

ISTITUTO COMPRENSIVO "J. SANNAZARO"
OLIVETO CITRA (SA)
Via Australia, 2 -Tel. 0828/793037
cf. 82005110653 - C.M. SAIC81300D
e-mail: SAIC81300D@ISTRUZIONE.IT
SITO INTERNET: https://www.olivetocitraic.edu.it
PEC: saic81300d@pec.istruzione.it

PTOF 2025-2028
ANNUALITÀ 2025-2026

Collegio dei Docenti del 19/12/2025 -Delibera n. 54
Atto d'Indirizzo del Dirigente Prot.n. 0005374/U –data: 04 .12.2025
Consiglio d'Istituto del 30/12/2025 – Delibera n. 56

ISTITUTO COMPRENSIVO J. SANNAZARO - C.F. 82005110653 C.M. SAIC81300D - A28B542 - UFFICIO PROTOCOLLO
Prot. 0000124/U del 13/01/2026 13:20 IV.1 - Piano triennale dell'offerta formativa PTOF

*Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola I.C. "J. SANNAZZARO" OLIVETO C. è stato elaborato dal collegio dei docenti nella seduta del **19/12/2025** sulla base dell'atto di indirizzo del dirigente prot. **0005374/U** del **04/12/2025** ed è stato approvato dal Consiglio di Istituto nella seduta del **30/12/2025** con delibera n. 56*

Anno di aggiornamento:
2025/26

Triennio di riferimento:
2025 - 2028

La scuola e il suo contesto

1 Analisi del contesto e dei bisogni del territorio
14 Caratteristiche principali della scuola
17 Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali
25 Risorse professionali

Le scelte strategiche

26 Aspetti generali
37 Priorità desunte dal RAV
39 Obiettivi formativi prioritari
(art. 1, comma 7 L. 107/15)
42 Piano di miglioramento
62 Principali elementi di innovazione
70 Iniziative della scuola in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

L'offerta formativa

80 Aspetti generali
88 Traguardi attesi in uscita
92 Insegnamenti e quadri orario
100 Curricolo di Istituto
116 Azioni per lo sviluppo dei processi di internazionalizzazione
119 Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM
331 Moduli di orientamento formativo
342 Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa
398 Attività previste in relazione al PNSD
408 Valutazione degli apprendimenti
426 Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica

Organizzazione

450 Aspetti generali
455 Modello organizzativo
467 Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza
471 Reti e Convenzioni attivate
481 Piano di formazione del personale docente
491 Piano di formazione del personale ATA

Analisi del contesto e dei bisogni del territorio

Premessa.

L'esperienza delle scuole Senza Zaino, che si ispira ai tre valori di Ospitalità, Responsabilità e Comunità, nasce nel 2002 a Lucca per poi diffondersi in Toscana e in varie regioni d'Italia. Si tratta di una rete di Istituti e Scuole che hanno sperimentato un'alternativa a modelli pedagogici trasmissivi, standardizzati, con ambienti unidimensionali e spogli in cui le aule sono strutturate in file di banchi posti di fronte a una cattedra .

Dall' anno scolastico 2010-2011 la nostra Scuola Primaria fa parte della rete di scuole "Senza Zaino. Per una Scuola Comunità" di cui il nostro istituto è Scuola Polo regionale per la Campania.

Dall' anno scolastico 2017-2018 questo modello si è esteso anche a tutte le sezioni della Scuola dell'Infanzia e della Scuola Secondaria di I Grado.

L'Istituto Comprensivo "Jacopo Sannazaro" è situato nel territorio di Oliveto Citra, comune collinare della Valle del Sele, che ha sempre basato la propria economia prevalentemente sull'agricoltura, cui si accompagnano altre attività, dovute all'ampliamento della rete stradale ed agli insediamenti industriali. La popolazione è stata caratterizzata da una forte condivisione dei valori comuni, quali la solidarietà, la laboriosità, lo spirito di sacrificio, l'imprenditorialità. Per fornire validi stimoli ed adeguato supporto al recupero delle tradizioni ed all'attualizzazione dei valori sono attuati interventi formativi da parte della scuola e degli altri enti ed associazioni territoriali. Scuola e territorio fanno rete attraverso progetti integrati e cercano di rispondere alla domanda di formazione di tutti i cittadini.

La scuola attua un percorso formativo integrato con i vari soggetti ed enti del territorio, nell'ottica di un pieno recupero dei valori positivi della società di appartenenza, date le spiccate potenzialità in termini di capitale sociale della collettività. Tale alleanza crea presupposti di rafforzamento delle intese da mettere in atto per la condivisione di pratiche socio-educative efficaci.

Il Comune di Oliveto Citra mostra particolare attenzione per la scuola, sostenendo progetti incentrati sulla legalità e promuovendo azioni di educazione alla cittadinanza attiva. Oltre che il servizio di scuola-bus, dall'a. s. 2017/2018 è attivo il servizio mensa per la Scuola Secondaria di Primo Grado e per la Scuola dell'Infanzia.

Dal febbraio 2017 ad oggi, sono attive Convenzioni con la Facoltà di Scienze della Formazione Primaria di Salerno (UNISA) e Napoli (S. Orsola Benincasa) per le attività di tirocinio degli studenti. La

scuola ha inoltre ospitato docenti neoassunti in anno di formazione e prova, rendendosi disponibile per attività di visiting nell'ambito delle attività di formazione previste dall'USR Regione Campania.

Le innovazioni metodologico–didattiche e le trasformazioni culturali, tecnologiche in atto nel nostro istituto, fortemente legate all'appartenenza alla Rete delle scuole Senza Zaino, ha consentito di inserire la scuola nell'elenco delle scuole attive per i tirocini oltre ad essere un significativo attrattore regionale in merito alle attività formative del SZ.

Il nostro Istituto ha intrapreso da anni un percorso teso al miglioramento continuo dell'organizzazione e della didattica, finalizzando sempre le proprie attività al successo formativo degli alunni.

Popolazione scolastica

Opportunità:
GENERALI

L'Istituto e' l'unica agenzia educativa dedicata al Primo Ciclo di istruzione nel comune.

RAPPORTO DOCENTI/ALUNNI

Il rapporto tra singolo docente e alunni e' basso (rispetto alla media regionale e nazionale), adeguato a supportare gli studenti nei loro percorsi formativi.

INTEGRAZIONE /SVANTAGGIO

La struttura socio-economica del comune e' abbastanza salda e omogenea culturalmente.

Gli studenti di cittadinanza non italiana sono ben integrati nel contesto scolastico.

Le situazioni di svantaggio socio-economico sono supportate dall'Ente comunale per garantire pari opportunita' (diritto allo studio e sostegno sociale).

Vincoli:

GENERALI

Calo progressivo delle nascite (vincolo non rimovibile), che puo' portare alla costituzione di classi con un numero minimo di alunni e ad un'eventuale loro riduzione.

La popolazione continua a diminuire e invecchiare (saldo negativo tra nascite e decessi: -25% nel dicembre 2023) su una popolazione di 3.602 abitanti al 1° gennaio 2025

INTEGRAZIONE/SVANTAGGIO

Il subentro del Covid-19 ha causato minore stabilita' economica, soprattutto nei nuclei familiari legati ad attivita' del terziario. * Si e' verificato un aumento evidente di alunni con Bisogni Educativi Speciali (B.E.S.). Rilevazione B.E.S. (A.S. 2024-25 - dato aggiornato al 31 dicembre 2024) % su popolazione scolastica (363) 9.09% Totale B.E.S. n.33 Disabilita' certificate (L. 104/92) n.23 Disturbi evolutivi specifici (DSA, ADHD/DOP) n.4 Svantaggio (prevalentemente linguistico-culturale) n.6
Territorio e capitale sociale

Opportunità:
L'Istituto e' il principale polo culturale/sociale della comunita', e' luogo di incontro e crescita, non solo didattica. La dimensione contenuta della popolazione scolastica favorisce la cooperazione stretta tra corpo docente, famiglie e amministrazione comunale. C'e' una conoscenza personale e diretta delle dinamiche familiari e studentesche, permettendo interventi educativi piu' mirati e tempestivi. La collocazione nelle Aree Interne e la vicinanza a parchi naturali offrono un laboratorio didattico a cielo aperto. E' possibile sviluppare progetti educativi (es. Outdoor Education, educazione ambientale, conoscenza del territorio) che sarebbero complessi nelle grandi aree urbane. La possibilita' di integrare nel curriculum la conoscenza delle tradizioni locali, della storia del luogo e delle tipicita' artigianali o agroalimentari, crea un forte senso di identita' e appartenenza negli studenti. Viene garantita la continuita' verticale del percorso formativo. Gli alunni crescono in un ambiente educativo omogeneo per metodologia e obiettivi in risposta al Modello Senza Zaino di cui l'istituto e' scuola polo per la regione Campania. I fondi del PNRR destinati alla scuola sono stati cruciali per superare il digital divide con reti veloci e per la creazione di laboratori innovativi e ambienti di apprendimento ibridi (es. Stem Labs). L'Istituto cerca di rafforzare i percorsi di orientamento collegando gli studenti direttamente alle opportunita' di sviluppo del territorio.
Vincoli:
1. Calo della popolazione scolastica. La costante riduzione della popolazione residente e l'invecchiamento demografico si riflettono sulle iscrizioni. Il vincolo principale per l'Istituto e' il rischio di dimensionamento scolastico con perdita di autonomia (dirigenza e segreteria), compromettendo la continuita' didattica e la gestione amministrativa.

2. Poverta' educativa.Il contesto socio-economico del Comune (area interna) rappresenta un vincolo significativo per l'Istituto e per la popolazione scolastica, classificato come area rurale con problemi complessivi di sviluppo. La limitata offerta lavorativa, concentrata su settori a basso valore aggiunto, conferma un elevato rischio di dispersione scolastica implicita. I dati ISTAT forniti, mostrano un tasso di disoccupazione del 12,6% (Anno 2024) > della media nazionale (8,1%) e della media del Sud e Isole (14,3%), segno di difficolta' strutturale del mercato del lavoro locale

3. Sostegno all'Istruzione. L'elevata eta' media e la debolezza strutturale del tessuto socio-economico riducono la base di contribuenti attiva e la capacita' di generare ricchezza locale, limitando indirettamente le risorse comunali che potrebbero essere destinate a sostegno dei servizi scolastici integrativi. Il vincolo piu' critico e' la crisi demografica causata dalla debolezza strutturale del mercato del lavoro, che mette a rischio l'esistenza stessa dell'autonomia scolastica e la motivazione degli studenti a investire nel percorso formativo.

Risorse economiche e materiali

Opportunità:
Infrastrutture.

L'edificio della Scuola dell'Infanzia Capoluogo non presenta barriere architettoniche, si sviluppa su due livelli collegati da una rampa con ambienti interni ed esterni idonei all'accoglienza alle attività didattico-educative, alla mensa ed ai diversi servizi. L'esterno ha spazi giardini e vele ombreggianti idonee all'out door education. È dotata di scala d'emergenza. Presenta arredi dedicati al progetto della Rete “Senza Zaino, per una Scuola Comunità”.

La Scuola Primaria Capoluogo, dal settembre 2016, è ubicata in un edificio denominato Ecoscuola, progettato secondo moderne tecniche di costruzione, antisismico ed in parte ecosostenibile, con arredi dedicati al progetto della Rete “Senza Zaino, per una Scuola Comunità”. Oltre alle aule per la didattica è presente un’aula docenti, un locale adibito a biblioteca per gli alunni, uno spazio polifunzionale dedicato alle attività di educazione fisica/corporeità/canto/danza, un laboratorio di scienze, un’area esterna dedicata all'out door education dotata di gazebo in legno e tenda ombreggiante e di vele ombreggianti sullo spazio destinato all'orto didattico. Un piano sarà destinato agli uffici amministrativi (dirigenza e segreteria).

Da gennaio 2025 la SSPG si è spostata in altro edificio, in via De Gasperi, in prossimità del comune, di nuova realizzazione con disponibilità di aule, ambienti di apprendimento dedicati, aule polifunzionali, aula magna di grandi dimensioni adatta alla realizzazione di eventi/spettacoli. La sede è provvisoria in attesa della ricostruzione del nuovo edificio nella precedente area di sedime di via Via Cavallotti.

Le aule sono dotate di attrezzature informatiche. Uno spazio polifunzionale nella SSPG con LIM touch screen di grandi dimensioni, immersive è dedicato ad una didattica innovativa. Tutte le aule sono dotate di LIM touch screen di ultima generazione e di arredi rinnovati di recente dal ministero.

