e scelte educative in riferimento ai valori guida sopra esplicitati che diventano, di fatto, gli obiettivi educativi perseguiti dalla progettazione unitaria dell'Istituto, che si configura come sfondo istituzionale per i percorsi annuali compiuti dalle singole sezioni e classi. Questo "grande" Progetto d'Istituto declinato in base all'età degli allievi, qualifica l'intero percorso annuale, in quanto consente di controllare il rischio della frammentazione e della separazione di attività e saperi disciplinari, orientandoli verso i valori in cui la scuola crede. La Scuola e la cultura della Sostenibilità, quale baluardo all'instabilità del nostro presente, fautrice di saperi orientati al rispetto dell'ambiente, la conoscenza del pianeta, l'alimentazione sostenibile, alle problematiche del riscaldamento globale, l'innalzamento della temperatura, dei livelli degli oceani, l'inquinamento, lo smaltimento dei rifiuti, la deforestazione. Il grande tema educativo comune delle scuole del nostro Istituto è la salvaguardia del nostro Pianeta, della nostra Terra e può essere riassunto nella seguente frase di Andy Warhol: "Credo che avere la Terra e non rovinarla sia la più bella forma d'arte che si possa desiderare." Tutti i "Campi di Esperienza e le Discipline", anche se non espressamente citati, sono coinvolti in questa unità di apprendimento; l'educazione ambientale, per la natura complessa dei temi trattati e per la necessità di un approccio olistico nell'affrontare i vari temi, non può compiutamente esaurirsi nella trattazione all'interno di una singola disciplina, ma è opportuno invece che sia il risultato di percorsi interdisciplinari e coordinati tra loro. Nell'articolazione dell'UDA, si parte dal presupposto che l'educazione allo sviluppo sostenibile implica il mettere al centro le competenze, che prima ancora che specifiche, sono di tipo trasversale e quindi non strettamente legate



all'ambiente. Diventano centrali, competenze di cittadinanza che possono essere potenziate anche e non solo da percorsi didattici di educazione allo sviluppo sostenibile. L'UDA proposta vuole essere una sorgente, cui attingere per sviluppare percorsi didattici mirati allo sviluppo di coscienze attente alle problematiche del pianeta su cui viviamo. Strutturata e divisa in due quadrimestri, è articolata su alcuni temi ritenuti prioritari: la conoscenza del pianeta, l'alimentazione sostenibile, il riscaldamento globale, l'innalzamento della temperatura, l'innalzamento dei livelli degli oceani, l'inquinamento, lo smaltimento dei rifiuti non biodegradabili o sostanze radioattive, la deforestazione. Argomenti in cui la tematica ambientale diviene strumento più che oggetto dell'azione educativa. Le esperienze attivate e relative fasi, si suddividono in tre percorsi didattici che, per la vastità e l'importanza degli argomenti, si prevede di svolgere nel triennio 2020/2023.

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

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V
- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Geografia
- Italiano
- Scienze
- Storia
- Tecnologia



Monte ore annuali

Scuola Primaria

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

Scuola Secondaria I grado

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

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

○ Educando

Curricolo di Educazione civica (abstract)



Secondo quanto previsto dalla legge del 20 agosto 2019 n.92, a partire dall'anno scolastico

2020/2021 viene istituito l'insegnamento obbligatorio di educazione civica nelle scuole di ogni

ordine e grado, per cui si è reso necessario elaborare "in primis" un curricolo verticale di educazione

civica che assicuri un iter formativo organico e completo adeguato ai tre ordini di scuola

caratterizzanti l'istituto comprensivo (infanzia/primaria/secondaria di I grado).

Il Curricolo è stato elaborato da una commissione preposta e nominata in seno alla seduta

collegiale del 3 settembre 2020 e tiene conto di quanto previsto sia dalle Linee guida introdotte dal

Decreto n.35 del 22/06/2020, sia dalle Indicazioni Nazionali per il curricolo delle scuole

dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione.



Predetto Curricolo, alla luce dei nuclei concettuali indicati dal dettato normativo e delle 8 competenze europee del 2018, organizza l'insegnamento di educazione civica per obiettivi, conoscenze/abilità e traguardi di competenze ad ampio spettro, declinati poi nelle unità di apprendimento delle cinque classi; le unità di apprendimento (UDA) saranno oggetto di revisione da parte della stessa commissione, al fine di garantire l'insegnamento trasversale della disciplina in oggetto.

5.3 MacroUDA "Missione Terra" (abstract)

Le "Linee Guida per l'insegnamento dell'Educazione civica" in applicazione della legge 20 agosto 2019, n. 92, pongono a fondamento la conoscenza della Costituzione Italiana, quale principio



fondamentale, per individuare diritti, doveri, compiti, comportamenti personali e istituzionali, per

la formazione dei cittadini.

Le Linee si articolano in tre "Nuclei Concettuali" che costituiscono le fondamenta della Legge e che

abbracciano tutte le tematiche determinate: Costituzione, Sviluppo Sostenibile, Cittadinanza

Digitale.

Ed è a questo grande ambito, variamente declinabile, dell'Educazione Civica, ed in particolare al

vasto "Nucleo Sviluppo Sostenibile", che il nostro Istituto si riconduce. Curando la coerenza tra

iniziative didattiche e scelte educative in riferimento ai valori guida sopra esplicitati che diventano,

di fatto, gli obiettivi educativi perseguiti dalla progettazione unitaria dell'Istituto, che si configura



come sfondo istituzionale per i percorsi annuali compiuti dalle singole sezioni e classi.

