

Progetti di durata annuale ad integrazione del PTOF

La nostra Istituzione Scolastica fa propri i principi contenuti nel Dlgs 13 aprile 2017 n. 60 relativi alla promozione della cultura umanistica, alla valorizzazione del patrimonio e delle produzioni culturali e al sostegno della creatività, attraverso l'attivazione di progetti in ambito musicale-coreutico, teatrale-performativo, artistico-visivo e linguistico creativo. Le attività ad ampliamento ed arricchimento del PTOF promuovono anche l'inclusività (in particolare, la nostra scuola è risultata vincitrice del Progetto PON Inclusione sociale e lotta al disagio), e lo sviluppo delle competenze chiave in linea con l'EQF e con i principi ispiratori del PTOF. Nelle tabelle illustrative sono indicate in modo sintetico e specifico per ciascun progetto le competenze principali che saranno sviluppate in tali attività, in riferimento alla seguente legenda.

Legenda delle Competenze e dei Principi ispiratori in relazione ai progetti attivati nella nostra Scuola

Le 8 competenze chiave del "Quaderno Bianco" di Lisbona aggiornate nella "Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente – 22 maggio 2018"	Competenze chiave di cittadinanza presenti nel DM n.139 del 22/08/2007 Regolamento d'istruzione	Principi ispiratori del POF in linea con il quadro europeo e nel rispetto della normativa vigente
<ol style="list-style-type: none"> 1. Competenza alfabetica funzionale 2. Competenza multilinguistica 3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 4. Competenza digitale 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 6. Competenza in materia di cittadinanza 7. Competenza imprenditoriale 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	<ol style="list-style-type: none"> a) Imparare ad imparare b) Progettare c) Comunicare d) Collaborare e partecipare e) Agire in modo autonomo e responsabile f) Risolvere problemi g) Individuare collegamenti e relazioni h) Acquisire ed interpretare l'informazione 	<p>INCL=inclusività</p> <p>CIT=cittadinanza attiva</p> <p>TEC=tecnologie</p> <p>LIFE=lifelong learning</p>

NB La competenza "imparare ad imparare" è presente sia nel DM 139/2007, sia nel "Quaderno Bianco".

PROGETTI IN ORARIO CURRICOLARE

Si svolgono nella scuola dell'infanzia e nella scuola primaria e si avvalgono delle competenze dei docenti curricolari. Si precisa che i progetti "Coding: Imparo a pensare" e "Ludo-Coding" nella sede Verdi si svolgono in orario extracurricolare.

Sede "S. Quasimodo"

PROGETTO	SINTESI DEL PROGETTO	OBIETTIVI	PRODOTTI E TIPOLOGIA
PROGETTO MUSICA (classi 1B, 1F) 	Sperimentazione di un curriculum musicale attraverso percorsi didattici ispirati al "fare musica d'insieme" e all'"uso creativo del linguaggio musicale" in una dimensione globale dell'esperienza sonora.	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire competenze specifiche Potenziare le capacità espressive 	Rappresentazione finale. ARRICCHI-MENTO 8), acd
EDUCAZIONE AMBIENTALE E ALLA SOSTENIBILITÀ 	Il progetto promuove la proposta educativa del catalogo GENS relativo all'Educazione ambientale e alla sostenibilità delle Aree Naturali Protette della Regione Lazio.	<ul style="list-style-type: none"> Favorire il contatto dei bambini con la natura. Conoscere le emergenze ambientali dell'area protetta. Adottare comportamenti sostenibili e rispettosi dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> Shopping bag e color wheel ARRICCHI-MENTO 3), 5), 7), abcd
RECUPERO IN AMBITO LINGUISTICO Tutte le classi 	Il progetto si propone di rispondere ai personali bisogni e stili di apprendimento di alunni che presentano difficoltà per innalzare il tasso di successo scolastico.	<ul style="list-style-type: none"> Recuperare le competenze linguistico-espressive Stimolare la socializzazione tra pari 	RECUPERO 1), 2), 8); acdeh

Sede "G. Verdi"

PROGETTO	SINTESI DEL PROGETTO	OBIETTIVI	PRODOTTI E TIPOLOGIA
ALFABETIZZAZIONE DI ITALIANO L2 (1AE, 2AE, 3AE, 4A, 5FG) 	Progetto finalizzato alla promozione dell'alfabetizzazione alla lingua italiana per alunni stranieri e alla prevenzione del disagio.	<ul style="list-style-type: none"> Recuperare lo svantaggio linguistico 	Elaborati RECUPERO 2), c
IMPARARE COL CINEMA (classi 3A, 3E) 	Percorso di Educazione all'Immagine per favorire l'acquisizione di strumenti critici per la comprensione delle opere cinematografiche.	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare produzioni per esprimere emozioni. Individuare i codici del linguaggio filmico. 	ARRICCHI-MENTO 3),5),8), acdh
BIBLIOTECA Tutte le classi 	Il progetto si propone di implementare il servizio della biblioteca scolastica attraverso le seguenti attività: - catalogazione libri - servizio prestiti.	<ul style="list-style-type: none"> Potenziare la biblioteca scolastica. Favorire l'acquisizione di capacità di ascolto e di attenzione attraverso la lettura. 	Testi, cartelloni, video ARRICCHI-MENTO 1),6),8),ceh
IMPARIAMO A RISPARMIARE CON LA BIOECONOMIA (classe 4G) 	Il progetto si propone di educare i bambini alla bioeconomia, cioè al processo produttivo che utilizza risorse biologiche rinnovabili.	<ul style="list-style-type: none"> Educare i giovani a stili di vita e scelte sostenibili. 	Infografiche e cartelloni ARRICCHI-MENTO 3),5),bde