La SSPG, il plesso Primaria Capoluogo e il plesso di Dogana sono dotati di aule multisensoriali (a servizio di tutti i plessi) da dedicare all’applicazione del Metodo Snoezelen finalizzato a migliorare

aspetti abilitativi/riabilitativi ed il benessere dei bambini, in particolare di quelli interessati da spettro autistico. L'approccio Snoezelen è nato in Olanda alla fine degli anni '70 e prevede la realizzazione di attività rilassanti attraverso stimolazioni sensoriali visive, uditive, olfattive e tattili facilitate dal ruolo funzionale del personale che partecipa a tali attività. La stanza è dotata di equipaggiamenti speciali, come proiettori e ruote per produrre effetti visivi, luci e sfere di specchi, strumenti per la musica, sedute morbide, tubi a bolle, fasci di fibre ottiche, ecc. In queste stanze, la natura, la quantità, la disposizione e l'intensità della stimolazione possono essere manipolate e tenute sotto controllo. La SSPG, sebbene priva di giardini, gode di ampi spazi esterni adatti ad attività laboratoriali e fisiche. La Scuola dell'Infanzia e la Scuola Primaria della frazione di Dogana si trovano nello stesso edificio, in una frazione distante dal Capoluogo circa due chilometri, in aperta campagna, ma rappresenta per il territorio locale un importante riferimento socio-culturale. Oltre alle aule, tutte dotate di LIM touch screen di ultima generazione, è presente un locale mensa per Scuola dell'Infanzia ed un atrio polifunzionale. Anche nella nuova sede della SSPG è presente uno spazio mensa. La scuola è stata sottoposta ad interventi di riqualificazione ed adeguamento antisismico nella parte che ospita in particolare le classi della scuola primaria e riconsegnata all'uso nel gennaio 2020. Gode di un ampio spazio verde all'esterno dotato di gazebo in legno, serra didattica, strutture multisensoriali e di un recente arricchimento floristico che si aggiunge ad essenze erbacee ed arbustive piantate anche dai bambini, messe a disposizione, in massima parte dai Vivai Forestali della Regione Campania. È il plesso ove più ampiamente è possibile la facile attuazione dell'out door education.

L'adeguato numero di edifici assicura una distribuzione efficiente degli spazi didattici. Sotto il profilo della Sicurezza, l'Istituto dimostra un elevato livello di sicurezza incluso il superamento delle barriere architettoniche, a garanzia dell'accessibilita' e dell'inclusione. La conformita' normativa in materia di edilizia scolastica non solo protegge, ma crea un ambiente di apprendimento sereno e pienamente inclusivo.

La scuola ha orientato la propria progettualità sfruttando risorse dei PON e dei POR, FSE, FESR, PNSD,PNRR. Parte dei fondi PNSD sono transitati nel PNRR.

I fondi hanno consentito :

- progetti di lingua inglese con insegnanti madrelingua;

- progetti di discipline STEAM con esperti esterni;

- progetti di coding con esperti interni;

- arti performative con esperti esterni;

- il cablaggio strutturato e sicuro degli edifici;

- trasformazioni nella didattica e nella organizzazione attraverso dotazioni aggiuntive di monitor digitali interattivi digita board;

- la dotazione di spazi interni a singole aule di tecnologie STEM, Making e Coding specifiche per la didattica delle STEM e di sviluppare specifiche competenze in tutti gli studenti del nostro istituto scolastico, attraverso l'acquisizione di nuovi strumenti digitali idonei a sostenere l'apprendimento curricolare e l'insegnamento delle discipline STEM;

- Laboratorio Linguistico e multimediale;

- Aula immersiva idotata di n. 3 monitor touch screen infrared da 65" con risoluzione 4K e Sistema Android integrato;

- dotazione gli spazi esterni di attrezzature idonee all'outdoor learning e all'edugreen; - la migrazione in cloud; - risorse per la formazione digitale (animatore digitale). I genit

- Aula immersiva include:n. 3 monitor touch screen infrared da 65" con risoluzione 4K e Sistema Android integrato;

- dotazione gli spazi esterni di attrezzature idonee all'outdoor learning e all'edugreen;

- la migrazione in cloud;

- risorse per la formazione digitale (animatore digitale).

I genitori collaborano, oltre che con i contributi per le uscite didattiche, i viaggi d'istruzione.

La presenza di un Comitato Genitori sensibile e collaborativo accompagna spesso le varie iniziative didattiche.

Dotazioni/tecnologie.

Ampia e' la disponibilita' di attrezzature e infrastrutture .La varieta' e il numero e tipo di laboratori permettono l'adozione di metodologie didattiche attive e specialistiche. Biblioteche e aule polifunzionali, arricchiscono l'offerta formativa. L' alto numero di computer, tablet e LIM ogni 100 alunni posiziona l'Istituto all'avanguardia nell'uso della tecnologia per la didattica, facilitando la personalizzazione dell'insegnamento.

Sport/inclusione strutturale.

Il benessere fisico e' supportato dalle strutture sportive, comunali che permettono lo svolgimento di diverse discipline, promuovendo uno stile di vita sano e lo sviluppo di competenze sociali attraverso l'attivita' fisica. L'elevata percentuale di edifici con dotazioni e attrezzature per l'inclusione attesta l'attenzione proattiva dell'Istituto verso l'integrazione degli alunni con Bisogni Educativi Speciali. Questo impegno strutturale e tecnologico, unito agli spazi accessibili, crea un ambiente dove l'apprendimento e' veramente equo e personalizzato.

Vincoli:
Nonostante l'Istituto Comprensivo "Jacopo Sannazaro" vanti la disponibilita' di adeguate strutture sportive esterne emerge un vincolo significativo relativo alla loro fruibilita': solo la Scuola Secondaria di Primo Grado (SSPG) usufruisce dei campi comunali. Questo comporta che gli altri plessi (Infanzia e Primaria) manchino di autonomia nell'accesso agli spazi sportivi esterni dedicati. Tale limitazione costringe i docenti degli ordini inferiori a ricorrere a spazi interni meno adeguati riducendo di fatto l'efficacia del servizio educativo motorio per la fascia d'eta' piu' giovane. Un vincolo critico, soprattutto in una prospettiva di potenziamento dell'offerta formativa, e' la mancanza di uno spazio mensa adeguato per le Scuole Primarie. Questa carenza logistica rappresenta un ostacolo all'ampliamento del tempo prolungato (Tempo Pieno) per questi ordini di scuola. In assenza di un servizio di refezione efficiente, l'Istituto perde la possibilita' di ampliare l'offerta oraria, attrarre nuove famiglie, migliorare la qualita' didattica. Questi vincoli si sommano alla forte dipendenza dai finanziamenti per costi di gestione elevati e all'impossibilita' di implementare servizi fondamentali come la mensa e lo sport autonomo per tutti i plessi, cio' limita la capacita' dell'Istituto di migliorare l'offerta formativa e contrastare attivamente lo spopolamento.

La scuola dispone di un MOF spesso insufficiente a soddisfare le esigenze didattiche e organizzative. Pertanto da un lato si adopera per intercettare le opportunità di finanziamenti (europei, ministeriali od in genere del settore pubblico o privato), dedicati a specifici interventi ed azioni, dall'altro può contare sulla disponibilità delle famiglie per forme di libera collaborazione ed autofinanziamenti per le varie attività. Un altro vincolo è costituito dalla presenza, all'interno delle strutture scolastiche, di un numero contenuto di ambienti per laboratori ed aule dedicate a specifiche attività disciplinari. Sul territorio sono presenti l'auditorium ed un teatro comunale (ecoteatro) messi a disposizione dall'Ente Comune e dalla Regione e usufruite dalla comunità scolastica.

Risorse professionali

Opportunità:
L'elevata stabilita' del corpo docente (circa 85% T.I. /forte componente con oltre 15 anni di servizio nella sede) garantisce:

- una solida continuita' didattica;

- la conoscenza del contesto socio-culturale e familiare degli alunni;

- la gestione delle complessita' educative in applicazione del MSZ;

- mentoring per i docenti neoassunti.

Le competenze sono particolarmente sviluppate nell'area dell'Inclusione. Un'alta percentuale di docenti e' in possesso di certificazioni informatiche avanzate, con sfruttamento ottimale dei nuovi ambienti di apprendimento e dei laboratori creati con i fondi PNRR.

Il personale ATA a T.I. contribuisce al know-how operativo della scuola, garantendo la continuita' dei servizi amministrativi e ausiliari, nonostante il frequente turnover dei supplenti. La figura del DSGA e' fondamentale per la gestione finanziaria e amministrativa dell'autonomia scolastica, in particolare per la corretta gestione dei complessi fondi PNRR e l'ottimizzazione dell'organico.

I Collaboratori Scolastici giocano un ruolo cruciale nel supportare la sicurezza, l'inclusione e la vigilanza degli alunni, soprattutto nelle scuole dell'infanzia e primaria. Questa vicinanza al contesto, unita a una buona dotazione amministrativa, e' vitale per snellire la burocrazia e per facilitare la cooperazione gia' forte tra docenti e famiglie. Questa expertise interna consente un cruciale supporto specialistico e di sviluppare un PTOF coeso e allineato alle esigenze del territorio.

Vincoli:
L'eta' media elevata del personale rappresenta un vincolo strutturale. L'imminente ricambio generazionale e l'incremento dei pensionamenti mettono a rischio la stabilita' e l'esperienza accumulate, oltre a rallentare, in alcuni casi, l'adozione immediata di metodologie didattiche piu' innovative. Nonostante l'alta percentuale di personale stabile, la quota di docenti a tempo determinato (precari) e' soggetta ad alto turnover. Questo fenomeno causa una notevole frammentazione della didattica e mina la continuita' educativa, un problema particolarmente critico nelle classi con alunni che necessitano di stabilita' relazionale. Le competenze linguistiche certificate risultano carenti nella maggior parte del personale (soltanto una bassa percentuale possiede una certificazione B2 o superiore). Questa lacuna limita l'implementazione di progetti di didattica bilingue (CLIL) e la piena apertura internazionale della scuola. Il supporto all'inclusione e' vincolato dalle risorse esterne: gli assistenti all'autonomia e alla comunicazione sono forniti dall'ente locale, ma sono spesso assegnati con orario ridotto rispetto alle reali necessita' dei singoli alunni e con un elevato turnover annuale. Infine, l'assenza strutturale di figure professionali interne e la dipendenza da finanziamenti temporanei per lo Psicologo, rendono l'offerta di supporto specialistico vulnerabile e non pienamente integrata.

Riflessioni sul triennio precedente, sulle condizioni di contesto subentrate e nuove previsioni .

Il triennio 2022-25 è stato contrassegnato non solo dall'emergenza epidemiologica, che l'ha investita di un drastico adeguamento didattico-pedagogico ed organizzativo, ma anche da soddisfazioni e da risultati positivi, cominciando dai risultati delle azioni di miglioramento che abbiamo intrapreso attraverso forme di didattica innovative garantite tempestivamente e senza grave disservizio per l'utenza, con efficace ricorso alle modalità a distanza.

Il team digitale da sempre (attraverso processi di autoformazione collegati alla presenza dei laboratori formativi in peer to peer del "Caffè digitale") ed ancora ora garantisce una formazione di aggiornamento e sostegno ai docenti in ingresso, adeguandosi a tutte le nuove possibilità di procedure digitali da applicare alla didattica, alle forme di organizzazione interne, a nuove forme di relazione con l'extra-scuola, al rafforzamento della didattica laboratoriale e di nuove forme di didattica in grado di stimolare gli studenti a lavorare anche con nuove modalità su compiti di realtà.

È evidente, comunque, che il processo di miglioramento non dovrà mai fermarsi, sia per il conseguimento di traguardi ancora più ambiziosi, sia per rendere ancora più significative le azioni che ci prefiggiamo di realizzare nel prossimo triennio.

Per rispondere ai bisogni educativi, formativi, didattici e sociali delle nuove generazioni, in particolare dopo l'esperienza della pandemia da Covid-19, la scuola dovrà:

- porsi come agenzia educativa orientata alla cura dell'"ecosistema umano" inteso quale centro di aggregazione sociale soprattutto in presenza, offrendo occasioni formative orientate allo sviluppo di competenze di cittadinanza attiva e orientate all'inclusione;

- ripensare gli spazi e l'organizzazione della didattica per attività curricolari, extracurricolari e extrascolastiche che coinvolgano la comunità e il territorio di riferimento anche sfruttando il mondo del digitale;

- diventare luogo di incontro tra sapere formale e informale, sperimentando percorsi di destrutturazione del curricolo e progettando attività interdisciplinari;

- potenziare i percorsi di didattica laboratoriale all'interno delle stesse aule con setting di apprendimento innovativi adeguati al MSZ (con LIM interattive) in cui gli studenti sperimentino esperienze di apprendimento in contesti reali;

- valorizzare in termini di "cultura educativa" competenze, interessi, conoscenze, abilità e atteggiamenti che studenti e insegnanti portano in classe da fuori;

- essere promotrice di alleanze educative con le altre istituzione ed ogni soggetto che possa avere ruoli di accompagnamento alla crescita personale e culturale dei ragazzi;

- essere promotrice del benessere digitale a scuola e a casa attraverso una specifica attenzione a percorsi di educazione ai media nella connessione permanente propedeutici anche a contrastare fenomeni di bullismo, cyberbullismo e di dipendenza tecnologica.