Questo “grande” Progetto d’Istituto declinato in base all’età degli allievi, qualifica l’intero percorso

annuale, in quanto consente di controllare il rischio della frammentazione e della separazione di

attività e saperi disciplinari, orientandoli verso i valori in cui la scuola crede.

La Scuola e la cultura della Sostenibilità, quale baluardo all’instabilità del nostro presente, fautrice

IC “Mater Domini”- Catanzaro- Piano Triennale dell’Offerta Formativa - Aggiornamento a.s. 2020/2021



di saperi orientati al rispetto dell'ambiente, la conoscenza del pianeta, l'alimentazione sostenibile,

alle problematiche del riscaldamento globale, l'innalzamento della temperatura, dei livelli degli

oceani, l'inquinamento, lo smaltimento dei rifiuti, la deforestazione. Il grande tema educativo

comune delle scuole del nostro Istituto è la salvaguardia del nostro Pianeta, della nostra Terra e può

essere riassunto nella seguente frase di Andy Warhol:

"Credo che avere la Terra e non rovinarla sia la più bella forma d'arte che si possa desiderare."

Tutti i "Campi di Esperienza e le Discipline", anche se non espressamente citati, sono coinvolti in

questa unità di apprendimento; l'educazione ambientale, per la natura complessa dei temi trattati

e per la necessità di un approccio olistico nell'affrontare i vari temi, non può compiutamente



esaurirsi nella trattazione all'interno di una singola disciplina, ma è opportuno invece che sia il

risultato di percorsi interdisciplinari e coordinati tra loro.

Nell'articolazione dell'UDA, si parte dal presupposto che l'educazione allo sviluppo sostenibile

implica il mettere al centro le competenze, che prima ancora che specifiche, sono di tipo trasversale

e quindi non strettamente legate all'ambiente. Diventano centrali, competenze di cittadinanza che

possono essere potenziate anche e non solo da percorsi didattici di educazione allo sviluppo sostenibile.

L'UDA proposta vuole essere una sorgente, cui attingere per sviluppare percorsi didattici mirati allo

sviluppo di coscienze attente alle problematiche del pianeta su cui viviamo.

Strutturata e divisa in due quadrimestri, è articolata su alcuni temi ritenuti prioritari: la conoscenza



del pianeta, l'alimentazione sostenibile, il riscaldamento globale, l'innalzamento della temperatura,

l'innalzamento dei livelli degli oceani, l'inquinamento, lo smaltimento dei rifiuti non biodegradabili

o sostanze radioattive, la deforestazione. Argomenti in cui la tematica ambientale diviene

strumento più che oggetto dell'azione educativa.

Le esperienze attivate e relative fasi, si suddividono in tre percorsi didattici che, per la vastità e

l'importanza degli argomenti, si prevede di svolgere nel triennio 2020/2023.

Finalità collegate all'iniziativa

- Graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale
- Graduale sviluppo della percezione della identità altrui
- Graduale sviluppo della percezione delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone
- Progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere
- Prima conoscenza dei fenomeni culturali



Campi di esperienza coinvolti

- Il sé e l'altro
- Il corpo e il movimento
- Immagini, suoni, colori
- I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo



Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa

● Bravi tutti

AMPLIAMENTO ED ARRICCHIMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA ATTRAVERSO LA PROGETTAZIONE CURRICOLARE ED EXTRACURRICOLARE Il Piano dovrà prestare attenzione attraverso il patrimonio di esperienza e professionalità presenti all'interno dell'Istituto alla promozione della formazione integrale di ogni studente (come persona, come cittadino, come essere pensante), favorire la maturazione dell'identità personale. Educare gli allievi al rispetto delle regole, al rispetto della non violenza, della legalità e dell'ambiente, educare all'Intercultura, all'affettività e alle emozioni. IC "Mater Domini"- Catanzaro- Piano Triennale dell'Offerta Formativa - Aggiornamento a.s. 2020/2021 12 Assicurare che gli alunni con un background svantaggiato abbiano le stesse opportunità di accedere ad una educazione di qualità. Il Piano dovrà contenere anche una progettualità che sappia contrastare la dispersione scolastica e anche valorizzare le eccellenze. In particolare, si porrà particolare attenzione alla progettazione di interventi finalizzati: □ alla promozione del libro e della lettura, come strumenti privilegiati per accedere al sapere e alla cultura; □ allo sviluppo delle competenze di cittadinanza; □ allo sviluppo di una coscienza ecologica; □ alla promozione di attività dedicate alla creatività e all'Arte : cinema , teatro, musica, arte, avvalendosi anche dei linguaggi multimediali e delle nuove tecnologie □ alle finalità, ai principi e agli strumenti del PNSD, con particolare attenzione all'obiettivo di un uso consapevole delle nuove tecnologie, attraverso l'utilizzo nella prassi didattica degli strumenti multimediali a disposizione, alla promozione di progetti di coding e di robotica ; □ alla valorizzazione delle eccellenze: certificazioni linguistiche, giochi matematici, ecc. □ alla conoscenza dei primi rudimenti della lingua inglese e del coding nella scuola dell'infanzia; □ alla promozione di una cultura della legalità; □ alla cura del territorio, alla tutela del patrimonio culturale e al valore identitario dell'identità territoriale; □ alla promozione dell'educazione motoria e sportiva e di corretti e salutarissimi stili di vita; □ alla promozione della complementarità tra cultura umanistica e cultura scientifica; □ alla promozione della parità di genere e delle STEM; □ alla promozione del benessere psicologico e alla gestione delle emozioni; □ a favorire l'orientamento scolastico degli alunni in entrata e in uscita; Tutti i progetti dovranno prevedere la produzione di evidenze documentali da sottoporre alla comunità scolastica.