Sede "Mommsen"

PROGETTO	SINTESI DEL PROGETTO	OBIETTIVI	PRODOTTI E TIPOLOGIA
IN ORTO COME IN CUCINA (classi 1F, 2E, 3D) 	Il progetto si rivolge in primis ai ragazzi col L. 104/92 per favorire l'attivazione di processi di autonomia attraverso la strutturazione di uno spazio esterno all'edificio scolastico come orto sinergico. Si prevede l'organizzazione di attività di trasformazione dei prodotti dell'orto.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Potenziare il senso di autoefficacia. ▪ Interiorizzare procedure. ▪ Saper utilizzare strumenti. 	Prodotti di panificazione. ARRICCHI- MENTO 3),5),6), cefg
E-TUTOR WEB (classe 3D) 	Il progetto, promosso in particolare da "anp-Roma" e dall'"Università Roma Tre", si avvale della collaborazione di diversi partner di prestigio come la "Treccani" e si propone di educare gli allievi alla "cittadinanza digitale" attraverso lo sviluppo di una cultura della comunicazione che utilizza strumenti informatici. I ragazzi elaboreranno articoli trattati secondo tre diverse specificità: tecnico-divulgativa, psicologica e giuridica.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Incremento della consapevolezza nell'uso di strumenti informatici. ▪ Sviluppo di una cultura della comunicazione mediata dal computer. ▪ Padronanza della netiquette. ▪ Sviluppo di competenze logiche e linguistiche. 	Pubblicazione di articoli sul portale e-tutorweb. ARRICCHI- MENTO 1),3),4),8) abch

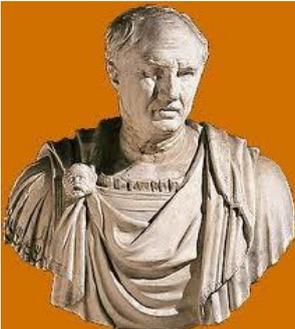
Sede "Carroll"

PROGETTO	SINTESI DEL PROGETTO	OBIETTIVI	PRODOTTI E TIPOLOGIA
E-TWINNING: gemellaggio col Lycée-Collège "Albert Châtelet" di Douai (classi 3G, 3I, 3M sede Carroll) 	Gli allievi potranno consolidare le loro competenze linguistiche attraverso attività in presenza e online in collegamento, tramite la piattaforma Meet, con gli alunni della scuola francese per trattare argomenti della cultura francese e italiana. Si utilizzerà anche la piattaforma E-twinning per pubblicare i video realizzati dai ragazzi. Nel mese di aprile gli alunni della scuola saranno ospiti delle famiglie francesi a Douai.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire la cultura dei paesi francofoni attraverso lo sviluppo di un partenariato attivo. 	ARRICCHI- MENTO 2),6),8), acde

<p>MUSICALMENTE Classi sede Carroll</p> 	<p>Il progetto prevede l'esibizione dei ragazzi iscritti ai corsi di strumento in concerti, saggi, concorsi e rassegne musicali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare l'autocontrollo e l'autostima. ▪ Promuovere le capacità espressive e comunicative attraverso lo studio della musica. ▪ Stimolare la collaborazione e la maturazione personale degli alunni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esibizione degli alunni in varie formazioni cameristiche nel repertorio classico, tradizionale e moderno. <p>ARRICCHI- MENTO E CONTINUITÀ</p> <p>5),6),8),acdegh</p>
<p>FLAUTO ALLA PRIMARIA Classi terze e quarte della scuola Primaria</p> 	<p>Il progetto offre un ciclo di lezioni di flauto traverso individuali e in piccoli gruppi previa verifica attitudinale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apprendere gli elementi base della tecnica flautistica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esecuzione di facili melodie <p>CONTINUITÀ</p> <p>5),8),acde</p>

PROGETTI IN ORARIO AGGIUNTIVO (Scuola Secondaria di 1° grado)

1. Tipologia: arricchimento/ampliamento

PROGETTO	SINTESI DEL PROGETTO	OBIETTIVI	PRODOTTI
<p>CORSO DI LATINO (classi terze della scuola secondaria di I grado)</p> 	<p>Il progetto mira a far acquisire gli elementi fondamentali della lingua latina, mediante il consolidamento e il potenziamento della conoscenza della struttura linguistica dell'italiano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consolidare e potenziare la conoscenza e la padronanza delle strutture grammaticali della lingua italiana ▪ Potenziare la conoscenza del lessico italiano ▪ Rafforzare la capacità di ragionare in modo logico e lineare ▪ Acquisire le conoscenze degli elementi fondamentali della lingua latina. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verifiche in itinere e verifica finale. <p>5),8), ag</p>