D'altra parte, per una buona gestione e per una concreta ed effettiva realizzazione del Piano triennale dell'offerta formativa, è necessario l'apporto di ogni componente della comunità scolastica, laddove per buona gestione si vuole intendere il dialogo fra componenti interne ed esterne e fra elementi delle singole componenti al proprio interno.

Una particolare attenzione viene riservata all'emotività e, più in generale, agli aspetti psicologici degli studenti, delle famiglie, del personale scolastico, in quanto l'emergenza COVID-19, come si è potuto constatare, ha generato situazioni di insicurezza, stress, ansia, timore di contagio, difficoltà di concentrazione, scarsa fiducia nel futuro per cui è opportuno continuare a fronteggiarli con gli strumenti e le risorse a disposizione della scuola, predisponendo spazi di condivisione riservati a studenti e famiglie.

Un impegno comune deve essere dunque quello di garantire il "benessere socio emotivo" della comunità scolastica a partire dalla pratica dell'ascolto, per condividere e decidere insieme alla luce della massima chiarezza e trasparenza.

Ascoltare le esigenze di tutti, soprattutto degli studenti più fragili, modulare le attività, le fasi di programmazione su queste esigenze e individuare i tempi in base ai ritmi di crescita di ognuno farà sì che "quello che è necessario per alcuni diventi utile per tutti".

La scuola è luogo di interazione sociale, di esercizio di "lavoro condiviso", il percorso da compiere congiuntamente deve essere chiaro a tutti in fase di programmazione (attività da svolgere, grado di difficoltà, tempi di percorrenza, mezzi da utilizzare, dove arrivare, quali competenze sviluppare, quali conoscenze acquisire), deve essere alla portata di tutti (per le capacità richieste, per i carichi di lavoro da assegnare, per le ore di studio ecc.), deve disporre di strumenti adeguati (cosa fare per far raggiungere un obiettivo, conseguire una competenza, quali criteri di valutazione, sulla base di quali griglie da conoscere prima della prova ecc.).

Ascolto, condivisione, chiarezza e trasparenza contribuiscono a controllare ansia e stress; permettono di capire meglio il senso delle cose e quindi di far crescere la motivazione per lo studio, oltre che di salvaguardare la salute psico-fisica di ognuno.

Considerato quanto sopra, non bisogna perdere di vista le criticità presenti e soprattutto il rischio di possibili ricadute emergenziali in modo da non ritrovarsi impreparati.

La didattica digitale integrata è stata un'acquisizione importante che non va dispersa sia perché potrebbe rendersi ancora necessaria sia perché è un patrimonio di conoscenze e di pratiche educative che va utilizzato anche nella quotidianità della cosiddetta normalità.

La stessa funzionalità della modalità on-line di alcuni incontri degli OO.CC. non va persa nel quadro complessivo del valore aggiunto acquisito nel periodo emergenziale, in merito alle competenze digitali diventate patrimonio di tutta la comunità scolastica.

Si conferma, nell'ambito delle opportunità on-line, soprattutto la validità degli incontri scuola-famiglia, evidenziando che il carattere di maggiore fluidità organizzativa garantisce privacy e discrezionalità dei colloqui, rispetto della temporalizzazione a difesa del diritto di tutti ad un giusto tempo di dialogo, maggiore partecipazione delle famiglie conseguenti al minore disagio organizzativo nel raggiungere la scuola.

Inclusione ed alunni B.E.S..

Nel corso degli anni si è evidenziato un evidente aumento di alunni con disagi rientranti nell'inquadramento quali alunni B.E.S.

Ciò ha portato ad una migliore organizzazione delle fasi operative legate all'inclusione ed ad un aumento delle figure di staff dedicate all'inclusione.

Infatti per ogni ordine sono stati individuati referenti per l'inclusione in coordinamento con il referente d'istituto per l'Inclusione.

L'aumento di incidenza anche di alunni con spettro autistico ha inoltre esposto la scuola ad una maggiore interazione con i centri di riabilitazione cui si rivolgono le famiglie per l'applicazione delle procedure A.B.A.. Pertanto, si è ritenuto necessario redigere un protocollo di condivisione dei tempi, delle figure e delle modalità di presenza degli operatori di tale metodo in orario scolastico.

Rilevazione dei BES presenti a. s. 2024 -25 :	n°
disabilità certificate (Legge 104/92 art. 3, commi 1 e 3)	24

Ø Vista	0
Ø Udito	1
Ø Psicofisici	23
disturbi evolutivi specifici	3
Ø DSA	22
Ø ADHD/DOP	1
Ø Borderline cognitivo	0
Ø Altro	0
svantaggio (indicare il disagio prevalente)	3
Ø Socio-economico	0
Ø Linguistico-culturale	3
Ø Disagio comportamentale/relazionale	0
Ø Altro	0
Totale	30
% su popolazione scolastica	8,43% su 356

	(dato aggiornato al 30 novembre 2025)
N° PEI redatti dai GLO	24
N° di PDP redatti dai Consigli di classe in presenza di certificazione sanitaria	3
N° di PDP redatti dai Consigli di classe in assenza di certificazione sanitaria	3

Patto educativo di comunità

Il successo formativo e lo sviluppo armonioso delle nuove generazioni sono una responsabilità collettiva che trascende i confini della singola istituzione scolastica. L'Istituto Comprensivo "Jacopo Sannazaro" crede fermamente che l'educazione sia un processo diffuso che si nutre della sinergia tra tutte le componenti attive del territorio. A tal fine la scuola sta avviando la stesura del Patto Educativo di Comunità “La scuola comunità educante”. Questo documento strategico non è solo un accordo formale, ma l'espressione di una visione condivisa che mira: - ad arricchire e diversificare i percorsi educativi, integrando le risorse e le competenze esterne alla scuola (musei, biblioteche, palestre, centri civici, ecc.); - a creare una rete solida che sostenga gli studenti e le loro famiglie, promuovendo inclusione, legalità e cittadinanza attiva; - a coordinare gli sforzi e le strutture del territorio per massimizzare l'impatto educativo su tutta la comunità. In questa fase si stanno : - defininendo insieme gli obiettivi, i principi guida e le aree di intervento del patto; - analizzando le proposte emerse e valutarne la pertinenza e l'efficacia per le esigenze della nostra comunità; - esaminando con pragmatismo le risorse disponibili (umane, economiche e logistiche) per garantire la concreta attuazione delle azioni previste. Il patto confida sul contributo di ogni soggetto coinvolto affinchè si possa trasformare questa aspirazione in una realtà educativa stabile e duratura a beneficio di tutti i nostri studenti.

Caratteristiche principali della scuola

Istituto Principale

I.C. "J. SANNAZZARO" OLIVETO C. (ISTITUTO PRINCIPALE)

Ordine scuola	ISTITUTO COMPRENSIVO
Codice	SAIC81300D
Indirizzo	VIA F. CAVALLOTTI 15 OLIVETO CITRA 84020 OLIVETO CITRA
Telefono	0828793037
Email	SAIC81300D@istruzione.it
Pec	saic81300d@pec.istruzione.it
Sito WEB	www.olivetocitraic.edu.it

Plessi

OLIVETO CITRA - DOGANA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA DELL'INFANZIA
Codice	SAAA81301A
Indirizzo	C.DA DOGANA 84020 OLIVETO CITRA

OLIVETO CITRA CAP. (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA DELL'INFANZIA
Codice	SAAA81302B
Indirizzo	VIA SANDRO PERTINI OLIVETO CITRA 84020 OLIVETO CITRA

OLIVETO CITRA - DOGANA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
Codice	SAEE81301G
Indirizzo	LOC. DOGANA DOGANA 84020 OLIVETO CITRA
Numero Classi	5
Totale Alunni	58

OLIVETO CITRA CAP. P.P. (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
Codice	SAEE81302L
Indirizzo	VIA AUSTRALIA, 2 OLIVETO CITRA 84020 OLIVETO CITRA
Numero Classi	6
Totale Alunni	91

OLIVETO CITRA "SANNAZZARO" (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Codice	SAMM81301E
Indirizzo	VIA ALCIDE DE GASPERI SNC - 84020 OLIVETO CITRA
Numero Classi	6
Totale Alunni	105

Approfondimento

A partire dall' 2022-23 non è stata autorizzata la classe prima del plesso di Dogana. A settembre,

ogni anno, utilizzando l'organico dell'autonomia, e previa deliberazione degli OO.CC., la classe assegnata dal SIDI alla Scuola primaria di Capoluogo , viene articolata nel sottogruppo di Dogana e nel sottogruppo Capoluogo.

Allegati:

VERBALE n. 5 del 31.08.2022 STARLACIO PTOF ARTICOLAZIONE PRIMA.pdf

Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali

Laboratori	Con collegamento ad Internet	4
	Multimediale	1
	Scienze	1
	Aula multisensoriale	3
	Fabbrica degli strumenti	1
	Laboratorio polifunzionale	1
	Aula immersiva	1
	Ambienti multisensoriali in out door	1
	Ambienti out door	4
Biblioteche	Classica	4
Aule	Magna	1
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG	1
Strutture sportive	Palestra - campi all'aperto comunali	1
Servizi	Mensa	
	Scuolabus	
	Servizio trasporto alunni disabili	
	Auditorium comunale	
Attrezzature multimediali	PC e Tablet presenti nei laboratori	12
	LIM e SmartTV (dotazioni multimediali) presenti nei laboratori	10
	PC e Tablet presenti in altre aule	17

Touch screen in aule	30

Approfondimento

Infrastrutture - attrezzature materiali.

La scuola è dotata di rete internet, LIM e recenti arredi forniti a seguito della emergenza epidemiologica.

È stao realizzato l' adeguamento della rete (cablaggio) e l'acquisizione di monitor touch screen.

Ø ***Infrastrutture.***

Aula multisensoriale Metodo Snoezelen_ SENSORY ROOM n.1 -Sede Dogana (per Infanzia e Primaria)_n. 1 plessoPrimaria Capoluogo (per Infanzia e primaria) n.1 SSPG

La stanza multisensoriale, già realizzata, nasce con l'obiettivo di migliorare i processi di inclusione da offrire agli alunni con disagi soprattutto dello spettro autistico e come supporto alle famiglie. Destinata ad alunni con problemi comportamentali/disfunzionali, si tratta di un ambiente attrezzato in grado di generare rilassamento e produrre stimolazioni sensoriali controllate. La teoria sulla quale si basa la progettazione di tale ambiente, va sotto il nome di *metodo Snoezelen*, volto a sviluppare/sollecitare la percezione in pazienti disabili e non. Il metodo nasce verso la fine degli anni '70 da due terapisti olandesi. Il termine Snoezelen nasce dalla combinazione delle due parole "snuffeln" (esplorare) e "doezelen" (rilassarsi). Le persone, infatti, all'interno di tali ambienti vengono spinti ad esplorare e ad entrare maggiormente in contatto con il mondo circostante; ogni componente d'arredo (materasso ad acqua per la stimolazione bio-psico-fonica; fibre a LED a cascata, tubi a bolle, proiettore 3D olografico, ecc.) ha il preciso scopo di stimolare uno dei cinque sensi, aiutare a prendere coscienza e generare un diffuso senso di benessere e calma. Vengono generati nuovo canali comunicativi senso-percettivi e motori. Si possono migliorare la percezione del sé corporeo, la capacità attentiva, la manualità, la relazione con il mondo esterno.

Outdoor Classroom Lab - A.LA.S. SANNAZARO_Aula LAboratoriale di Sensorialità _Assegnazione risorsa finanziaria art. 3, comma 1, lettera a) del D.M. n. 48/2021 del 18.06.2021. Avviso "Contrasto alla povertà e all'emergenza educativa" in particolare per la iniziativa: A_Riqualificazione ambienti scolastici Riqualificazione, riorganizzazione ed abbellimento degli ambienti scolastici. E' stata proposta la candidatura del.

L'IC. Sannazaro ha aderito alla Fase III - Ambito : Riqualificazione ambienti scolastici - Iniziativa: Riqualificazione, riorganizzazione ed abbellimento degli ambienti scolastici.

Sono stati realizzati interventi su aree esterne esistenti e la realizzazione di aule all'aperto per processi di innovazione didattica e l'Outdoor education quale proposta pedagogica compensativa dei ritmi di vita condizionati dalla recente pandemia. Le attrezzature consentiranno il rafforzamento dell'interdisciplinarità, delle relazioni interpersonali ed ecosistemiche.