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
- 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
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Priorità desunte dal RAV collegate

○ Risultati scolastici

Priorità

Migliorare gli esiti scolastici degli alunni dell'Istituto in italiano e matematica attraverso una didattica innovativa che si fonda sull'uso sistematico delle nuove tecnologie, del pensiero computazionale, del coding e della robotica.

Traguardo

Formazione del personale scolastico relativamente all'utilizzo delle nuove tecnologie, del pensiero computazionale, del coding e della robotica educativa per rendere più incisivo l'intervento didattico, aumentando percentualmente gli esiti scolastici degli alunni in italiano e matematica.



○ Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Innalzare il livello delle competenze per gli alunni dell' istituto, in modo da ridurre la variabilit  nelle prove INVALSI.

Traguardo

Ridurre la differenza nei risultati INVALSI in italiano, in matematica e in inglese delle classi dell'Istituto.

○ Risultati a distanza

Priorit 

Aumento della percentuale di studenti che seguono il consiglio orientativo

Traguardo

Aumentare il numero degli studenti che seguono il consiglio orientativo.

Risultati attesi

Sviluppo delle abilit , competenze e peculiarit  dei singoli studenti.

Destinatari

Gruppi classe
Classi aperte verticali
Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:



L'OFFERTA FORMATIVA

Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa

PTOF 2022 - 2025

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Informatica

Scienze

Biblioteche

Informatizzata

Aule

Teatro

Strutture sportive

Palestra



Attività previste per favorire la Transizione ecologica e culturale

● Bellezza sostenibile

Pilastri del piano RiGenerazione collegati all'attività

- La rigenerazione dei comportamenti

Obiettivi dell'attività



Obiettivi sociali

- Maturare la consapevolezza del legame fra solidarietà ed ecologia

- Abbandonare la cultura dello scarto a vantaggio della cultura circolare



Obiettivi ambientali

- Maturare la consapevolezza del legame imprescindibile fra le persone e la CASA COMUNE

- Diventare consapevoli che i problemi ambientali vanno affrontati in modo sistemico



Obiettivi economici

- Acquisire competenze green



Risultati attesi

Potenziare le competenze logico-matematico-scientifiche, le competenze linguistiche, civiche e sociali; sviluppare negli alunni la capacità di utilizzare conoscenze, abilità e attitudini personali nei diversi contesti

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030

- Obiettivo 11: Rendere le città inclusive e sostenibili
- Obiettivo 12: Consumo responsabile

Collegamento con la progettualità della scuola

- Obiettivi formativi del PTOF
- Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Informazioni

Descrizione attività

Il progetto consiste in interventi di ristrutturazione e miglioramento funzionale degli spazi esterni ed interni alla scuola con l'intento di "un abbellimento" sostenibile dei plessi dell'Istituto. La scelta di lavorare per migliorare gli spazi della scuola non è stata casuale, infatti i plessi hanno un giardino di modeste dimensioni che risulta poco valorizzato anche se molto utilizzato; gli spazi interni risultano poco valorizzati e non pensati a misura di bambino. Il progetto nasce dall'esigenza di riconsiderare il giardino come un ambiente di apprendimento da considerare un ampliamento dell'aula didattica, che integra gli spazi interni della scuola, come un vero e proprio laboratorio all'aperto, uno spazio d'azione dove



si possono svolgere attività didattiche di osservazione, ricerca, studio, esplorazione, manipolazione, e ludiche. Lo scopo principale della proposta progettuale è la realizzazione di spazi aventi la funzione di "facilitare", "attivare", "motivare" l'apprendimento, attraverso la possibilità di esplorazione, di ricerca, di progettazione, di conoscenza di cui essi sono capaci, in modo da valorizzare anche le caratteristiche naturali dell'ambiente. Il percorso proposto è un progetto dinamico, flessibile e aperto che include una serie di laboratori pratici incentrati sull'educazione ambientale, artistica e civica in collegamento con gli obiettivi previsti dalla progettazione di classe e dall'agenda 2030; tali laboratori partendo dal "fare" guideranno i bambini a scoprire:

- l'idea della bellezza anche attraverso la cura, il mantenimento e il rispetto di un bene comune;
- il senso di cooperazione necessario al mantenimento degli spazi condivisi;
- la natura attraverso un contatto diretto e un approccio di tipo operativo;
- la possibilità del riutilizzo e recupero di alcuni materiali.

Destinatari

- Studenti

Tempistica

- Triennale

Tipologia finanziamento

- Fondo per il funzionamento dell'istituzione scolastica



Attività previste in relazione al PNSD

Ambito 1. Strumenti

Attività

Titolo attività: Innova...menti
ACCESSO

- Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole (LAN/W-Lan)

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Creazione di soluzioni innovative. Revisione e integrazione, secondo la disponibilità del Comune della rete wi-fi di Istituto per portare la connettività in tutte le aree interne agli edifici scolastici; ricognizione e mappatura delle attrezzature informatiche presenti delle scuole ed eventuale implementazione; aggiornamento, definizione e redazione condivisa e partecipata (docenti, alunni, personale) di regolamenti per l'uso di tutte le attrezzature nelle scuole (laboratori tecnologici, biblioteca, LIM, computer portatili, computer fissi, tablet ...); introduzione al Coding con le attività proposte da "Programma il futuro" e Code.Org; diffusione dell'utilizzo del Coding nella didattica (linguaggio Scratch); incentivare la realizzazione di percorsi basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD, Bring Your Own Device); formulazione di prove in formato elettronico.