<p>REHTE Research, Excellence, Human science, Tutoring, E-learning</p> <p>(Classi 1D, 2D, 3D)</p> 	<p>"Esiste sempre un potenziale biochimico di cambiamento e di crescita" C. B. Pert. Il cuore del progetto REHTE è lo sviluppo negli allievi di un apprendimento olistico, reticolare e integrato dei saperi attraverso il tutoraggio dei docenti che progettano in sinergia percorsi didattici innovativi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare metodi innovativi di apprendimento ▪ Incrementare le competenze digitali, linguistiche e scientifiche ▪ Incrementare l'autostima e la motivazione allo studio. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Articoli e materiali multimediali <p>1),3),4),5),6),8), abcdegh</p>
<p>STORIE VISSUTE IN MUSICAL "Don Milani, il pistolero di Barbiana" Classi della sede Mommsen</p> 	<p>Lavoro di ricerca, analisi e approfondimento della vita di Don Milani, attraverso testi, testimonianze e video.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Integrare la storia di Don Milani con l'esperienza di vita degli alunni ▪ Esprimere la propria creatività ▪ Collaborare insieme 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spettacolo teatrale <p>5), 6),acd</p>
<p>ISTRUZIONE DOMICILIARE (tutte le sedi)</p> 	<p>In ottemperanza al diritto all'educazione e all'istruzione e a garanzia dei livelli essenziali delle prestazioni concernenti i diritti civili e sociali (art.117, lett. m del Titolo V della Costituzione) ; come da C.M. n. 60 del 16/07/2012, nota prot. n. 4439 la nostra Istituzione Scolastica ha inserito nella propria progettazione educativo-didattica anche il servizio di istruzione domiciliare per quegli alunni che, a causa di gravi patologie, non possono frequentare la scuola.</p>	<p>Come da indicazioni del "Vademecum per l'istruzione domiciliare" del 2003:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Garantire il diritto allo studio ▪ Favorire la continuità del rapporto insegnamento-apprendimento ▪ Mantenere rapporti affettivi con l'ambiente di provenienza 	<p>5), a</p>

2. Tipologia: recupero

PROGETTO	SINTESI DEL PROGETTO	OBIETTIVI	PRODOTTI
SUPPORTO DIDATTICO (Tutte le classi della scuola secondaria) 	In questo periodo di emergenza sanitaria il progetto è finalizzato a limitare la suddivisione degli alunni in altre classi durante l'orario curricolare.	<ul style="list-style-type: none"> Prevenire la diffusione del Covid-19 Aumentare il benessere della comunità educante Favorire il successo formativo degli alunni 	RECUPERO/ AMPLIAMENTO 8), cd

3. Tipologia: continuità

PROGETTO	SINTESI DEL PROGETTO	OBIETTIVI	PRODOTTI
MUSICA IN CORSO Classi quinte della scuola Primaria 	Il progetto si prefigge di stimolare la curiosità e l'interesse dei bambini della scuola primaria nei confronti del linguaggio musicale attraverso l'esperienza diretta con lo strumento musicale.	<ul style="list-style-type: none"> Apprendimento degli elementi fondamentali per lo studio di uno strumento: propedeutica, ritmico-melodica. Sviluppo dello spirito di gruppo e di comportamenti solidali e collaborativi. 	<ul style="list-style-type: none"> Esecuzione di facili melodie anche in collaborazione con gli alunni della scuola secondaria. 8), acdegh

4. Tipologia: Pratica sportiva

PROGETTO	SINTESI DEL PROGETTO	OBIETTIVI	PRODOTTI
AVVIAMENTO ALLA PRATICA SPORTIVA 	La finalità del progetto, in piena aderenza allo spirito dell'art.87 del CCNL, è di creare una collaborazione operativa all'interno della quale gli studenti siano protagonisti attivi e partecipi al mondo dello sport parte integrante del processo formativo. È prevista la partecipazione anche di alunni diversamente abili.	<ul style="list-style-type: none"> Migliorare la conoscenza di sé e l'autostima. Educare al rispetto delle regole e all'utilizzo corretto di spazi e attrezzature. Migliorare la socializzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Partecipazione a tornei di pallavolo e tennisavolo, gare di atletica su pista e corsa campestre inseriti nei GSS Partecipazione ai Campionati studenteschi e ad eventi sportivi del territorio 6), d

<p>SCUOLA ATTIVA KIDS</p> 	<p>Il progetto, promosso dal MI e da Sport e salute Spa prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La collaborazione con le Federazioni Sportive Nazionali e con il Comitato Italiani Paralimpico. ▪ Lo svolgimento delle 2 ore di ed. fisica curricolari impartite dall'insegnante titolare delle classi partecipanti al progetto. ▪ L'inserimento della figura del Tutor Sportivo all'interno del Centro Sportivo Scolastico della scuola primaria. ▪ Lo svolgimento nelle classi III e IV di attività di orientamento motorio-sportivo tenute dal Tutor in presenza col docente titolare per un'ora a settimana. ▪ La formazione iniziale ed in itinere dell'insegnante titolare della classe. ▪ La realizzazione di percorsi d'integrazione degli alunni con bisogni educativi speciali (BES). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivare gli alunni a praticare attività motorie propedeutiche a diverse discipline sportive. ▪ Diffondere i valori educativi dello sport (inclusione, integrazione, fair play, ecc). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partecipazione ai giochi di fine anno. ▪ Realizzazione di elaborati sui valori dello sport con premiazione dei lavori migliori. ▪ Partecipazione alle giornate del benessere. <p style="text-align: center;">6), d</p>
<p>PROMOZIONE E SVILUPPO DEL CRICKET</p> 	<p>Progetto gratuito biennale di avviamento alla pratica sportiva del cricket, finanziato dalla Federazione Cricket Italiana, che prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lo svolgimento di 7 lezioni con la presenza di un tecnico specializzato ▪ L'organizzazione di mini tornei finali su campo di gara messo a disposizione dalla federazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diffondere la conoscenza del cricket, il rispetto delle regole, il fair play e l'accettazione della sconfitta. ▪ Applicare la lingua inglese in un contesto ludico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partecipazione a mini tornei di cricket su campo di gara messo a disposizione dalla federazione. <p style="text-align: center;">6), d</p>