Il progetto ha inseriro nell'I.C.Sannazaro di Oliveto Citra nuovi spazi educativi ideali per applicare la metodologia dell'outdoor learning in piena coerenza con il Metodo Senza Zaino di cui la scuola è capofila per la Regione Campania. Gli ambienti esterni ai plessi di Dogana e Capoluogo sono individuati favorevolmente per esperienze pedagogiche caratterizzate da didattica attiva che si svolge in ambienti esterni alla scuola.

I setting di apprendimento (interni/esterni) sono co-protagonisti del processo educativo. I nuovo spazi innovativi puntano su percorsi di apprendimento esperenziali e creativi. Le aree riqualificate ricadono in tutti i plessi della scuola.

La riqualificazione delle aree esterne ha previsto creazione di spazi multisensoriali a verde/giardino (area luce, area suono, area odori, area storie, area tattile e di manipolazione, area composizione, area riposo, area aula a cielo aperto) e l'inserimento di strutture didattiche di arredo leggere in legno ed ecosostenibili (aula all'aperto) per svolgere attività didattico - laboratoriali di tipo sensoriale.

Questi gli spazi realizzati:

"area luce", dove è possibile scoprire gli effetti della luce solare tra ombre, colori e riflessi; "area suono" dove i bambini possono scoprire suoni, tonalità e rumori in base al materiale e utilizzato e alla sua forma; "area tattile e di manipolazione" caratterizzata da vasche comunicanti con cui è possibile giocare con acqua, terra, sabbia e altri materiali; "area odori", ossia un piccolo orto di piante aromatiche; "area di composizione", identificata da un tavolino dove i bambini possono costruire piccoli manufatti e da telai con pannelli dedicati all'esercizio di attività di gestione dello spazio e di motricità fine; "area riposo" con una zona di erba adibita ad attività informali; e infine "area aula all'aperto" dotata di tavolini, sedute, lavagne e telai per allenare le funzioni esecutive attentive e la memoria di lavoro.

Nel progetto di sistemazione a verde i bambini potranno essere protagonisti degli impianti a verde quale progetto di costruzione naturale da realizzare anche in collaborazione con associazioni del territorio.

Si intende rafforzare il concetto di scuola inclusiva, affettiva, in costante collegamento con il territorio.

Interventi:

- n.2 gazebi in legno dotati di impalcatura che possano essere implementati gradualmente dalle idee dei bambini, con la possibilità di appendere manufatti mobili o attaccare in modo stabile pannelli didattici progettati dai bambini o dagli insegnanti.
- n. 2 pergole ombreggianti a vela
- n. 4 vele ombreggianti in telo, tensionate a sostegni in acciaio
- n.2 - percorsi e giardinisensoriali
- sistemi di sedute singoli
- tavoli di appoggio;
- piccola serra didattica;
- pannelli interattivi;
- arredi per: percorsi del movimento consapevole; motricità fine, immagini e suoni; percezione suono nell'aria; gioco con immagini, forme e colori.

Le attività saranno totalizzanti, tali da far immergere i bambini completamente in una situazione didattica e da farli entrare in contatto profondo con se stessi.

Possono essere messe in atto esperienze di tipo percettivo-sensoriale, basate su:

- attività socio-motorie ed esplorative tipiche dell'Adventure education (orienteering, caccia al tesoro naturalistico, esplorazione e catalogazione botanica/entomologica); esperimenti scientifici;
- attività che intrecciano l'apertura al mondo naturale con la tecnologia (coding, robotica, tinkering, ecc.);
- attività che stimolano la lettura, il pensiero critico;
- azioni/sportello d'ascolto in contesto naturale;
- corsi di yoga/ ginnastica a corpo libero, giochi di corporeità.

L'efficacia va letta sui diversi piani: educativo e pedagogico; psicologico; sociale e inclusivo; fisico; organizzativo.

Imtende inoltre valorizzare gli spazi esterni alla scuola come ambienti educativi e didattici; Recuperare tali spazi dal degrade; aggiungere superfici utilizzabili come espansione dello spazio/aula didattica creando spazi alternativi alle aule, per fare scuola in modo sicuro e, al tempo stesso, a misura di bambino: umano, ricco di emozioni, arricchente.

Mette in pratica l'outdoor learning che:

- integra la prospettiva degli studi pedagogici e delle neuroscienze riguardo ai disturbi specifici di apprendimento con le teorie antropologiche sui concetti di incorporazione;
- favorisce in tutti gli alunni la dimensione relazionale e l'esercizio consapevole e controllato della propria corporeità come canali privilegiati di costruzione di processi di significato e di

apprendimento;

- crea meno stress, più concentrazione, miglior rendimento scolastico, maggior benessere psicofisico, conoscenza e rispetto dell'ambiente.

Pertanto l'outdoor learning, unitamente all'utilizzazione della sensory room, va ad integrare la visione di didattica proattiva soprattutto in una logica inclusiva.

Piantumazione alberi

La scuola ha partecipato al bando D.G.R. n. 493 del 10/11/2021 - Indizione Manifestazione di Interesse "Piantumazione di alberi presso gli Istituti scolastici della Campania per la realizzazione di aree a verde" rientrando nella graduatoria degli assegnatari di oltre 100 piante da mettere a Dimora nei vari plessi.

La piantumazione aumenterà la consapevolezza del valore e del rispetto del bene comune "verde della scuola" rafforzando la formazione gree degli student in una dimensione di sostenibilità.

Ø ***Attrezzature.***

STEM ON BOARD: THE BRAIN PLAYNG

IL Progetto, reintrante nell'avviso M.I. STEM PNSD M.I. PNSD 10812 per la realizzazione di spazi laboratoriali e per la *dotazione di strumenti digitali per l'apprendimento delle STEM* è stato destinato a tutti gli alunni (infanzia,primaria,secondaria I grado).Lo scopo di questo progetto è sato quello di dotare spazi interni a singole aule di tecnologie STEM, Making e Coding idonee a sostenere l'apprendimento curricolare e l'insegnamento delle discipline STEM.Il progetto nasce dalla consapevolezza che queste discipline possono essere insegnate sin dalla prima infanzia promuovendo una metodologia attiva, incentrata sull'apprendimento basato sull'indagine. Tenendo conto che le tecnologie digitali, come la robotica e l'apprendimento del coding, offrono nuove opportunità per aumentare il coinvolgimento degli alunni e i loro risultati in relazione alle discipline scientifiche si attueranno attività laboratoriali per fasce di età, coinvolgendo alunni dell'infanzia, della primaria e della secondaria di primo grado con un approccio interdisciplinare.Gli strumenti acquistati daranno la possibilità di attuare una didattica esperienziale e coinvolgente che metta in condizione gli studenti di acquisire nuove conoscenze, sviluppare capacità di pensiero computazionale e usufruire dei benefici legati allo studio integrato di scienza, tecnologia, ingegneria e matematica.

Verranno applicate le migliori pratiche della teoria STEM, tra cui l'apprendimento basato sull'indagine, la risoluzione di problemi complessi e il rafforzamento delle competenze socio-emotiva (learn by doing, creatività, problem-solving, comunicazione e collaborazione).Si implementeranno soluzioni facili da usare che permetteranno agli studenti di condurre progetti pratici, risolvere problemi e progettare

prototipi.

Sono stati acquistati dei set di robotica educativa, alcuni set di moduli elettronici intelligenti, kit didattici modulari per le discipline STEM e lo sviluppo della creatività, che accompagnano la classe nell'apprendimento delle diverse materie tramite il coding in modo creativo, inclusivo graduale e divertente, attraverso un approccio multidisciplinare che permette di apprendere tramite l'esperienza e il gioco.

Potenziano l'apprendimento delle materie STEM piattaforme di moduli elettronici programmabili, set pensati per iniziare a sperimentare con l'elettronica attraverso Halocode in classe, videocamere a 360 o con grandangolare 4K da 60 fps e visori G2 4K a prestazioni elevate . La scuola sarà dotatadi una macchina a taglio laser compatta, che non richiede software ma che è in grado di incidere semplici disegni eseguiti dagli studenti e stampanti 3D.

Questi gli srumenti digitali acquistati per l'apprendimento delle STEM:Robot didattici; Kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori; Kit didattici per le discipline STEM; Visori per la realtà virtuale; Fotocamere 360; Scanner 3D; Stampanti 3D; Plotter e laser cutter; Software e app innovativi per la didattica digitale delle STEM

Reti locali, cablate e wireless

L' Autorizzazione del Programma Operativo Nazionale 2014/2020 FESR - REACT EU – ASSE V Ob. Spec. 13.1 Azione 13.1.1 – Avviso pubblico per la realizzazione di ***reti locali, cablate e wireless***, *nelle scuole* - Prot. n. 20480 del 20 luglio 2021 ha consentito il cablaggio nei diversi plessi.

Monitor digitali interattivi touch screen

L'Autorizzazione Progetto ai sensi dell'Avviso pubblico prot. n.28966 del 6 settembre 2021 '*Digital board:* trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione' ' PON REACT EU.

Il Progetto ha potenziato la dotazione di attrezzature basilari per la trasformazione digitale della didattica e dell'organizzazione delle istituzioni scolastiche. L'obiettivo è stato quello di consentire la dotazione di monitor digitali interattivi touch screen, che costituiscono oggi strumenti indispensabili per migliorare la qualità della didattica in classe e per utilizzare metodologie didattiche innovative e inclusive, nelle classi del primo ciclo. L'intervento è stato finanziato con i fondi resi disponibili dal Regolamento (UE) n. 2020/2221 del Parlamento europeo e del Consiglio del 23 dicembre 2020, che modifica il regolamento (UE) n. 1303/2013 per quanto riguarda le risorse aggiuntivee le modalità di attuazione per fornire assistenza allo scopo di promuovere il superamento degli effetti della crisi nel contesto della pandemia di COVID-19 e delle sue conseguenze sociali e preparare una ripresa verde, digitale e resiliente

dell'economia (REACTEU), nell'ambito del Programma operativo nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 – Fondo europeo di sviluppo regionale (FESR). L'intervento è, altresì, ricompreso all'interno del complessivo Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), di cui al regolamento UE n. 2021/241 del Parlamento europeo e del Consiglio del 12 febbraio 2021.

EDUGREEN: laboratori di sostenibilità per il primo ciclo

La scuola è stata autorizzata ai sensi dell'avviso 50636 del 27 dicembre 2021 finalizzato alla realizzazione di spazi e laboratori per l'educazione e la formazione alla transizione ecologica "Edugreen: laboratori di sostenibilità per il primo ciclo" prevede l'allestimento di giardini e orti didattici, innovativi e sostenibili, all'interno di uno o più plessi delle istituzioni scolastiche del primo ciclo. L'avviso per l'azione 1 (primo ciclo) ha previsto la realizzazione o la risistemazione di giardini e orti didattici, in uno o più plessi della scuola, attraverso la fornitura e la posa in opera di cassoni rialzati per aiuole e relativi accessori, l'acquisto di strumenti e kit per il giardinaggio didattico adeguati ad alunni delle scuole del primo ciclo di istruzione, di misuratori per il monitoraggio del terreno (ph), di attrezzature per l'irrigazione e per la realizzazione di piccole serre, di compostiere domestiche da giardino, di prodotti e strumenti per l'agricoltura, anche di tipo 4.0, adeguati al giardino scolastico, nonché l'effettuazione di eventuali piccoli lavori per adattamento edilizio e/o per la preparazione del terreno e le eventuali attività di formazione breve sull'utilizzo dei beni acquistati a fini didattici.

Laboratorio polifunzionale Linguistico e multimediale (presso sede SSPG ma per la fruizione di tutti i plessi)

Dotato di Audio hub collegamenti per 28 studenti incluso cavi e software per la gestione del laboratorio; cuffia professionale con microfono doppio connettore Mini-din per IDL AA controllo volume direttamente sul cavo; software Nibelung Incluso modulo di creazione quiz, modulo streaming Video, modulo per esercitazione domestica.

Il Kit Aula immersiva include:n. 3 monitor touch screen infrared da 65'' con risoluzione 4K e Sistema Android integrato;n. 3 carrelli porta-monitor su ruote ad altezza regolabile;n. 1 PC di gestione con processore Intel Core i5 con 16GB di RAM, SSD da 512GB e scheda video Nvidia Quadro P1000 4GB GDDR5Software di gestione SmartMedia IWB per la creazione di lezioni con oltre 10.000 risorse didattiche (compatibile Windows),Mozaik Mozabook Software di contenuti didattici educativi e di presentazione.

MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento 3.2: Scuola 4.0 - - (Azione 1 – Next generation classroom) per la trasformazione delle aule in ambienti di apprendimento innovativi. Titolo del

Progetto: Scuola 4.0 Identificativo progetto: M4C1I3.2-2022-P- 13366 CUP: H84D2300046000

Laboratorio polifunzionale di scienze /biologia (presso sede SSPG ma per la fruizione di tutti i plessi)

Dotato di microscopi ottici/stereomiscroscopi, banco di lavoro e cappa aspirante. MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento 3.2: Scuola 4.0- (Azione 1 – Next generation classroom) per la trasformazione delle aule in ambienti di apprendimento innovativi. Titolo del Progetto: Scuola 4.0 Identificativo progetto: M4C1I3.2-2022-P- 13366 CUP: H84D2300046000

Risorse professionali

Docenti	42
Personale ATA	16

Aspetti generali

Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa è da intendersi non solo quale documento con cui l'istituzione dichiara all'esterno la propria identità, ma come programma di strutturazione del curricolo, di attività, di logistica organizzativa, di impostazione metodologico-didattica, di utilizzo, promozione e valorizzazione delle risorse umane, con cui la scuola intende perseguire gli obiettivi dichiarati nell'esercizio di funzioni che sono comuni a tutte le istituzioni scolastiche in quanto tali, ma al contempo la caratterizzano e la distinguono.

Il coinvolgimento e la fattiva collaborazione delle risorse umane di cui dispone l'istituto, l'identificazione e l'attaccamento all'istituzione, la motivazione, il clima relazionale ed il benessere organizzativo, la consapevolezza delle scelte operate e delle motivazioni di fondo, la partecipazione attiva e costante, la trasparenza, l'assunzione di un modello operativo vocato al miglioramento continuo di tutti i processi di cui si compone l'attività della scuola non possono darsi solo per effetto delle azioni poste in essere dalla dirigenza, ma chiamano in causa tutti e ciascuno, quali espressione della vera professionalità che va oltre l'esecuzione di compiti ordinari, ancorché fondamentali, e sa fare la differenza; essi sono elementi indispensabili all'implementazione di un Piano che superi la dimensione del mero adempimento burocratico e ne faccia reale strumento di lavoro, in grado di canalizzare l'uso e la valorizzazione delle risorse umane e strutturali, di dare un senso ed una direzione chiara all'attività dei singoli e dell'istituzione nel suo complesso.

Nell'esercizio della sua discrezionalità tecnica, pertanto, il Collegio Docenti è chiamato ad elaborare il Piano per il triennio che decorre dall'anno scolastico 2025-26 e si conclude nell'anno scolastico 2027-2028, recependo i documenti normativi di recente emanazione come sopra richiamati.

È necessaria una impostazione chiara del P.T.O.F., con una progettualità che espliciti scopi, modalità operative, criteri di verifica e di valutazione degli esiti, in modo da rispondere ai criteri di efficienza, efficacia, economicità dell'azione amministrativa, sia in una dimensione di trasparenza che in una dimensione di condivisione e di promozione al progredire positivo del servizio con la comunità di appartenenza.

Sulla base di un modello di scuola unitario nella ispirazione pedagogica soprattutto identitario del MSZ di cui è scuola capofila regionale, nella scelta curricolare/progettuale, nel sistema di verifica e valutazione, con una programmazione educativo-didattica per competenze, predisposta per aree/dipartimenti e ambiti disciplinari, secondo il principio della continuità, dalla scuola dell'infanzia al termine del 1° ciclo (curricolo verticale), anche per il triennio 2025-2028 si confermano i sotto

elencati obiettivi generali:

- esercitare l'autonomia di ricerca, sperimentazione e sviluppo, volta all'innovazione metodologica e didattica, nonché la formazione e l'aggiornamento culturale e professionale del personale;

- individuare gli strumenti per garantire l'unitarietà dell'offerta formativa, nel rispetto della libertà di insegnamento;

- trovare modalità e forme per presidiare il piano dell'offerta formativa nelle fasi di realizzazione, monitoraggio e autovalutazione dei risultati;

- orientare l'attività decisionale del Collegio dei Docenti in ordine ai contenuti tecnici di competenza;

- rendere coerente il piano dell'offerta formativa a livello delle scelte curricolari ed extracurricolari;

- curare i processi di comunicazione organizzativa interna ed esterna;

- aggiornamento del PTOF che, per sua natura, è un documento dinamico che necessita di essere rivisto e aggiornato su base annuale per recepire tutte le modifiche e le iniziative che si presentano per garantire che il documento rifletta ogni evoluzione e necessità intercorsa.

Quanto finora premesso ha orientato l'attività decisionale del collegio dei docenti in ordine ai contenuti tecnici di competenza, facendo emergere gli obiettivi all'interno di un quadro generale e di sistema della cui gestione è, invece, responsabile il dirigente scolastico.

Infatti, il Dirigente Scolastico, ai sensi dell'art. 25 del D. Lgs. 165/2001:

- assicura la gestione unitaria della scuola;

- valorizza le risorse umane;

- è responsabile della gestione delle risorse finanziarie e strumentali;

- è responsabile dei risultati del servizio;

- organizza l'attività scolastica secondo criteri di efficienza e di efficacia;

- promuove tutti gli interventi necessari per assicurare la qualità dei processi formativi, la collaborazione delle risorse culturali, professionali, sociali ed economiche, l'esercizio della libertà di insegnamento, intesa anche come libertà di ricerca metodologica e didattica, l'esercizio della libertà di scelta delle famiglie, l'attuazione del diritto all'apprendimento da parte degli alunni.

Per poter lavorare nel contesto sopra prospettato, la norma predetta attribuisce al dirigente scolastico autonomi poteri di direzione e di coordinamento, che rendono del tutto peculiare questa funzione, la quale deve essere coerente alla specificità del servizio offerto dalla scuola e alla sua rilevanza istituzionale.

Il potere di promozione, allora, non è intrusivo delle competenze del collegio dei docenti, ma si pone come funzione di guida e di orientamento, mentre il potere di coordinamento non ha funzione meramente procedurale, ma si esplica soprattutto come messa a punto coerente e integrata di tutte le fasi decisionali e dei rispettivi organi cui le decisioni stesse competono (collegio dei docenti, consiglio d'istituto, dirigente scolastico).

D'altra parte, per una buona gestione e per una concreta ed effettiva realizzazione del Piano triennale dell'offerta formativa è necessario l'apporto di ogni componente della comunità scolastica, laddove per buona gestione si vuole intendere il dialogo fra componenti interne ed esterne e fra elementi delle singole componenti al proprio interno.

Pertanto, gli obiettivi sopra individuati sono il risultato di un'attenta analisi del piano dell'offerta formativa predisposto dalla scuola per il triennio 2022-25, della R.S. e dei relativi aggiornamenti come adottati dal Consiglio di istituto, dell'elaborazione del Rapporto di Autovalutazione e del Piano di Miglioramento.

La scuola opera all'interno di una prospettiva che ha due polarità molto rilevanti: la tradizione e l'innovazione collegabili al MSZ.

In riferimento a ciò, si è prestata una particolare attenzione alle caratteristiche generali di tutti i documenti (Piano dell'offerta formativa, Programmazione / progettazione, RAV, PdM).

Inoltre è emersa la necessità di rivedere costantemente ed in modo non formale la relazione educativa con gli alunni, la comunicazione con le famiglie, la collaborazione tra i docenti dei Consigli di Classe.

Ciò soprattutto alla luce delle conseguenze della condizione epidemiologica Covid-19 che ha indotto lo stimolo alla iperconnessione ed all'isolamento sociale.

A maggior ragione la scuola si pone soprattutto quale comunità educativa che, più di ogni altra, ha contezza dei disagi in itinere ed ex post dell'isolamento sociale e delle condizioni di malessere, palesemente emerse negli adolescenti e nell'intera comunità scolastica.

Principi ispiratori e strategie.

È evidente che obiettivo prioritario dell'istituzione scolastica deve essere lo sviluppo armonico e integrale della persona, all'interno dei principi della Costituzione italiana e della tradizione culturale europea.

Perché questi obiettivi possano essere conseguiti, occorre partire da un percorso unitario, basato sui seguenti principi pedagogici, condivisi da tutti gli operatori scolastici (dirigente, docenti, personale amministrativo, collaboratori scolastici) e tutti coloro che, a vario titolo, assumono la responsabilità dell'azione educativa e nell'erogazione del servizio scolastico:

1. rispetto dell'unicità della persona: la scuola prende atto che i punti di partenza degli alunni sono diversi e si impegna a dare a tutti adeguate e differenziate opportunità formative per garantire il massimo livello di sviluppo possibile per ognuno;
2. equità della proposta formativa;
3. imparzialità nell'erogazione del servizio;
4. continuità dell'azione educativa;
5. significatività degli apprendimenti;
6. qualità dell'azione didattica;
7. collegialità
8. promozione del benessere psicofisico
9. valorizzazione delle differenze e
10. orientamento formativo
11. innovazione metodologica e didattica
12. sviluppo delle competenze chiave europee:
13. digitalizzazione e utilizzo delle tecnologie
14. formazione continua e ricerca-azione
15. promozione della cultura della valutazione
16. apertura al lifelong learning

Aggiornamento e pianificazione collegiale dell' Offerta Formativa Triennale

L'aggiornamento e la pianificazione dell'Offerta Formativa Triennale (PTOF) avverranno coerentemente con i traguardi di apprendimento e di competenze attesi e fissati dalle Indicazioni Nazionali, con le esigenze del contesto territoriale, con le istanze particolari dell'utenza e saranno orientati a :

- finalizzare le scelte educative, curricolari, extracurricolari e organizzative per il potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto al successo formativo di tutti gli alunni; alla cura educativa e didattica speciale per gli alunni che manifestano difficoltà negli apprendimenti legate a cause diverse (deficit, disturbi, svantaggio); alla individualizzazione e alla personalizzazione delle esperienze per il recupero delle difficoltà; al contrasto della dispersione scolastica e di ogni forma di discriminazione; al potenziamento delle eccellenze; alla valorizzazione del merito;

- potenziare, nelle pratiche inclusive, percorsi personalizzati, con il supporto del territorio e con l'uso delle nuove tecnologie e di specifiche piattaforme digitali;

- promuovere pratiche di educazione alla socialità attraverso percorsi di alleanza educativa con le agenzie e le istituzioni del territorio ed azioni per valorizzare la scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale;

- potenziare le attività di formazione continua del personale sulla relazione educativa e sulla comunicazione didattica efficace;

- orientare i percorsi formativi offerti nel PTOF al potenziamento delle competenze linguistiche e STEM, allo sviluppo di competenze di cittadinanza attiva, trasversale, democratica e di comportamenti responsabili, al potenziamento delle competenze e pratiche nei linguaggi non verbali (musica, arte, educazione fisica, tecnologia);

- generalizzare la pratica di didattiche innovative con l'utilizzo didattico delle TIC e la partecipazione a corsi di formazione e a reti di scuole per l'implementazione e diffusione delle buone pratiche;

- promuovere pratiche di educazione alla salute (alimentazione, attività sportive, disconnessione, riflessività, lettura, rilassamento);

- realizzare mirate attività di orientamento in uscita così come indicato nella legge 107/2015 e nel D.M. n328/2022;

- promuovere l'innovazione didattica;

- promuovere l' integrazione etica e consapevole dell'Intelligenza Artificiale (I.A.) quale strumento trasversale per l'innovazione didattica, l'ottimizzazione dei processi organizzativi e lo sviluppo di nuove competenze digitali essenziali per il futuro.

Aggiornamento, pianificazione educativa e didattica, innovazione delle pratiche di classe

Nella gestione della classe privilegiare modelli didattici e di apprendimento che coinvolgano direttamente e attivamente gli alunni in situazioni in cui ciascuno possa avere la possibilità di soddisfare bisogni educativi comuni ad ogni alunno (di essere accettato e valorizzato, di autostima, di dimostrare la propria competenza, di appartenere al gruppo e di socializzare).

A questo proposito si richiamano le principali azioni indicate dalla ricerca e ricordate in occasioni diverse: richiamo dei prerequisiti, presentazione di stimoli per l'apprendimento attivo degli alunni, apprendimento collaborativo, problem solving e ricerca, discussione guidata, role-playing, riflessione metacognitiva su processi e strategie, tutoring, realizzazione progetto.

Bisognerà :

- condurre gli alunni al rispetto delle regole di cittadinanza attiva e al rispetto delle regole di prevenzione da fenomeni di bullismo/cyber bullismo/dipendenze tecnologiche;

- garantire la pluralità culturale e il rispetto delle diversità;

- rafforzare in ogni contesto la cultura della sicurezza in ogni sua forma; promuovere alleanze educative con gli enti territoriali/associazioni/terzo settore di contesto;

- promuovere il protagonismo culturale diretto degli allievi in ogni contesto;

- promuovere l'outdoor learning;

- sollecitare la partecipazione alla progettazione Europea.

In presenza di risultati di apprendimento appena sufficienti e mediocri diffusi, ossia non circoscritti a un numero esiguo di alunni in difficoltà (da seguire comunque con intervento individualizzato e al di là della presenza o meno di certificazioni, diagnosi o individuazioni di BES) è bene riflettere sulle scelte didattiche operate che non hanno prodotto i risultati attesi e cambiare strategie e modalità di gestione della classe e della relazione educativa.