Ambito 2. Competenze e contenuti

Attività

Titolo attività: Menti...competenti
CONTENUTI DIGITALI

- Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

creazione e mantenimento di uno sportello permanente di assistenza per l'utilizzo delle diverse funzioni del registro elettronico (incontri formativi per i docenti di nuova nomina e



Ambito 2. Competenze e contenuti

Attività

incontri di approfondimento per gli altri docenti); utilizzo degli strumenti tecnologici presenti nella scuola; azione di segnalazione di eventi /opportunità formative in ambito digitale; somministrazione di un questionario ai docenti per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola; formazione base per docenti sull'uso della LIM; formazione per docenti sull'uso della piattaforma G-suite; diffusione di software open source per la LIM; sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa (flipped classroom...); conoscere le Google Apps for Education per gestire efficacemente il flusso informativo dell'Istituto attraverso la Posta elettronica, la gestione dei documenti (drive) e il Calendario; incontri formativi destinati ai docenti; sostegno ai docenti attraverso corsi di formazione per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale; formazione sull'uso del Coding nella didattica; corsi di formazione per innovare la didattica con le ICT.

Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

Titolo attività: Forma...menti
FORMAZIONE DEL PERSONALE

- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Creazione di un gruppo di lavoro costituito dal DS, dall'AD e dal DSGA e progressivamente un piccolo staff rappresentativo di ciascun plesso scolastico, costituito da coloro che siano disposti a mettere a disposizione le proprie competenze in un'ottica di crescita condivisa con i colleghi; realizzazione di workshop formativi destinati a docenti e studenti per promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale e conoscere nuove funzioni di Scratch; monitoraggio delle attività e rilevazione delle



Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

competenze digitali acquisite; partecipazione a I Code Week e relativa socializzazione dell'evento; stimolare i docenti a produrre versione digitale dei lavori realizzati nelle classi per la pubblicazione nel sito Web di Istituto e/o nelle pagine social d'istituto; coordinamento con lo staff.



Valutazione degli apprendimenti

Ordine scuola: ISTITUTO COMPRENSIVO

IC CATANZARO MATER DOMINI - CZIC85800N

Criteri di osservazione/valutazione del team docente (per la scuola dell'infanzia)

Ogni campo di esperienza offre specifiche opportunità di apprendimento, ma contribuisce allo stesso tempo a realizzare i compiti di sviluppo pensati unitariamente per i bambini dai tre ai sei anni, in termini di identità (costruzione del sé, autostima, fiducia nei propri mezzi), di autonomia (rapporto sempre più consapevole con gli altri), di competenza (come elaborazione di conoscenze, abilità, atteggiamenti), di cittadinanza (come attenzione alle dimensioni etiche e sociali). Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia, è ragionevole attendersi che ogni bambino abbia sviluppato alcune competenze di base che strutturano la sua crescita personale. Tali finalità sono perseguite anche attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità. (I.N.2012)

Alla di ogni anno scolastico, le insegnanti presentano ai genitori la loro valutazione globale sul percorso formativo raggiunto dal team di sezione. Al termine dell'ultimo anno di frequenza della scuola dell'infanzia, le insegnanti compilano il documento di passaggio dei bambini alla scuola primaria contenente le osservazioni più utili per un positivo inserimento del bambino nella nuova scuola. La verifica si attua mediante osservazioni sistematiche, schede, giochi motori, grafici, attività manuali.

Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

EDUCAZIONE CIVICA- classe V



OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NUCLEO TEMATICO/INDICATORE DEL PERIODO DIDATTICO

Costituzione (italiano e storia)

PRIMO QUADRIMESTRE

Comprendere il ruolo indispensabile svolto dalle regole al fine di garantire una convivenza pacifica e democratica. (italiano)

Conoscere le diverse forme di governo; conoscere struttura e funzioni del governo italiano. (storia)

SECONDO QUADRIMESTRE

Comprendere l'importante funzione della solidarietà. (italiano)

Riconoscere l'Unione Europea come unione di popoli e condivisione di attività, leggi e valore. (storia)

LIVELLO RAGGIUNTO DEFINIZIONE DEL LIVELLO

AVANZATO L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

INTERMEDIO L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

BASE L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

Sviluppo sostenibile (geografia e scienze)

PRIMO QUADRIMESTRE

Comprendere significato e importanza della tutela dell'ambiente. (geografia)

Conoscere quei cibi e quelle abitudini alimentari correlate ad un corretto stile di vita; mantenere comportamenti corretti a tavola. (scienze)

SECONDO QUADRIMESTRE

Comprendere che tutti gli esseri viventi necessitano rispetto.
(geografia)

Comprendere il concetto di "energia pulita" e conoscere i mezzi per ottenerla; conoscere comportamenti finalizzati a preservare l'ambiente da eventi dannosi per il pianeta e l'umanità.
(scienze)

AVANZATO L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

INTERMEDIO L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

BASE L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.



IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

Cittadinanza digitale (tecnologia)

PRIMO QUADRIMESTRE

Utilizzare con consapevolezza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni.

SECONDO QUADRIMESTRE

Conoscere le norme di comportamento per navigare in rete con sicurezza.

AVANZATO L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

INTERMEDIO L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

BASE L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

Criteri di valutazione delle capacità relazionali (per la scuola dell'infanzia)

IL SÈ E L'ALTRO (identità/socializzazione)

L'alunno dimostra di saper:

- ☐- giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri;
- argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni;
- ☐- sviluppare il senso dell'identità personale;
- percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti;
- esprimere le proprie esigenze e i propri sentimenti in modo sempre più adeguato.