SCUOLA DI ATLETICA



- Progetto di avviamento alla pratica sportiva dell'atletica leggera, in collaborazione con ASDRC La biglia e ASDRC Oratorio San Giuda Taddeo, che prevede:
 - Affiancamento ai docenti di ed. fisica di istruttori di atletica leggera, anche attraverso l'utilizzo delle strutture della Parrocchia San Giuda Taddeo.
 - Corso sperimentale di atletica leggera con frequenza di 1 h/sett. ogni 15 gg per le classi 3^a della scuola primaria a partecipazione gratuita.
 - Costituzione di una "Scuola di Atletica".
 - Supporto nell'organizzazione di gare.
 - Organizzazione di corsi di atletica pomeridiani nella fascia oraria 14:30-16:30 e 17-19, previa richiesta di autorizzazione alle strutture municipali competenti.
 - Quota di iscrizione e frequenza ai corsi di atletica pomeridiana in linea con le tariffe municipali attualmente vigenti, con una tariffa agevolata del 20% per gli iscritti all'Istituto e per i loro familiari.
 - Partecipazione alle gare giovanili della FIDAL.
 - Realizzazione di progetti di screening su stili di vita, alimentazione, attività motorie, a partecipazione libera e facoltativa.
- Diffusione di corretti stili di vita, dell'educazione motoria, pre-sportiva e sportiva, come elemento di benessere fisico, psichico e come strumento di inclusione, crescita personale e relazionale.
- Valorizzazione della cooperazione tra pari.
- Sviluppo e apprendimento delle specialità tecniche dell'atletica leggera.
- Partecipazione a gare, manifestazioni sportive e seminari.

6), d

5. Tipologia: attività a pagamento

Si valuterà la fattibilità di realizzazione delle attività sottoelencate, a garanzia della sicurezza di tutta la comunità scolastica.

Scuola dell'Infanzia

- Laboratorio musicale
- Attività in inglese

Scuola Primaria

- Prescuola
- Laboratorio musicale
- Laboratorio danza: ballando s'impara
- Laboratorio teatrale
- Attività sportive
- Scienza Impresa
- Partecipazione di alcuni docenti a percorsi di formazione specifica su concorsi nazionali

Per l'attivazione dei laboratori musicale, teatrale e delle attività motorie a pagamento si richiede l'adesione dell'80% degli alunni della classe. Una volta raggiunta questa percentuale tutta la classe effettuerà l'attività e tutti pagheranno la quota.

Scuola Secondaria di Primo Grado

- Potenziamento della lingua inglese:
 - da 30 a 36 ore per il conseguimento del KET.
- Potenziamento della lingua francese (DELF) e dello spagnolo (DELE): sono previste 20 ore per ciascun progetto.

6. Tipologia: rapporti col territorio.

PROGETTO	SINTESI DEL PROGETTO	OBIETTIVI	PRODOTTI
<p>EDUCAZIONE ALLA PACE (Classi terze sezioni ABCDEF, classi seconde sezioni BC)</p>  <p>IRIAD RICERCA e FORMAZIONE IN CONFLICT MANAGEMENT</p>	<p>Iniziativa formativa mirata alla valorizzazione e allo sviluppo di una dimensione educativa che approfondisce le tematiche geopolitiche, dei diritti umani e dell'informazione per promuovere una cultura di pace.</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Favorire la crescita culturale e sociale degli studenti▪ Fornire temi e strumenti di approfondimento sulla cultura della pace▪ Valorizzare le differenze e promuovere una cultura dell'inclusione	<ul style="list-style-type: none">▪ Rielaborazione critica dei contenuti appresi <p>1), 5), 6), 8), acdgh</p>

<p>PROGETTO ISPRA AMBIENTE</p> 	<p>Il “Programma ISPRA di iniziative di educazione ambientale e alla sostenibilità”, rivolto alle scuole di ogni ordine e grado, intende valorizzare le competenze tecnico-scientifiche ed educative degli alunni e contribuire allo sviluppo nelle giovani generazioni di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto dell’ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare una cultura ambientale orientata alla sostenibilità e alla cittadinanza consapevole 	<p>3), 6), afgh</p>
<p>GSE INCONTRA LE SCUOLE</p> 	<p>GSE è una società pubblica che si occupa di perseguire e conseguire gli obiettivi di sostenibilità ambientale nei due pilastri delle fonti rinnovabili e dell’efficienza energetica. “GSE incontra le scuole” è un progetto formativo in cui le nuove generazioni sono vere e proprie protagoniste del cambiamento in atto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avvicinare le nuove generazioni al mondo delle energie rinnovabili, della sostenibilità e dell’efficienza energetica ▪ Educare all’uso corretto dell’energia e rendere consapevoli dell’importanza del ruolo di tutti noi nel processo di transizione energetica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Materiali didattici <p>3), 5), 6), aegh</p>
<p>PROGETTO SPERA - le ragioni della ricerca</p> 	<p>Percorsi didattici per la divulgazione scientifica promosso da SPERA (Federazione di Associazioni Scientifiche: ABCD, AINI, AISAL, SIBE, SIBBM, SINS, SIVAL, VITARES, UZI che lavorano in ambito medico, biologico, veterinario, psicologico, ecc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promuovere la ricerca scientifica. ▪ Sviluppare le capacità critiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Materiali cartacei e multimediali <p>3), 5), abdh</p>
<p>Missione Cultura 4.0: il cinema e l'audiovisivo arrivano in classe!</p>  <p>REFERENTE: prof.ssa Palmira Di Marco Destinatari: classi della Scuola Secondaria di I grado</p>	<p>L’iniziativa, promossa dal MOIGE con il contributo del Ministero dell’Istruzione, prevede le seguenti azioni per la scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formazione dei docenti-referenti e degli studenti in ambito cinematografico e audiovisivo tramite l’utilizzo della piattaforma di formazione online; - Organizzazione di webinar/incontri in presenza didattici con esperti del settore sulle tecniche di lettura critica del linguaggio cinematografico, scrittura, montaggio e riprese; - Avvio dei percorsi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ accrescere le conoscenze sul linguaggio cinematografico e audiovisivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video e cortometraggi <p>4),5), 8), abch</p>