Andranno definite proposte di formazione collegate al piano di miglioramento, alle aree di priorità

tra cui l'approfondimento del tema della valutazione, la formazione sulla gestione delle dinamiche relazionali-comunicative e dei conflitti, lo sviluppo della didattica per competenze, il mantenimento, l'implementazione e l'approfondimento della didattica secondo il modello "Senza Zaino. Per una Scuola Comunità".

L'elaborazione del P.T.O.F. tiene conto: delle priorità nazionali e regionali, definite in un contesto europeo e internazionale; delle priorità, dei traguardi e degli obiettivi di processo individuati nel RAV e nel PDM.

Il Piano Triennale dell'Offerta formativa contiene:

- l'offerta formativa;
- il curricolo verticale caratterizzante;
- le attività progettuali;
- la progettazione trasversale dell'Educazione Civica;
- i regolamenti;
- obiettivi presenti nella Legge n.107/2015 al comma 7 dalla lettera a alla lettera s nonché iniziative di formazione per gli studenti, compresa la conoscenza delle procedure di primo soccorso (Legge n. 107/15 comma 16);
- attività formative obbligatorie per il personale docente ed ATA (Legge n.107/15 comma 12);
- definizione delle risorse occorrenti, attuazione principi pari opportunità, parità dei sessi, lotta alla violenza di genere e le discriminazioni, (con specifico impegno alla realizzazione di attività di sensibilizzazione);
- percorsi formativi e iniziative diretti all'orientamento ed alla valorizzazione del merito scolastico e dei talenti (Legge n. 107/15 comma 29);
- azioni per difficoltà e problematiche relative all'integrazione degli alunni stranieri;
- azioni specifiche per alunni adottati;
- azioni per sviluppare e migliorare le competenze digitali Piano Nazionale per la Scuola Digitale;

- descrizione dei rapporti con il territorio;
- gli indirizzi del DS e le priorità del RAV;
- il fabbisogno di posti comuni, di sostegno, e per il potenziamento dell'offerta formativa;
- il fabbisogno di ATA;
- il fabbisogno di strutture, infrastrutture, attrezzature materiali;
- il piano di miglioramento (riferito al RAV);
- la rendicontazione sociale e la pubblicazione e diffusione dei risultati raggiunti;
- pluralità di opzioni di tempo scuola per gli alunni nei vari ordini, tenendo conto della normativa vigente in materia;
- attivazione di progetti, di iniziative curricolari ed extracurricolari (con fondi propri, con contributo di terzi, etc.) finalizzate all'inclusione, con particolare riguardo nei confronti degli alunni con bisogni educativi speciali ed all'apposito Piano Annuale per l'Inclusione (P.A.I.), alla lotta all'insuccesso scolastico;
- attivazione di progetti, di iniziative curricolari ed extracurricolari (con fondi propri, con contributo di terzi, etc.) finalizzate alla valorizzazione delle potenzialità di studio;
- potenziamento delle attività extra-curricolo (in orario aggiuntivo, con alunni anche provenienti da più classi e plessi), anche in accordo con gli EE.LL. e le Associazioni, al fine di proseguire esperienze positive già avviate e/o avviarne di nuove, valorizzando le risorse strutturali disponibili e concorrendo alla loro particolare connotazione.

Particolare attenzione sarà da porre :

- al recupero emotivo e relazionale post-pandemico degli studenti;
- alla prevenzione ed al contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione, del bullismo, del cyberbullismo, delle dipendenze tecnologiche;
- al potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali, attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore;
- alla valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di

sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale.

L'Offerta Formativa sarà aggiornata tenendo conto delle novità introdotte dal PNRR, finalizzate all'innovazione degli ambienti di apprendimenti e delle attività educativo-didattiche e laboratoriali.

Si potenzieranno tutte le azioni inerenti:

- inclusione, orientamento, intercultura e contrasto alla dispersione scolastica;
- ed. civica, legalita', contrasto al bullismo e al cyberbullismo;
- innovazione tecnologica, didattica digitale e ste(a)m:
- lingue straniere e apertura all'europa;
- promozione della creativita' e dell'espressione artistica e culturale, anche in relazione alle peculiarita' del territorio;
- sport, salute e sicurezza;
- cittadinanza digitale ed uso consapevole ed etico della I.A:
- benessere psico-fisico e relazionale in condivisione sinergica con le famiglie ed enti pubblico/privati e del terzo settore

- cittadinanza digitale ed uso consapevole ed etico della I.A:
- sport, salute e sicurezza;
- promozione della creativita' e dell'espressione artistica e culturale, anche in relazione alle peculiarita' del territorio;
- lingue straniere e apertura all'europa;
- innovazione tecnologica, didattica digitale e ste(a)m:
- ed. civica, legalita', contrasto al bullismo e al cyberbullismo;
- inclusione, orientamento, intercultura e contrasto alla dispersione scolastica;

Si potenzieranno tutte le azioni inerenti:

L'Offerta Formativa sarà aggiornata tenendo conto delle novità introdotte dal PNRR, finalizzate

all'innovazione degli ambienti di apprendimenti e delle attività educativo-didattiche e laboratoriali.

alla valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale.

al potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali, attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore;

- alla prevenzione ed al contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione, del bullismo, del cyberbullismo, delle dipendenze tecnologiche;

- al recupero emotivo e relazionale post-pandemico degli studenti;

Particolare attenzione sarà da porre :

- potenziamento delle attività extra-curricolo (in orario aggiuntivo, con alunni anche provenienti da più classi e plessi), anche in accordo con gli EE.LL. e le Associazioni, al fine di proseguire esperienze positive già avviate e/o avviarne di nuove, valorizzando le risorse strutturali disponibili e concorrendo alla loro particolare connotazione.

- attivazione di progetti, di iniziative curricolari ed extracurricolari (con fondi propri, con contributo di terzi, etc.) finalizzate alla valorizzazione delle potenzialità di studio;

- attivazione di progetti, di iniziative curricolari ed extracurricolari (con fondi propri, con contributo di terzi, etc.) finalizzate all'inclusione, con particolare riguardo nei confronti degli alunni con bisogni educativi speciali ed all'apposito Piano Annuale per l'Inclusione (P.A.I.), alla lotta all'insuccesso scolastico;

- pluralità di opzioni di tempo scuola per gli alunni nei vari ordini, tenendo conto della normativa vigente in materia;

- la rendicontazione sociale e la pubblicazione e diffusione dei risultati raggiunti;

- il piano di miglioramento (riferito al RAV);

- il fabbisogno di strutture, infrastrutture, attrezzature materiali;

- il fabbisogno di ATA;

- il fabbisogno di posti comuni, di sostegno, e per il potenziamento dell'offerta formativa;

- gli indirizzi del DS e le priorità del RAV;
- descrizione dei rapporti con il territorio;
- azioni per sviluppare e migliorare le competenze digitali Piano Nazionale per la Scuola Digitale;
- azioni specifiche per alunni adottati;
- azioni per difficoltà e problematiche relative all'integrazione degli alunni stranieri;
- percorsi formativi e iniziative diretti all'orientamento ed alla valorizzazione del merito scolastico e dei talenti (Legge n. 107/15 comma 29);
- definizione delle risorse occorrenti, attuazione principi pari opportunità, parità dei sessi, lotta alla violenza di genere e le discriminazioni, (con specifico impegno alla realizzazione di attività di sensibilizzazione);
- attività formative obbligatorie per il personale docente ed ATA (Legge n.107/15 comma 12);
- obiettivi presenti nella Legge n.107/2015 al comma 7 dalla lettera a alla lettera s nonché iniziative di formazione per gli studenti, compresa la conoscenza delle procedure di primo soccorso (Legge n. 107/15 comma 16);
- i regolamenti;
- la progettazione trasversale dell'Educazione Civica;
- le attività progettuali;
- il curricolo verticale caratterizzante;
- l'offerta formativa;

Il Piano Triennale dell'Offerta formativa contiene:

L'elaborazione del P.T.O.F. tiene conto: delle priorità nazionali e regionali, definite in un contesto europeo e internazionale; delle priorità, dei traguardi e degli obiettivi di processo individuati nel RAV e nel PDM.

Priorità desunte dal RAV

Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici nelle classi con particolare riferimento alla SSPG riducendo la fascia medio-bassa negli esiti delle classi. Implementare l'utilizzo delle metodologie didattiche innovative, potenziando 'impiego delle tecnologie, per favorire un apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze

Traguardo

Utilizzare in maniera piu' diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Aumentare l'efficacia della valutazione autentica, spronare gli studenti all'autovalutazione.

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare i risultati nelle prove standardizzate nazionali. Guadagnare una differenza in positivo dei punteggi della scuola con ESCS simile per la SSPG

Traguardo

Ricondurre il dato ad un livello vicino alla media nazionale aumentando il numero di alunni dei livelli 4 e 5.. Aumentare il punteggio medio generale nelle prove INVALSI di Italiano e Matematica nella SSPG di almeno 3 punti percentuali nel prossimo triennio. Guadagnare una differenza in positivo (almeno +1 a livello statistico) rispetto ai punte

Competenze chiave europee

Priorità

Digitale - STEM: potenziamento del problem solving scientifico-matematico, coding e uso critico della tecnologia. Alfabetica Funzionale - Imparare ad Imparare: rafforzare public speaking, comprensione testuale e autonomia metodologica. Cittadinanza - Imprenditorialità: sviluppo dell'iniziativa, responsabilita' sociale e legalita'.

Traguardo

Obiettivi misurabili per le CCE meno raggiunte. Metodologie innovative per lo sviluppo integrato delle competenze. Certificare le competenze digitali (DigComp) del 70% degli alunni. Ridurre del 5% la dispersione implicita e incrementare le attivita' CLIL nel biennio. Coinvolgere il 70% delle classi in progetti di Service Learning e sulla Sostenib

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

Obiettivi formativi individuati dalla scuola

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

  prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli

alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014

- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- apertura pomeridiana delle scuole e riduzione del numero di alunni e di studenti per classe o per articolazioni di gruppi di classi, anche con potenziamento del tempo scolastico o rimodulazione del monte orario rispetto a quanto indicato dal regolamento di cui al decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009, n. 89
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti
- alfabetizzazione e perfezionamento dell'italiano come lingua seconda attraverso corsi e laboratori per studenti di cittadinanza o di lingua non italiana, da organizzare anche in collaborazione con gli enti locali e il terzo settore, con l'apporto delle comunità di origine, delle famiglie e dei mediatori culturali
- definizione di un sistema di orientamento
- promuovere pratiche di educazione alla salute (alimentazione; attività sportive; disconnessione; riflessività, lettura, rilassamento);
- promuovere pratiche di educazione alla socialità attraverso percorsi di alleanza educativa con le agenzie e le istituzioni del territorio ed azioni per valorizzare la scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale; potenziare le attività di formazione continua del personale sulla relazione educativa e sulla comunicazione didattica efficace;

  finalizzare le scelte educative, curricolari, extracurricolari e organizzative al potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto al successo formativo di tutti gli alunni; alla cura educativa e didattica speciale per gli alunni che manifestano difficoltà negli apprendimenti legate a cause diverse (deficit, disturbi, svantaggio); alla individualizzazione e alla personalizzazione delle esperienze per il recupero delle difficoltà; al contrasto della dispersione scolastica e di ogni forma

di discriminazione

- promuovere pratiche di processi di apprendimento delle discipline STEAM
- promuovere la cittadinanza digitale e l'uso etico e consapevole dell'intelligenza artificiale

Piano di miglioramento

Percorso n° 1: INSIEME PER MIGLIORARE

Il percorso mira a migliorare l'effetto scuola nei risultati didattico-educativi generali, nelle prove Invalsi. e nell'acquisizione delle 8 CCE.

Per questo si attiverà il rafforzamento e la continua condivisione di buone pratiche educative, didattiche e metodologiche tra i diversi ordini che possano aiutare gli alunni a sviluppare soprattutto la competenza dell' "imparare ad imparare".

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici nelle classi con particolare riferimento alla SSPG riducendo la fascia medio-bassa negli esiti delle classi. Implementare l'utilizzo delle metodologie didattiche innovative, potenziando 'impiego delle tecnologie, per favorire un apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze

Traguardo

Utilizzare in maniera piu' diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Aumentare l'efficacia della valutazione autentica, spronare gli studenti all'autovalutazione.