Criteri di valutazione comuni (per la primaria e la secondaria di I grado)

CRITERI ESSENZIALI PER UNA VALUTAZIONE DI QUALITÀ

I Criteri essenziali per una valutazione di qualità sono:



- la finalità formativa,
- la validità, l'attendibilità, l'equità e la trasparenza,
- la coerenza con gli obiettivi di apprendimento previsti nel curriculum verticale,
- la considerazione sia degli esiti, sia dei processi,
- il rigore metodologico nelle procedure,
- la valenza informativa nella comunicazione.

Criteri di valutazione del comportamento (per la primaria e la secondaria di I grado)

CRITERI DI VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO SCUOLA PRIMARIA

Per la valutazione del comportamento nella scuola primaria si osservano i seguenti indicatori:

- **INTERESSE E PARTECIPAZIONE:** ascolto e attenzione, interventi pertinenti e ordinati nelle conversazioni, partecipazione alle iniziative scolastiche comuni;
- **IMPEGNO:** impegno e costanza nel lavoro scolastico individuale e di gruppo;
- **RELAZIONE CON GLI ALTRI:** rispetto e condivisione delle regole comuni, rispetto del personale scolastico, relazioni positive con i coetanei, disponibilità a collaborare con i compagni e con gli adulti;
- **AMBIENTE SCOLASTICO:** rispetto degli ambienti e del materiale della scuola, uso appropriato degli spazi.

VALUTAZIONE NELLA SCUOLA SECONDARIA

VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO NELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

La valutazione del comportamento delle alunne e degli alunni (articolo 2 del D. lvo 13 aprile 2017, n. 62) "Viene espressa, per tutto il primo ciclo, mediante un giudizio sintetico che fa riferimento allo sviluppo delle competenze di cittadinanza, allo Statuto delle studentesse e degli studenti, al patto di Corresponsabilità e al singolo Regolamento approvato dalla nostra Istituzione scolastica".

La valutazione del comportamento degli alunni espressa collegialmente dai docenti attraverso un giudizio sintetico da riportare nel documento di valutazione, si riferisce allo sviluppo delle competenze di Cittadinanza. Lo statuto delle studentesse e degli studenti, il Patto Educativo di Corresponsabilità e il Regolamento approvato dalla nostra istituzione scolastica ne costituiscono i riferimenti essenziali.

CRITERI PER LA VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO DEGLI ALUNNI

Le competenze chiave europee che concorrono alla costruzione della competenza comportamentale sono:

- Competenze sociali e civiche



- Spirito di iniziativa e imprenditorialità (o intraprendenza)

Coerentemente alle premesse normative e pedagogiche, si sono individuati cinque indicatori di attribuzione del giudizio di comportamento.

Criteri per l'ammissione/non ammissione alla classe successiva (per la primaria e la secondaria di I grado)

AMMISSIONE ALLA CLASSE SUCCESSIVA

Gli alunni della scuola primaria e della secondaria sono ammessi alla classe successiva anche in presenza di livelli di apprendimento parzialmente raggiunti o in via di prima acquisizione (art. 3 D. Lgs n. 62/17). Le alunne e gli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado sono ammessi alla classe successiva e all'esame conclusivo del primo ciclo, salvo quanto previsto dall'articolo 4, comma 6, del decreto del Presidente della Repubblica 24 giugno 1998, n. 249. L'ammissione alle classi successive è disposta, in via generale, anche nel caso di parziale o mancata acquisizione dei livelli di apprendimento in una o più discipline. Pertanto l'alunno viene ammesso alla classe successiva anche se in sede di scrutinio finale viene attribuita una valutazione con voto inferiore a 6/10 in una o più discipline da riportare sul documento di valutazione. A seguito della valutazione periodica e finale, la scuola provvede a segnalare tempestivamente ed opportunamente alle famiglie delle alunne e degli alunni eventuali livelli di apprendimento parzialmente raggiunti o in via di prima acquisizione e, nell'ambito della propria autonomia didattica ed organizzativa, attiva specifiche strategie e azioni che consentano il miglioramento dei livelli di apprendimento. Nel caso di parziale o mancata acquisizione dei livelli di apprendimento in una o più discipline, il consiglio di classe può deliberare, a maggioranza, con adeguata motivazione, la non ammissione alla classe successiva o all'esame conclusivo del primo ciclo. Nella scuola primaria, ai fini della non ammissione alla classe successiva, vengono considerati casi di eccezionale gravità quelli in cui si registrino anche disgiuntamente le seguenti condizioni: difficoltà collocate nell'ambito delle abilità funzionali ad apprendimenti successivi (letto scrittura, calcolo, logica matematica), tali da pregiudicare il percorso futuro o le autonomie nell'esercizio della cittadinanza; mancato raggiungimento di esiti apprezzabili, nonostante l'organizzazione di percorsi didattici individualizzati/personalizzati e documentati per migliorare gli apprendimenti; caso in cui si presume che la permanenza possa concretamente aiutare l'alunno a superare le difficoltà, senza innescare reazioni di opposizione e/o di comportamenti che possano nuocere al clima di classe, pregiudicando comunque il suo percorso di apprendimento; frequenza irregolare non giustificata da adeguata motivazione; casi particolarissimi di alunni tutelati da L. 104/92, come trattenimento nella classe inferiore per unanime giudizio di insegnanti, famiglia ed equipe terapeutica al fine di favorire un più sereno sviluppo di abilità e competenze.