	<p>didattici in orario scolastico ed extrascolastico e dei laboratori esperienziali;</p> <p>- Creazione di video e cortometraggi da parte degli studenti delle scuole beneficiarie con i quali parteciperanno al concorso nazionale.</p>		
<p>PROGETTO TEAMNET PIRELLI "Nessuno è troppo piccolo per il mondo"</p> 	<p>Percorsi didattici in collaborazione tra gli studenti dell'I.T.I.S. Pirelli e gli alunni delle classi terze della scuola sec. di I grado dell'I.C. Mommsen</p>	<ul style="list-style-type: none"> Promuovere la progettualità verticale di percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> Materiali cartacei e multimediali <p>1),3), 5), abcd</p>
<p>ALFABETIZZAZIONE ALUNNI STRANIERI</p> 	<p>Progetto in collaborazione con l'Università UNINT.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Acquisizione delle 4 abilità fondamentali: ascolto, parlato, lettura, scrittura. 	<p>Schede di valutazione</p> <p>5 6; a b c d h</p>
<p>"LA MARATONA VA A SCUOLA"</p> 	<p>Il progetto "LA MARATONA VA A SCUOLA" nasce dall'esigenza di consolidare, migliorare e rendere più fattivi i rapporti con gli istituti scolastici della Città di Roma e Provincia.</p> <p>ITALIA MARATHON CLUB, nell'ambito della RomaFun La Stracittadina, corsa non competitiva di 4 Km, istituisce il "16° TROFEO DELLE SCUOLE, che si svolgerà il 9 Aprile 2016,".</p>	<ul style="list-style-type: none"> Aumentare la possibilità di interazione tra la scuola e le realtà che con essa convivono, affinché si possa giungere ad un reciproco arricchimento delle proprie esperienze. 	<ul style="list-style-type: none"> È prevista una premiazione per i primi quindici istituti con maggior numero di iscritti alla RomaFun (tra studenti ed esterni). <p>6), de</p>
<p>COOPERATIVA META</p> 	<p>I percorsi didattici proposti dalla Cooperativa Sociale META Onlus vertono sul contrasto ad ogni forma di disagio attraverso la promozione del benessere e della dignità dell'individuo e la tutela dei diritti di cittadinanza.</p> <p>Le attività promuovono la cooperazione, la partecipazione e</p>	<ul style="list-style-type: none"> Promuovere il rispetto e la solidarietà. Promuovere l'ascolto attivo e un approccio empatico. Sviluppare un pensiero critico. Facilitare l'attivazione di risorse personali. 	<ul style="list-style-type: none"> Lavori di gruppo <p>5), 6), cde</p>

	l'apprendimento attraverso l'esperienza.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Favorire l'acquisizione di saperi e saper fare. 	
<p>SCUOLA ATTIVA JUNIOR</p> 	<p>Se la scuola sarà individuata come destinataria del progetto, le studentesse e gli studenti avranno l'opportunità di seguire un percorso multidisciplinare costituito da tre sport, dedicato a tutte le classi, dalla 1^a alla 3^a media, che sarà articolato in:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Settimane di sport, nelle quali un tecnico federale affiancherà il docente di scienze motorie durante l'orario curricolare. • Pomeriggi sportivi, un pomeriggio a settimana sarà dedicato ad attività sportive gratuite per gli alunni. Non sono previsti oneri a carico della scuola. • Il kit di attrezzature fornite con il progetto sarà lasciato in dotazione gratuita alla scuola. • Ad integrazione delle attività sportive, è previsto un percorso valoriale per la diffusione del fair play e per la prevenzione del bullismo e cyberbullismo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Favorire l'avviamento alla pratica sportiva attraverso un corretto approccio multidisciplinare. ▪ Consentire un orientamento consapevole delle ragazze e dei ragazzi in base alle proprie attitudini motorie. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Festa di fine anno: sarà organizzato un evento conclusivo in orario curricolare con il coinvolgimento dei tecnici federali che hanno svolto l'attività durante l'anno. Si svolgeranno mini competizioni nelle tre discipline sportive proposte, con la presentazione dei lavori realizzati dagli alunni durante il percorso valoriale.

Inoltre, il nostro I.C. collaborerà con tutte le Associazioni culturali che lavorano nel territorio ed offrono il proprio servizio a costo zero, per attività e progetti in linea con il POF dell'Istituto.

7. Tipologia: solidarietà. (Tali attività saranno riprese se lo consentirà la situazione sanitaria)

La scuola promuove le seguenti attività, svolte a titolo gratuito:

- Mercatino di solidarietà, nella sede centrale Mommsen, aperto al quartiere: il ricavato verrà utilizzato principalmente per l'acquisto di materiale destinato ai ragazzi nell'ottica dell'inclusività e della valorizzazione delle competenze degli allievi attraverso una didattica laboratoriale;
- Progetto solidarietà: pesca di beneficenza svolta nelle diverse sedi dell'I.C.;
- Progetti in collaborazione col personale in quiescenza.