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare i risultati nelle prove standardizzate nazionali. Guadagnare una differenza in positivo dei punteggi della scuola con ESCS simile per la SSPG

Traguardo

Ricondurre il dato ad un livello vicino alla media nazionale aumentando il numero di alunni dei livelli 4 e 5.. Aumentare il punteggio medio generale nelle prove INVALSI di Italiano e Matematica nella SSPG di almeno 3 punti percentuali nel prossimo triennio. Guadagnare una differenza in positivo (almeno +1 a livello statistico) rispetto ai punte

---

Competenze chiave europee

Priorità

Digitale - STEM: potenziamento del problem solving scientifico-matematico, coding e uso critico della tecnologia. Alfabetica Funzionale - Imparare ad Imparare: rafforzare public speaking, comprensione testuale e autonomia metodologica. Cittadinanza - Imprenditorialità: sviluppo dell'iniziativa, responsabilita' sociale e legalita'.

Traguardo

Obiettivi misurabili per le CCE meno raggiunte. Metodologie innovative per lo sviluppo integrato delle competenze. Certificare le competenze digitali (DigComp) del 70% degli alunni. Ridurre del 5% la dispersione implicita e incrementare le attivita' CLIL nel biennio. Coinvolgere il 70% delle classi in progetti di Service Learning e sulla Sostenib

---

Obiettivi di processo legati del percorso

Curricolo, progettazione e valutazione

Adottare un modello di Progettazione per Unita' di Apprendimento (UdA) condiviso per classi parallele e dipartimenti, con l'inserimento sistematico di Compiti Autentici che simulino la complessita' delle richieste delle prove standardizzate.

Operare una revisione delle rubriche d'istituto per la valutazione delle competenze disciplinari relative agli apprendimenti

---

Adottare pratiche di valutazione mite (o valutazione formativa descrittiva) in linea con il MSZ quale approccio che pone l'accento sul processo di apprendimento, sulla crescita individuale e sull'aspetto relazionale, anziche' sulla semplice misurazione finale

---

Sollecitare continuamente negli studenti l'autovalutazione quale capacita' dello studente di riflettere sul proprio apprendimento, sui punti di forza, sulle difficolta' e sull'efficacia delle strategie utilizzate.

Implementazione di Unita' di Apprendimento (UdA) transdisciplinari che, a partire dalla Competenza Digitale (DigComp), sviluppino il pensiero critico e la consapevolezza civica nell'utilizzo delle nuove tecnologie (es. data literacy, algoritmi, fake news).

Operare una revisione delle rubriche d'istituto per la valutazione autentica delle competenze disciplinari relative agli apprendimenti. Favorire tra gli alunni della stessa classe e di classi e ordini diversi di scuola la pratica di assemblee e dibattiti su temi di interesse comune. Migliorare le competenze linguistiche, logico matematiche e scientifiche, attraverso azioni di recupero e potenziamento durante le ore curricolari ed extracurricolari con il supporto dei docenti di potenziamento. Promuovere processi comuni di progettazione per competenze, verifica e valutazione per le classi parallele e raccordare i segmenti di diverso ordine e grado, mediante una progettazione comune e una didattica laboratoriale e operativa. Migliorare le competenze degli alunni attraverso azioni sistematiche di progettazione di UDA coerenti con il curricolo di istituto e con le Indicazioni nazionali.

Ambiente di apprendimento

Implementare l'uso delle dotazioni laboratoriali multimediali e informatiche della scuola funzionali a migliorare le performance degli alunni

Potenziamento e riorganizzazione dei laboratori specialistici (STEM, Linguistici) per renderli accessibili e utilizzabili in modo interdisciplinare, favorendo lo sviluppo della Competenza Matematica/STEM e della Competenza Multilingue attraverso attivita' pratiche e sperimentali.

Incentivare l'uso degli ambienti flessibili per l'attuazione di metodologie attive (es. Project Based Learning, Flipped Classroom) che richiedono la messa in gioco di tutte le CCE, in particolare la competenza alfabetica funzionale (comunicazione efficace) e la consapevolezza ed espressione culturale.

Garantire la piena connettivita' e l'accessibilita' a tutti gli studenti per superare il digital divide e supportare la competenza imparare a imparare attraverso risorse online e percorsi di studio personalizzati.

Valorizzare gli spazi esterni e gli spazi comuni: in particolare atri, spazi polifunzionali, giardini e biblioteche. Potenziare le dotazioni laboratoriali multimediali e informatiche della scuola. Curare in tutti gli ordini di scuola l'implementazione dell'allestimento delle aule e degli spazi connettivi con angoli, pannellistica e materiali didattici per l'apprendimento, l'autonomia e la socialità. Prevedere l'uso pomeridiano degli ambienti. Promuovere lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con articolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media.

Inclusione e differenziazione

Rafforzare la sinergia con gli Enti e la ricerca-azione nell'uso di ambienti innovativi di apprendimento (sensory room)

Potenziare l'insegnamento differenziato per favorire la scelta delle attivita' e la consapevolezza del proprio percorso di apprendimento.

Rendere la didattica effettivamente personalizzata e accessibile, riducendo l'impatto dei divari iniziali e aumentando la partecipazione e il successo degli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES) e di tutti gli alunni in generale.

Omogeneizzazione delle procedure di stesura, monitoraggio e verifica dei PEI/PDP,

assicurando che questi documenti includano traguardi di competenza ben definiti, collegati alle aree chiave delle prove standardizzate (es. comprensione del testo, abilita' numeriche).

Istituire spazi di flessibilita' oraria (es. laboratori disciplinari interclasse, aule tematiche) dedicati al recupero delle conoscenze di base in Italiano e Matematica, utilizzando metodologie che simulino la struttura delle prove INVALSI ma con sostegno e mediazione.

Revisione degli strumenti di progettazione (UdA) per includere esplicitamente opzioni diversificate per la presentazione dei contenuti, l'espressione delle conoscenze e il coinvolgimento degli studenti, in coerenza con la messa a fuoco delle CCE di base (Alfabetica e Matematica/STEM).

Attivazione di laboratori metodologici inclusivi (in orario curricolare o extra) che insegnino esplicitamente l'uso di strumenti compensativi/dispensativi e promuovano la Competenza Imparare a Imparare (es. self-assessment, pianificazione del lavoro, strategie di studio auto-regolato).

Standardizzazione delle procedure di valutazione per competenze, garantendo che le Rubriche di Valutazione delle 8 CCE siano chiare, trasparenti e tengano conto delle misure dispensative/compensative previste nei PEI e nei PDP.

Rafforzare la sinergia con gli Enti e la ricerca-azione nell'uso di ambienti innovativi di apprendimento (sensory room). Potenziare l'insegnamento differenziato per

favorire la scelta delle attività e la consapevolezza del proprio percorso di apprendimento anche con card personali di registrazione.

Continuita' e orientamento

Potenziare la misurazione degli esiti a distanza degli alunni in uscita dalla SSPG

Rendere il passaggio tra i diversi ordini di scuola piu' fluido e meno dispersivo, assicurando che le competenze chiave siano consolidate in ogni fase e non vengano perse durante la transizione.

Rafforzare l'efficacia e la sistematicita' delle azioni di continuita' verticale e orizzontale, focalizzandosi sull'allineamento dei prerequisiti e dei metodi di studio tra i diversi ordini di scuola (nel passaggio Primaria-Secondaria I grado), al fine di ridurre la perdita di apprendimenti e migliorare il gap nelle Prove standardizzate

Attivazione di laboratori di orientamento formativo (almeno 2 moduli annuali in III, V Primaria e e 1 moduli nelle I,II,III Secondaria I Grado) che non solo presentino l'offerta formativa successiva, ma che si basino su un metodo di studio efficace e sulle strategie di problem solving coerenti con la struttura delle prove INVALSI.

Condivisione sistematica dei risultati delle Prove Standardizzate Nazionali tra i docenti dell'ordine di provenienza e quelli dell'ordine di accoglienza, con un focus sull'analisi degli item deboli per classe, e organizzazione di interventi didattici mirati (attivita' di mentoring o tutoraggio) nelle prime settimane del nuovo ciclo scolastico.

Istituzione di Commissioni Miste di Continuita' (verticale) per ogni passaggio (es. Infanzia-Primaria, Primaria-Secondaria I Grado), con il compito di mappare i traguardi di competenza essenziali e di condividere le Rubriche di Valutazione per le 8 CCE, assicurando che la progressione sia chiara e coerente (es. Competenza Digitale).

Inserire nei Moduli di Orientamento Formativo e Self-Assessment il linguaggio delle CCE per aiutare gli studenti a riflettere sui propri punti di forza e di debolezza (es.

Progettazione di attivita' pontespecifiche (es. laboratori estivi o open day mirati) che si concentrino sulle CCE che tipicamente mostrano maggiori difficolta' nel passaggio.

Potenziare l'orientamento degli alunni delle classi terze della SSPG.

Orientamento strategico e organizzazione della scuola

Migliorare ulteriormente i processi di dematerializzazione e la trasparenza

---

implementare la formazione del personale ATA (A.A.)

Favorire l'assegnazione dei docenti specializzati/di potenziamento alle aree prioritarie (Italiano/Matematica) e garantire la continuita' sui team di lavoro (commissioni INVALSI, dipartimenti).

Vincolare una quota specifica del Programma Annuale e del PTOF all'acquisto di materiali didattici per l'esercitazione e la simulazione delle Prove Standardizzate e per la didattica laboratoriale (es. sussidi per laboratori di matematica e strumenti digitali per la comprensione del testo)

Riorganizzare strategicamente le risorse umane (personale) e finanziarie (PTOF/Programma Annuale), garantendo la stabilita' e la formazione mirata del personale docente e il sostegno organizzativo ai dipartimenti/team disciplinari, per favorire l'efficacia didattica e il conseguente miglioramento dei risultati nelle Prove Standardizzate Nazionali.

Riorganizzazione dell'Orario e delle Funzioni Strumentali per favorire la progettazione interdisciplinare e la collaborazione tra dipartimenti/team, necessarie per sviluppare le CCE in modo olistico (es. team teaching per Competenze Multilingue e Consapevolezza Culturale).

Istituzione di una Commissione CCE/Valutazione (o Nucleo Interno di Valutazione esteso) responsabile del monitoraggio costante dell'uso delle rubriche di valutazione delle CCE e dell'efficacia delle metodologie didattiche adottate.

Inclusione formale degli obiettivi di sviluppo delle CCE (es. potenziamento della Competenza in Cittadinanza e della Competenza Imparare ad Imparare) come parametri fondamentali per la valutazione dell'efficacia didattica nell'ambito dell'autovalutazione d'Istituto.

Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane

Potenziare le buone pratiche di continuita' verticale all'interno dei Dipartimenti.

Potenziare la formazione del SZ e le pratiche laboratoriali nella fabbrica degli strumenti

---

Istituzione di una Comunita' di Pratica (o Nuclei di Supporto) composta da docenti esperti nell'analisi INVALSI e nella didattica per competenze. Tali docenti saranno valorizzati e incentivati per svolgere attivita' di peer tutoring e mentoring interno per i colleghi.

Incentivare l'assegnazione prioritaria e stabile dei docenti con maggiore expertise sulle classi che affrontano le prove (es. III Primaria, III Secondaria I Grado) e nei dipartimenti di Italiano e Matematica.

Identificazione e valorizzazione dei docenti con elevate competenze didattiche (es. nell'uso del DigComp o in metodologie attive) per la creazione di Comunita' di Pratica e l'attivita' di peer tutoring interno.

Favorire la continuita' didattica nelle aree disciplinari cruciali per le CCE (Italiano, Matematica, Lingue Straniere) e valorizzare il personale che dimostra fedelta' agli incarichi strategici (es. Funzioni Strumentali CCE, Referenti Orientamento).

Potenziare le competenze professionali dei docenti attraverso un Piano di Formazione(PdF) strategico e mirato sulle metodologie per lo sviluppo delle CCE , garantire la stabilita' e la valorizzazione delle expertise interne, al fine di innalzare il livello di padronanza delle CCE e l'efficacia didattica complessiva.

Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie

Costituire e/o rafforzare la coesione e l'efficacia dell'alleanza educativa tra scuola, famiglie e territorio, al fine di potenziare l'azione educativa e contrastare le criticita' genitoriali relative alla gestione delle regole, alla comunicazione e alla partecipazione attiva alla vita scolastica.

Rafforzamento del coinvolgimento dei genitori del Comitato dei Genitori e la loro partecipazione attiva, cruciali per la rappresentanza e la progettualita'.

Disseminare azione e processi potenziando la comunicazione ed attraverso la rendicontazione sociale.

Costituzione del Patto Educativo di Comunita' per formalizzare una solida alleanza educativa che si estenda al di la' del Patto di Corresponsabilita' Scuola-Famiglia, coinvolgendo enti esterni, associazioni e istituzioni locali.

Stipula di Protocolli d'Intesa (o Patto di Comunita') con enti e associazioni locali per l'attivazione di laboratori pomeridiani gratuiti specificamente mirati al

potenziamento delle abilita' di base in Italiano e Matematica, per gli studenti che si collocano nei livelli 1 e 2 delle prove standardizzate.