AMMISSIONE ALLA CLASSE SUCCESSIVA NELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Ai fini della validità dell'anno scolastico, per la valutazione finale delle alunne e degli alunni è richiesta la frequenza di almeno tre quarti del monte ore annuale personalizzato, definito dall'ordinamento della scuola secondaria di primo grado, da comunicare alle famiglie all'inizio di ciascun anno. Rientrano nel monte ore personalizzato di ciascun alunno tutte le attività oggetto di valutazione periodica e finale da parte del consiglio di classe. La scuola stabilisce, con delibera del collegio dei docenti, motivate deroghe al suddetto limite per i casi eccezionali, congruamente documentati, purché la frequenza effettuata fornisca al consiglio di classe sufficienti elementi per procedere alla valutazione. Nel caso in cui non sia possibile procedere alla valutazione, il consiglio di classe accerta e verbalizza, nel rispetto dei criteri definiti dal collegio dei docenti, la non validità dell'anno scolastico e delibera conseguentemente la non ammissione alla classe successiva o all'esame finale del primo ciclo di istruzione. Non sono ammessi alla classe successiva e agli esami di stato: - gli alunni che nello scrutinio finale presentano tre gravi insufficienze (Voto quattro) in tre discipline con lo scritto; - gli alunni che non hanno frequentato almeno tre quarti del monte ore annuale personalizzato, - fatte salve le eventuali motivate deroghe deliberate dal collegio dei docenti; - gli alunni incorsi nella sanzione disciplinare della non ammissione all'esame di Stato - prevista dall'articolo 4. commi 6 c 9 bis. del DPR n. 249/1998; - gli alunni che non hanno partecipato, entro il mese di aprile, alle prove nazionali - di italiano, matematica e inglese predisposte dall'INVALSI. Casi particolari saranno discussi nell'ambito del consiglio di classe, che possiede tutti gli elementi di valutazione. Nella deliberazione di non ammissione, il voto dell'insegnante di religione cattolica, per le alunne e gli alunni che si sono avvalsi dell'insegnamento della religione cattolica, è espresso secondo quanto previsto dal punto 2.7 del decreto del Presidente della Repubblica 16 dicembre 1985, n. 751; il voto espresso dal docente per le attività alternative, per le alunne e gli alunni che si sono avvalsi di detto insegnamento, se determinante, diviene un giudizio motivato iscritto a verbale. Il voto di ammissione all'esame conclusivo del primo ciclo è espresso dal consiglio di classe in decimi, considerando il percorso scolastico compiuto dall'alunna o dall'alunno.

Criteri per l'ammissione/non ammissione all'esame di Stato (per la secondaria di I grado)

CRITERI AMMISSIONE ALL'ESAME CONCLUSIVO DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE

Non sono ammessi alla classe successiva e agli esami di stato: - gli alunni che nello scrutinio finale presentano tre gravi insufficienze (Voto quattro) in tre discipline con lo scritto; - gli alunni che non hanno frequentato almeno tre quarti del monte ore annuale personalizzato, - fatte salve le eventuali motivate deroghe deliberate dal collegio dei docenti; - gli alunni incorsi nella sanzione disciplinare della non ammissione all'esame di Stato - prevista dall'articolo 4. commi 6 c 9 bis. del DPR n.



249/1998; - gli alunni che non hanno partecipato, entro il mese di aprile, alle prove nazionali - di italiano, matematica e inglese predisposte dall'INVALSI. Casi particolari saranno discussi nell'ambito del consiglio di classe, che possiede tutti gli elementi di valutazione. Nella deliberazione di non ammissione, il voto dell'insegnante di religione cattolica, per le alunne e gli alunni che si sono avvalsi dell'insegnamento della religione cattolica, è espresso secondo quanto previsto dal punto 2.7 del decreto del Presidente della Repubblica 16 dicembre 1985, n. 751; il voto espresso dal docente per le attività alternative, per le alunne e gli alunni che si sono avvalsi di detto insegnamento, se determinante, diviene un giudizio motivato iscritto a verbale. Il voto di ammissione all'esame conclusivo del primo ciclo è espresso dal consiglio di classe in decimi, considerando il percorso scolastico compiuto dall'alunna o dall'alunno.



Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica

Analisi del contesto per realizzare l'inclusione scolastica

Inclusione e differenziazione

Punti di forza:

Nel nostro Istituto, la diversità è considerata un valore aggiunto, infatti viene offerta un'ampia proposta di attività per favorire l'inclusione degli studenti con bisogni educativi speciali. È stata individuata una funzione strumentale a coordinamento delle iniziative di sostegno all'apprendimento degli alunni BES ed è stato nominato un gruppo di lavoro per l'inclusione. Sono stati definiti, per ogni ordine di scuola, i dipartimenti di sostegno che si riuniscono periodicamente per condividere e affrontare le eventuali problematiche. La scuola, inoltre, organizza incontri informativi per i genitori degli alunni attuando uno strutturato percorso di inclusione, secondo un protocollo condiviso di accoglienza, che prevede la compilazione di: - Progetti Didattici Personalizzati (PDP) per l'inclusione di alunni con DSA, per alunni con svantaggio di tipo linguistico, culturale e socio-economico e per alunni con Disturbi Evolutivi Specifici; - Piani Educativi Individualizzati (PEI) per gli studenti con disabilità. Tale Pianificazione viene monitorata con sistematicità ed eventualmente adeguata in itinere. I docenti sono coinvolti nella promozione di metodologie che prevedono: cooperative learning, tutoring, didattica laboratoriale, flipped classroom, procedendo in modo strutturato e sequenziale, sostenendo la motivazione ad apprendere affinché ogni alunno possa accrescere la fiducia nelle proprie capacità. Tali interventi hanno sortito effetti positivi. La scuola favorisce: - il potenziamento degli studenti con particolari attitudini disciplinari attraverso l'attuazione di Progetti interni/esterni alla scuola per valorizzare le eccellenze; - la frequenza di corsi che permettono di ottenere certificazioni. Tali interventi di potenziamento hanno permesso agli alunni di raggiungere validi risultati. La scuola registra iscrizioni di alunni diversamente abili lontani dal bacino di utenza in quanto i genitori nutrono fiducia negli interventi educativi messi in atto dal corpo docente nella sua interezza.