8. Tipologia: servizio di ascolto psicologico

È prevista l'attivazione di un servizio di ascolto psicologico che includa in particolare:

- la pianificazione e l'attuazione di progetti ed interventi per la prevenzione del disagio;
- la consulenza genitoriale;
- l'accoglienza, l'informazione e l'ascolto degli allievi delle sedi coinvolte.

9. Tipologia: PROGETTI EUROPEI

Rientrano in tale tipologia i progetti PON (Programmi Operativi Nazionali) promossi dal MIUR e finanziati con i Fondi Strutturali.

I Fondi Strutturali sono strumenti finanziari gestiti dalla Commissione Europea per rafforzare la coesione economica, sociale e territoriale riducendo il divario fra le regioni più avanzate e quelle in ritardo di sviluppo.

Il quadro strategico del PON "Per la scuola" 2014-2020 si realizza in un'articolazione di Assi, Priorità e Obiettivi specifici, tra cui:

- **Asse I (finanziato con i fondi FSE – Fondo Sociale Europeo)**
Istruzione: volto a migliorare la qualità del sistema d'istruzione e a favorire l'innalzamento e l'adeguamento delle competenze, promuovendo una maggiore partecipazione ai percorsi formativi e ai processi di apprendimento permanente tramite specifiche azioni;
- **Asse II (finanziato con i fondi FESR – Fondo Europeo di Sviluppo Regionale)**
Infrastrutture per l'istruzione: finalizzato a promuovere e a sostenere l'istruzione, la qualificazione professionale e la formazione permanente con azioni finalizzate ad aumentare l'attrattività della scuola attraverso la riqualificazione delle infrastrutture e il potenziamento delle dotazioni tecnologiche e degli ambienti di apprendimento, garantendo spazi architettonici adeguati agli approcci innovativi della didattica.

La nostra scuola ha partecipato a diversi bandi ed attualmente è risultata vincitrice di cinque progetti:

- Progetto PON-FSE Socialità, apprendimenti e accoglienza
- Progetto PON-FESR Ambienti e laboratori per l'educazione e la formazione alla transizione ecologica
- Progetto PON-FESR Ambienti didattici innovativi per la scuola dell'infanzia
- Progetto PON-FESR Reti locali cablate e wireless nelle scuole
- Progetto PON-FESR Digital Board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione

In maggiore dettaglio, i progetti PON-FESR:

Ambienti e laboratori per l'educazione e la formazione alla transizione ecologica

Il progetto è finalizzato alla realizzazione di spazi e laboratori per l'educazione e la formazione alla transizione ecologica. Gli istituti comprensivi sono impegnati nell'azione: "Edugreen: laboratori di sostenibilità per il primo ciclo" che prevede l'allestimento di

giardini e orti didattici, innovativi e sostenibili, all'interno dei plessi dell'istituzione scolastica.

Ambienti didattici innovativi per la scuola dell'infanzia

Il progetto è finalizzato alla realizzazione di ambienti didattici innovativi per le scuole statali dell'infanzia. Gli interventi sono volti all'adeguamento degli ambienti di apprendimento per poter garantire lo sviluppo delle abilità cognitive, emotive e relazionali dei bambini nei diversi campi di esperienza previsti dalle Indicazioni nazionali per la scuola dell'infanzia.

Reti locali cablate e wireless nelle scuole

Il progetto prevede l'ampliamento e l'adeguamento dell'infrastruttura di rete locale, sia cablata che wireless, all'interno dell'Istituzione scolastica al fine di migliorare la disponibilità di connessione Internet negli spazi didattici e amministrativi.

Digital Board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione

Il progetto mira a consentire la dotazione di monitor digitali interattivi touch screen, che costituiscono oggi strumenti per utilizzare metodologie didattiche innovative e inclusive, e di adeguare le attrezzature delle segreterie scolastiche per sostenere il processo di dematerializzazione e digitalizzazione amministrativa.

Infine, il PON FSE **Socialità, apprendimenti e accoglienza** riguarda nello specifico la didattica, è articolato in due proposte progettuali e viene di seguito illustrato in dettaglio.

Progetto PON Socialità, apprendimenti e accoglienza

Interventi per il successo scolastico degli studenti

Titolo: **#creativaMenteInsieme**

Descrizione: La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate a ridurre il rischio di dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti e degli adulti, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti. Le attività proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti proposti al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo. I percorsi di formazione sono volti a: - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente; - Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.

Moduli previsti nel progetto:

TIPOLOGIA	TITOLO
Educazione motoria; sport; gioco didattico	#howzat!
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Tutti in gioco
Arte; scrittura creativa; teatro	Io SONO, tu SEI
Educazione alla legalità e ai diritti umani	Diritto e rovescio

Musica e canto	Macchemùsica Maestra!
Musica e canto	Ritorna l'Orchestra

DESCRIZIONE DEI MODULI:

1) #howzat!

Il laboratorio, che sarà svolto in linea con le norme anti-Covid vigenti, mira a promuovere il cricket a livello scolastico e ricreativo, incoraggiando l'interesse degli alunni per le tradizioni sportive di altri Paesi.

L'attività viene organizzata in modo semplice e divertente, con un programma basato sull'assimilazione dei fondamentali di base.

Il programma viene portato avanti seguendo un percorso che prevede il totale coinvolgimento dell'alunno attraverso la preparazione fisica, la partecipazione attiva a giochi, tornei, raduni, concentramenti, in cui tutti hanno un ruolo sia collettivo sia individuale.