Punti di debolezza:

Nell'I.C., seppure l'inclusione costituisce un punto di forza, a volte si è registrata qualche resistenza da parte delle famiglie a prendere atto delle difficoltà dei propri figli.



Composizione del gruppo di lavoro per l'inclusione (GLI):

Dirigente scolastico

Docenti curricolari

Docenti di sostegno

Specialisti ASL

Famiglie

Definizione dei progetti individuali

Processo di definizione dei Piani Educativi Individualizzati (PEI)

I piani educativi individualizzati vengono definiti in base alle peculiarità dei soggetti coinvolti e in base alle indicazioni fornite da diagnosi cliniche e dalle famiglie. I piani redatti hanno unicità di intenti dal punto di vista didattico-educativo

Soggetti coinvolti nella definizione dei PEI

Unità multidisciplinare, scuola e famiglia. Eventuali raccordi con terapisti privati.

Modalità di coinvolgimento delle famiglie

Ruolo della famiglia

Il ruolo della famiglia è fondamentale per la conoscenza dell'alunno e per suggerimenti sulle modalità di intervento soprattutto in riferimento ad eventuali comportamenti-problema.



Modalità di rapporto scuola-famiglia

- Coinvolgimento in progetti di inclusione

Risorse professionali interne coinvolte

Docenti di sostegno

Partecipazione a GLI

Docenti di sostegno

Rapporti con famiglie

Docenti di sostegno

Attività individualizzate e di piccolo gruppo

Docenti 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

Assistenti alla
comunicazione

Attività individualizzate e di piccolo gruppo

Personale ATA

Assistenza alunni disabili



Rapporti con soggetti esterni

Unità di valutazione
multidisciplinare

Procedure condivise di intervento sulla disabilità

Unità di valutazione
multidisciplinare

Procedure condivise di intervento su disagio e simili

Valutazione, continuità e orientamento

Criteri e modalità per la valutazione

Valutazione degli alunni con disabilità La valutazione degli alunni del primo ciclo in situazione di diversa abilità è effettuata tenendo conto del Piano Educativo Individualizzato (PEI) di cui D.I. n. 182/2020 ed è riferita al comportamento, alle discipline e alle attività svolte. Gli alunni sostengono le prove dell'esame di Stato con l'uso di strumentazioni tecniche e sussidi didattici nonché ogni altra forma di ausilio loro necessario, utilizzato nel corso dell'anno scolastico per l'attuazione del PEI. Per approfondimenti si rinvia a quanto previsto dal D. Lgs 62/2017 e dal DM 741/2017. Il decreto legislativo n. 66 del 2017 all'articolo 8 recita: "Ciascuna istituzione scolastica, nell'ambito del Piano triennale dell'offerta formativa, predispone il Piano per l'inclusione che definisce le modalità per l'utilizzo coordinato delle risorse, compreso l'utilizzo complessivo delle misure di sostegno sulla base dei singoli PEI di ogni bambino e bambina, alunna o alunno, studente o studentessa, e nel rispetto del principio di accomodamento ragionevole, per il superamento delle barriere e l'individuazione dei facilitatori del contesto di riferimento nonché per progettare e programmare gli interventi di miglioramento della qualità dell'inclusione scolastica". Quindi il Piano inclusione è un documento che inquadra lo stato dei bisogni educativi e formativi della scuola e le azioni che si intende attivare per fornire le risposte. Sono destinatari dell'intervento a favore dell'inclusione scolastica tutti gli alunni con: • disabilità ai sensi delle Legge 104 del 1992 e del decreto legislativo 66 del 2017, • disturbi specifici dell'apprendimento ai sensi della Legge 170 del 2010 o bisogni educativi speciali ai sensi della Direttiva ministeriale del 27 dicembre 2012, • situazione di disagio socio- economico svantaggio



linguistico e/o culturale. Tutte queste categorie rientrano nella macrocategoria dei BES (Bisogni Educativi Speciali), intesa non come sommatoria di diagnosi cliniche o clinicizzazione di qualche difficoltà, ma come comprensione profonda di una situazione problematica di funzionamento utilizzando l'approccio ICF. Soggetti coinvolti nelle prassi inclusive d'istituto sono i Gruppi di lavoro operativo (GLO) costituiti a livello di istituzione scolastica. IL GLO è composto dal team dei docenti contitolari o dal consiglio di classe, con la partecipazione di: • genitori dell'alunno o chi ne esercita la responsabilità genitoriale; • figure professionali specifiche, interne ed esterne alla scuola che interagiscono con la classe e con il supporto di: □ unità di valutazione multidisciplinare □ un rappresentante designato dall'Ente Locale. Gli alunni con disabilità partecipano alle prove standardizzate Invalsi. Il consiglio di classe o i docenti contitolari della classe possono prevedere adeguate misure compensative o dispensative per lo svolgimento delle prove e, ove non fossero sufficienti, predisporre specifici adattamenti della prova ovvero l'esonero della prova. Gli alunni con disabilità sostengono le prove di esame al termine del primo ciclo di istruzione con l'uso di attrezzature tecniche e sussidi didattici, nonché ogni altra forma di ausilio tecnico loro necessario, utilizzato nel corso dell'anno scolastico per l'attuazione del piano educativo individualizzato. Per lo svolgimento dell'esame di Stato conclusivo del primo ciclo di istruzione, la sottocommissione, sulla base del piano educativo individualizzato, relativo alle attività svolte, alle valutazioni effettuate e all'assistenza eventualmente prevista per l'autonomia e la comunicazione, predispone, se necessario, utilizzando le risorse finanziarie disponibili a legislazione vigente, prove differenziate idonee a valutare il progresso dell'alunna o dell'alunno in rapporto alle sue potenzialità e ai livelli di apprendimento iniziali. Le prove differenziate hanno valore equivalente ai fini del superamento dell'esame e del conseguimento del diploma finale. L'esito finale dell'esame viene determinato sulla base dei criteri previsti dall'articolo 8 del decreto legislativo 62/2017. Agli alunni con disabilità che non si presentano agli esami viene rilasciato un attestato di credito formativo. Tale attestato è comunque titolo per l'iscrizione e la frequenza della scuola secondaria di secondo grado ovvero dei corsi di istruzione e formazione professionale, ai soli fini del riconoscimento di ulteriori crediti formativi da valere anche per percorsi integrati di istruzione e formazione. Come espressamente indicato nel protocollo di accoglienza degli alunni con disabilità, i criteri che orienteranno la valutazione sono: Considerare la situazione di partenza e la differenza con quella di arrivo. Valutare positivamente i progressi, anche minimi, ottenuti in riferimento alla situazione di partenza e alle potenzialità. Considerare gli ostacoli eventualmente frappostisi al processo di apprendimento (malattia, interruzione delle lezioni...). Considerare gli elementi fondamentali della vita scolastica: partecipazione, socializzazione, senso di responsabilità, collaborazione alle iniziative, capacità organizzative, impegno, volontà. La valutazione non mirerà pertanto solo ad accertare le competenze possedute, bensì l'evoluzione delle capacità logiche, delle capacità di comprensione e produzione, delle abilità espositive e creative al fine di promuovere attitudini ed interessi utili anche



per future scelte scolastico-professionali. I Docenti sono tenuti pertanto a valutare la crescita degli alunni e a premiare l'impegno a migliorare, pur nella considerazione dei dati oggettivi in relazione agli standard di riferimento. I docenti terranno conto del comportamento nello studio tenuto dagli alunni, mettendo in pratica criteri di coerenza valutativa. Si darà importanza alla meta cognizione intesa come consapevolezza e controllo che l'alunno ha dei propri processi cognitivi, al fine di utilizzare consapevolmente le strategie necessarie a completare i compiti assegnati con successo.

Valutazione degli alunni con disturbi specifici di apprendimento (DSA) Per gli alunni con disturbi specifici di apprendimento (DSA) certificati ai sensi della legge 8 ottobre 2010, n. 170, la valutazione degli apprendimenti, incluse l'ammissione e la partecipazione all'esame finale del primo ciclo di istruzione, sono coerenti con il piano didattico personalizzato predisposto nella scuola primaria dai docenti contitolari della classe e nella scuola secondaria di primo grado dal consiglio di classe. Per la valutazione degli alunni con DSA certificato le istituzioni scolastiche adottano modalità che consentono all'alunno di dimostrare effettivamente il livello di apprendimento conseguito, mediante l'applicazione delle misure dispensative e degli strumenti compensativi di cui alla legge 8 ottobre 2010, n. 170, indicati nel piano didattico personalizzato. Per l'esame di Stato conclusivo del primo ciclo di istruzione la commissione può riservare alle alunne e agli alunni con DSA, tempi più lunghi di quelli ordinari. Per tali alunne e alunni può essere consentita l'utilizzazione di apparecchiature e strumenti informatici solo nel caso in cui siano già stati impiegati per le verifiche in corso d'anno o comunque siano ritenuti funzionali allo svolgimento dell'esame, senza che venga pregiudicata la validità delle prove scritte. Per l'alunno la cui certificazione di disturbo specifico di apprendimento prevede la dispensa dalla prova scritta di lingua straniera, in sede di esame di Stato, la sottocommissione stabilisce modalità e contenuti della prova orale sostitutiva della prova scritta di lingua straniera. In casi di particolare gravità del disturbo di apprendimento, anche in comorbidità (coesistenza di più patologie diverse in uno stesso individuo) con altri disturbi o patologie, risultanti dal certificato diagnostico, l'alunna o l'alunno, su richiesta della famiglia e conseguente approvazione del consiglio di classe, è esonerato dall'insegnamento delle lingue straniere e segue un percorso didattico personalizzato. In sede di esame di Stato sostiene prove differenziate, coerenti con il percorso svolto, con valore equivalente ai fini del superamento dell'esame e del conseguimento del diploma. L'esito dell'esame viene determinato sulla base dei criteri previsti dall'articolo 8. Le alunne e gli alunni con DSA partecipano alle prove standardizzate Invalsi. Per lo svolgimento delle suddette prove il consiglio di classe può disporre adeguati strumenti compensativi coerenti con il piano didattico personalizzato. Le alunne e gli alunni con DSA dispensati dalla prova scritta di lingua straniera o esonerati dall'insegnamento della lingua straniera non sostengono la prova nazionale di lingua inglese Invalsi. Nel diploma finale rilasciato al termine degli esami del primo ciclo e nelle tabelle affisse all'albo di istituto non viene fatta menzione delle modalità di svolgimento e della differenziazione delle prove.



L'OFFERTA FORMATIVA

Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica

PTOF 2022 - 2025



Piano per la didattica digitale integrata

La scuola ha elaborato e utilizza un piano per l'erogazione della DDI che si allega.

Allegati:

PIANO_DDI_21-22.pdf