L'introduzione dei fondamentali avviene tramite un approccio semplice, adeguato all'età degli alunni ed alle loro esigenze di apprendimento psicofisico.

Obiettivi didattico/formativi

Promozione del benessere delle studentesse e degli studenti attraverso la diffusione di corretti stili di vita, dell'educazione motoria, pre-sportiva e sportiva, come elemento di benessere fisico, psichico e come strumento di inclusione, crescita personale e relazionale;

Sostegno nella costruzione di un'immagine positiva del proprio sé favorendo l'autostima;
Diffusione dell'attività motoria, fisica e sportiva per aiutare gli alunni a costruire un rapporto armonico col proprio corpo e prevenire l'obesità e i disordini alimentari;
Promozione di una cultura delle pari opportunità nello sport incoraggiando la partecipazione femminile a tutti i livelli di pratica sportiva;

Partecipazione di tutti gli alunni alla pratica sportiva, con particolare attenzione a quelli diversamente abili, sostenendo il valore dello sport come strumento di inclusione.
Sviluppare le abilità motorie finalizzate al gioco del cricket.

Interiorizzare le regole del gioco.

Apprendere la storia e la cultura celtica legate all'origine

2) Tutti in gioco

Il progetto prevede giochi per approfondire e consolidare tutti gli schemi posturali e motori di base e migliorare le capacità coordinative. La proposta del progetto permetterà a tutti i bambini di identificarsi secondo le loro potenzialità, coinvolgendoli sotto l'aspetto sociale e motorio.

3) Io SONO, tu SEI

La proposta ha come obiettivo il potenziamento della creatività, delle competenze artistiche e manuali oltre che un approfondimento della propria personalità ed individualità nel rispetto delle diversità di tutti i partecipanti. Verranno proposte attività artistiche in upcycling tipo progettazione e realizzazione di libri "leporelli", caviardage, lapbook e learning objects.'

4) Diritto e rovescio

Il progetto promuove l'Educazione della cultura della legalità e della cittadinanza attiva e implica riflessioni sul significato di senso civico, responsabilità e solidarietà a trent'anni dalle stragi di Capaci e Via D' Amelio. Falcone e Borsellino due uomini espressione di un solo modello che racchiude i valori della Costituzione repubblicana che gli alunni analizzeranno in termini di difesa dello Stato di Diritto, fedeltà ai diritti fondamentali di ogni cittadino, volontà di proteggere e migliorare la qualità della vita della nostra comunità.

5) Macchemùsica Maestra!

Il progetto "Macchemùsica Maestra!" intende porsi come momento di incontro, scambio, aggregazione e formazione degli alunni, utilizzando come filo conduttore la didattica musicale attraverso sia l'alfabetizzazione ritmica (body percussion, strumenti Orff) che l'alfabetizzazione strumentale (flauto dolce). Un linguaggio che, nel pieno rispetto dell'individualità di ciascuno, oltre ad aiutare a esprimersi e comunicare, facilmente può interagire con gli altri linguaggi della scuola e costruire esperienze-ponte tra la primaria e la secondaria di I grado.

6) Ritorna l'Orchestra

Il progetto "RITORNA L'ORCHESTRA" prevede, attraverso una serie di incontri settimanali nel rispetto di tutte le norme di sicurezza eventualmente ancora in vigore, di riorganizzare e ripristinare il gruppo di Musica d'Insieme "ORCHESTRA DELLE CARTE", parte integrante e altamente rappresentativa dei Corsi ad Indirizzo Musicale delle sedi CARROLL, già attivo negli anni passati e purtroppo sospeso per l'emergenza sanitaria.

OBIETTIVI FORMATIVI

Ampliamento repertorio musicale

Consolidamento tecniche strumentali

Recupero di tutti gli obiettivi socio-psico-pedagogici strettamente collegati al fare musica insieme

METODOLOGIE

Utilizzo metodologie attive

Alternanza insegnamenti individuali e di gruppo

Progetto PON Socialità, apprendimenti e accoglienza

Competenze di base

Titolo:

#imparareCrescendo

Descrizione: La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.

La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli

studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.

I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.

I percorsi di formazione sono volti a:

- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;
- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;
- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.

Moduli previsti nel progetto:

TIPOLOGIA	TITOLO
Competenza alfabetica funzionale	Le parole contano
Competenza alfabetica funzionale	Cittadini con Dante
Competenza multilinguistica	Some more English
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Le emozioni nel piatto
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Geometria con CABRI
Competenza digitale	#eipassJunior
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	CRE-ART
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Suoniamo giocando
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Apprendimento dinamico
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Il naso nel libro, gli occhi nel mondo

DESCRIZIONE DEI MODULI:

1) Le parole contano

Il corso è propedeutico al rientro in classe degli alunni non madrelingua dopo la pausa delle vacanze estive, pertanto se ne propone l'inizio il 29 agosto 2022, 3 ore di lezione al giorno fino al 9 settembre incluso.

Lo sviluppo delle competenze linguistiche richiede pratiche immersive, meno cristallizzate e tradizionali quali spiegazione, interrogazione, compito scritto in classe, ma sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua e all'esplorazione cognitiva della realtà. In particolare, il laboratorio si concentra su:

- le diverse modalità di comprensione dei testi per analizzarli e commentarli, per studiarli o ancora per usarli nelle proprie attività di scrittura anche in occasioni reali;
- lo sviluppo delle abilità dell'ascolto e del parlato, spesso trascurate nell'insegnamento dell'italiano, con interventi focalizzati sulle situazioni comunicative, aspetti di relazione, aspetti di contenuto nella comunicazione in classe, anche attraverso un'impostazione dialogica della lezione.

2) Cittadini con Dante

Le prime lezioni prevedono dei laboratori di lettura e scrittura con l'analisi e comprensione del testo poetico, largo spazio verrà dato all' esercizio della parafrasi di alcuni Canti della Divina Commedia per potenziare l'uso della lingua italiana e migliorare la sintassi. Nella seconda parte si passerà all'analisi dei contenuti con dei Percorsi di Educazione Civica. Le tematiche affrontate da Dante Alighieri saranno paragonate alla situazione della società attuale.

Percorso 1: Dante come modello di cittadinanza (gli ignavi e gli indifferenti)

Percorso 2: Dall'esilio di Dante ai profughi di oggi (il confino fascista)

Percorso 3: Le donne, da Dante a oggi (le donne nel Medioevo - le donne nella Costituzione Italiana)

3) Some more English

Il progetto si propone di favorire l'entusiasmo e la motivazione all'apprendimento della lingua inglese in un contesto laboratoriale. Verrà privilegiato l'aspetto ludico finalizzato a sviluppare, ampliare e consolidare le abilità linguistiche di listening and speaking.

4) Le emozioni nel piatto

Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca.

5) Geometria con CABRI

Il programma Cabri si basa su un approccio dinamico alla geometria che può potenziare l'intuizione e le capacità logiche degli alunni. Il progetto è rivolto a tutti gli studenti ed è finalizzato sia all'inclusione che alla promozione dell'eccellenza. Infatti la modalità didattica messa in campo utilizza la tecnologia in modo creativo per attivare nuove risorse nell'alunno migliorandone l'autostima. L'approccio proposto si basa su esercitazioni, personalizzate dal docente, che sfruttano le potenzialità del programma CABRI. La filosofia soggiacente è la concezione costruttiva della Matematica che consente un apprendimento per scoperta.

Indicatori di valutazione:

Incremento delle competenze digitali.

Miglioramento nella motivazione allo studio e nella partecipazione attiva alla vita scolastica.

Crescita del successo scolastico nell'area matematica.

6) #eipassJunior

L'introdurre dell'informatica a Scuola può contribuire a fornire alle nuove generazioni le opportunità necessarie per diventare cittadini attivi in grado di concorrere pienamente alla vita della propria comunità, realizzando appieno la propria.

Con il digitale, infatti, i ragazzi possono imparare a pensare in termini computazionali, cioè, apprendono ad applicare la logica per capire, controllare, sviluppare contenuti e metodi, per i problemi con idee nuove e innovative. Saper utilizzare gli strumenti informatici è imprescindibile per creare nuove possibilità e ideare strategie per la soluzioni dei problemi.

Il programma prevede un percorso di formazione che sarà svolto con la presenza di un docente dell'istituto abilitato da CERTIPASS e utilizzando la piattaforma e-learning Aula Didattica 3.0. Gli alunni, dopo aver superato le prove online, conseguiranno la certificazione Eipass Junior.

MODULI PER IL CONSEGUIMENTO DELLA CERTIFICAZIONE

1. Dispositivi digitali
2. Internet e il web
3. Storytelling digitale
4. Creazione contenuti digitali
5. Robotica educativa
6. Coding
7. Sicurezza informatica

7) CRE-ART

Il progetto prevede il coinvolgimento attivo degli alunni attraverso un approccio spontaneo e creativo alla laboratorialità artistica, attraverso la quale sarà loro possibile, divertendosi insieme, recuperare socialità, confrontarsi e scoprire tecniche e materiali che permettano di dare forma e colore alle proprie idee ed emozioni, trasformandole in graziosi manufatti.

8) Suoniamo giocando

Laboratorio di alfabetizzazione musicale durante il quale gli alunni scopriranno i codici del linguaggio musicale e impareranno a usarli creando sul pentagramma piccole composizioni musicali e successivamente eseguite da loro. Il lavoro sarà svolto sia individualmente che a piccoli gruppi secondo lo schema del cooperative-learning e obiettivo del progetto sarà quello di sviluppare il pensiero creativo, migliorare la socializzazione, sviluppare una positiva capacità di relazione nel rispetto dei ruoli.

9) Apprendimento dinamico

Il cuore del Laboratorio consiste nel consolidamento e nello sviluppo di strategie di apprendimento efficaci attraverso: attività di gruppo sul potenziamento dei canali percettivi, della creatività e della resilienza; lezioni sulla comunicazione efficace e sul linguaggio potenziante; educazione all'attivazione di stati emozionali utili durante le prove scolastiche.

Indicatori di valutazione:

Incremento delle competenze digitali.

Incremento delle abilità linguistico/espressive degli allievi.

Incremento delle abilità relazionali.

Miglioramento nella partecipazione attiva alla vita scolastica.

Crescita del successo scolastico.

10) Il naso nel libro, gli occhi nel mondo

La proposta progettuale intende articolarsi in attività di lettura e comprensione di testi in lingua italiana e straniera (inglese e/o spagnolo) e di rielaborazione attraverso un esercizio di scrittura creativa, utilizzando come mezzi vari strumenti e metodologie di supporto che consentano anche ai ragazzi con BES (con particolare riferimento alle disabilità sensoriali e psicofisici) non solo di sentirsi parte integrante della comunità scolastica ma anche per consentire a tutti gli altri ragazzi coinvolti nella sperimentazione di comprendere il mondo attraverso i sensi e la mente di chi non funziona come loro.