Implementazione di un sistema di comunicazione rapida e strutturata con le famiglie per la segnalazione precoce di difficolta' persistenti in Italiano e Matematica, anche attraverso l'analisi dei risultati delle prove interne ispirate al format INVALSI.

Organizzazione di incontri formativi e laboratori interattivi per i genitori (es.

Attività prevista nel percorso: INVALSI :COMPETENZE AL TRAGUARDO

Descrizione dell'attività	Progettiamo un'attività mirata e strutturata per migliorare gli esiti delle Prove INVALSI nella Scuola Secondaria di Primo Grado (SSPG) , focalizzata sull'ottimizzazione delle competenze di base in Italiano e Matematica. <u>Tempistica prevista per la conclusione dell'attività:</u> giugno di ogni anno della triennalità. L'attività si sviluppa nell'arco dell'intero anno scolastico , con particolare intensificazione nel secondo quadrimestre (gennaio - aprile). · fase 1 (settembre – dicembre): diagnosi e aggiornamento curricolare.

· fase 2 (gennaio – marzo): interventi mirati (laboratori).

· fase 3 (aprile): simulazioni e valutazione finale.

Descrizione dell'attività

L'attività mira a colmare i gap emersi dalle analisi invalsi degli anni precedenti e a potenziare le competenze chiave (lettura, comprensione del testo, problem solving logico-matematico) attraverso un approccio metodologico specifico.

1. analisi diagnostica e rimodulazione curricolare (fase 1):

o identificazione: analisi dei risultati invalsi precedenti per individuare le aree di debolezza ricorrenti (es. geometria, grammatica implicita, inferenze testuali) per classi e livelli.

o allineamento curricolare: revisione collegiale della programmazione didattica di dipartimento (italiano e matematica) per garantire che gli argomenti critici siano ripresi e consolidati entro marzo.

2. laboratori intensivi a livelli di competenza (fase 2):

o organizzazione di laboratori extracurricolari o curricolari flessibili (es. un'ora settimanale per disciplina, a rotazione) con focus specifico sulle aree di criticità individuate.

o laboratorio italiano: focalizzato su inferenze, coesione/coerenza testuale e padronanza lessicale, utilizzando testi complessi e format di domanda simili a quelli invalsi.

o laboratorio matematica: focalizzato sul problem solving (costruzione e interpretazione di modelli matematici) e sulla logica, con esercizi aperti e di geometria non standard.

o metodologia: utilizzo di strategie didattiche attive: peer education , cooperative learning e flipped classroom .

	3. simulazioni in ambito digitale (fase 3): o esecuzione di almeno tre simulazioni invalsi complete in modalità computer-based testing (cbt), per abituare gli studenti al format digitale della prova. 4.debriefing: correzione e analisi collettiva degli errori (focus sugli item errati a livello di classe), trasformando l'errore in un'opportunità di apprendimento.
Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2026
Destinatari	Studenti
	• studenti delle classi terze (target primario). • studenti delle classi seconde (per attività di consolidamento e prevenzione). • tutti i docenti delle classi terze coinvolte (per la fase di analisi e riprogettazione).
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti Consulenti esterni
Iniziative finanziate collegate	Piano Nazionale Ripresa Resilienza (PNRR)
	Fondi PON
	Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori
	Riduzione dei divari territoriali
	Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico
	Nuove competenze e nuovi linguaggi
Responsabile	Dirigente scolastico (responsabile generale) e referenti Invalsi d'istituto (coordinamento operativo), affiancato dai coordinatori dei dipartimenti di italiano e matematica e dagli iteri team docenti delle classi.
Risultati attesi	

Didattici : miglioramento del score medio invalsi (almeno il +5% rispetto alla media regionale nell'anno precedente) per italiano e matematica, in particolare nelle aree di criticità individuate.

Metodologici : aumento della percentuale di studenti che raggiungono il livello 3 e 4 nelle prove invalsi. aumento dell'uso di metodologie attive e centrate sulle competenze da parte dei docenti.

Comportamentali : miglioramento della capacità di problem solving e della gestione dell'ansia da prestazione durante le prove standardizzate.

Istituzionali :consolidamento di una cultura della valutazione basata sull'analisi dei dati per il miglioramento continuo e sull'allineamento curricolare.

Attività prevista nel percorso: NELLA DIREZIONE DI TUTTI

Descrizione dell'attività	Tempistica prevista per la conclusione dell'attività: giugno di ogni anno della triennalità. Attivazione di laboratori di educazione alla espressiva e alla corporeità. Organizzazione di finestre didattiche. Azioni di educazione e prevenzione finalizzate a contrastare tutte le violenze e le discriminazioni (safety police) Attivazione dello sportello di ascolto psicologico. Rafforzamento delle attività svolte con la metodologia del

	cooperative learning.
Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2026
Destinatari	Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti Genitori Consulenti esterni Associazioni
Iniziative finanziate collegate	Piano Nazionale Ripresa Resilienza (PNRR)
	Fondi PON
	Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori
	Riduzione dei divari territoriali
	Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico
	Nuove competenze e nuovi linguaggi
	Estensione del tempo pieno
Responsabile	DIRIGENTE SCOLASTICO, DOCENTI, TERZO SETTORE
Risultati attesi	Recupero degli allievi problematici, poco motivati e con problemi affettivi, motivazionali, sociali e cognitivi. Successo formativo di tutti gli alunni

Attività prevista nel percorso: NEXTGEN SKILLS: CITTADINANZA DIGITALE CONSAPEVOLE E IA

Descrizione dell'attività	Tempistica prevista per la conclusione dell'Attività di ogni anno Modulo intensivo di un quadrimestre (Gennaio a Maggio) , con la nuova componente di prevenzione distribuita trasversalmente per tutto il periodo. L'attività mantiene il focus sulle CcE e DigComp, ma introduce un asse di intervento prioritario sulla consapevolezza e la prevenzione dei rischi legati all'uso eccessivo e sregolato della tecnologia. Attività iniziale: gli studenti leggono, analizzano ed interiorizzano il "Patto Digitale" d'Istituto, che stabilisce linee guida condivise per l'uso consapevole dei dispositivi in classe, a casa e durante le pause. Questo Patto viene presentato e discusso con le famiglie per una corresponsabilità educativa. 1. Modulo A: "Web-Etiquette, Sicurezza e Auto-Regolazione" (Fase 1 - Gennaio/Febbraio): o Focus Prevenzione Iperconnessione: Introduzione del concetto di "Dieta Digitale" e "Benessere Digitale" . Vengono svolte attività di auto-analisi sul proprio tempo di schermo e sulle abitudini d'uso (es. monitoraggio consapevole, uso di app per la concentrazione). o Contenuti: Laboratori sulla gestione delle emozioni legate all'uso dei social media (FOMO - Fear of Missing Out) e sul riconoscimento dei primi segnali di dipendenza (isolamento,

	ansia se disconnessi). 2. Modulo B: "IA: Algoritmi, Creatività e Consapevolezza Etica" (Fase 2 - Marzo/Aprile): o Focus DigComp: Creazione di Contenuti e Risoluzione di problemi. o Attività IA e Critica: Gli studenti comprendono come gli algoritmi delle piattaforme social siano progettati per massimizzare il tempo di permanenza (engagement). Si analizza criticamente il meccanismo di "trappola dell'attenzione" e si sviluppano strategie per "battere" l'algoritmo, riprendendo il controllo sul proprio tempo. o Obiettivo: Trasformare l'uso passivo e compulsivo in un uso attivo, creativo e con uno scopo definito (principio del "dal consumo alla creazione"). 3. Modulo C: "Cittadini Digitali e il Patto di Equilibrio" (Fase 3 - Maggio): o Focus CcE: Competenza di Cittadinanza.
Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2027
Destinatari	Studenti
	Genitori
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti Consulenti esterni Associazioni
	• Soprattutto studenti delle classi seconde e terze (focus sulla capacità di auto-analisi e regolamentazione). • Genitori (per incontri informativi sulla prevenzione della dipendenza

	tecnologica in età adolescenziale).
Iniziative finanziate collegate	Piano Nazionale Ripresa Resilienza (PNRR)
	Fondi PON
	Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori
	Riduzione dei divari territoriali
	Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico
	Nuove competenze e nuovi linguaggi
	Estensione del tempo pieno
Responsabile	Dirigente scolastico, animatore digitale, team digitale, team docente di classe.
Risultati attesi	<u>Benessere Digitale</u> Questionari di auto-valutazione (pre/post):riduzione significativa (target del -15%) del tempo percepito come "uso passivo e non intenzionale" del device. <u>Comportamentali</u> Osservazione in aula: diminuzione dei richiami formali sull'uso non autorizzato dei dispositivi. Patto Condiviso: adozione formale e diffusione del "Patto di Equilibrio Digitale". <u>Cittadinanza e etica digitale</u> Prodotto creativo e consapevole: gli elaborati finali dimostrano che l'uso della tecnologia è funzionale a un obiettivo e non puramente ricreativo/compulsivo. <u>Coinvolgimento genitori</u> Partecipazione agli incontri: aumento della partecipazione genitoriale ai seminari specifici sui rischi dell'iperconnessione e la gestione del parental control.

Principali elementi di innovazione

Sintesi delle principali caratteristiche innovative

L'Istituto Comprensivo Jacopo Sannazaro, Scuola Polo della regione Campania per il modello Senza Zaino, ha predisposto e messo a disposizione dei docenti e di fruitori esterni, in particolare delle scuole di competenza di questa scuola polo, uno spazio accogliente e ben organizzato, un luogo di riferimento per la formazione.

Questa iniziativa nasce con la volontà di rinascita dopo una fase di separazione, allontanamento e chiusura di un bene prezioso per i giovani che è rappresentato dalla scuola e intende ricompattare intorno ad essa e con essa il territorio con tutta la sua valenza formativa nell'interazione continua, sistematica e programmata."L'uso di adeguati strumenti didattici è il perno della didattica SZ, grazie ad essi l'insegnamento assume un carattere di laboratorialità, che si confronta con gli artefatti materiali ovvero con l'hardware. Il loro impiego permette di costruire attività differenziate e misurate, rispettando le diverse intelligenze, i diversi stili di apprendimento, i tempi e i bisogni di ciascuno, favorendo l'ancoraggio al concreto della dimensione astratta e simbolica attraverso, appunto, le fasi manipolatoria e iconica. L'esperienza sensoriale generata dal contatto con molteplici oggetti è capace di far nascere quelle esperienze significative che, attraverso la guida del docente, si strutturano in conoscenze e abilità". (Orsi, A scuola senza zaino, Erickson, 2016, pag. 108)

Gli strumenti didattici hanno una forte valenza educativo-pedagogica, sono facilitatori d'uso e di apprendimento che favoriscono:

- il "prendersi cura che insegna a prendersi cura";
- l'attenzione verso la scelta di criteri metodologici finalizzati a promuovere ospitalità, responsabilità, autonomia;
- Intorno agli strumenti si costruiscono attività;
- differenziate;
- misurate sulle diverse intelligenze e sui diversi bisogni;
- intenzionate ad offrire la possibilità di scegliere.
- un nuovo approccio e una nuova relazione tra maestra-bambino, a partire dalla pratica di utilizzo degli strumenti, si rinnova la relazione con l'insegnante, che viene a connotarsi come complice rapporto giocoso, serio e impegnativo, messo in atto nel faticoso processo dell'imparare.

All'interno del MSZ con il rafforzamento della "fabbrica" si intende:

· Creare una comunità di pratiche;
· Promuovere una didattica laboratoriale;
· Ideare, costruire, catalogare, collocare e rendere accessibili e fruibili strumenti didattici (cancelleria, gestione e apprendimento)
· Documentare idee ed esperienze sollecitando i docenti a riflettere sull'agito, a co-progettare i percorsi e valutarli insieme;
· Favorire lo scambio professionale tra docenti sulle modalità di costruzione e sulla scelta di utilizzo degli strumenti didattici;
· Realizzare un'aula tipo del modello Senza Zaino.
· Pianificare innovativi processi di ricerca-azione, di confronto di nuove idee tra docenti - esperti – bambini.

La fabbrica degli strumenti si configura come una mostra permanente di prototipi di strumenti didattici, catalogati e suddivisi in strumenti di cancelleria, di gestione, di apprendimento, realizzati dalla comunità scolastica: docenti, bambini e genitori.

All'interno si possono trovare:

· Un archivio della documentazione di tutte le procedure attive adottate dalla nostra scuola secondo le linee guida del modello senza zaino;
· Angoli attrezzati e predisposti per costruire, visionare e sperimentare gli strumenti testati, ufficialmente idonei e perciò catalogati secondo un criterio preciso e condiviso;
· Una varietà di strumenti didattici ognuno dei quali è corredato da una scheda di presentazione che descrive: le caratteristiche fisiche, le indicazioni del suo utilizzo, l'ideatore dello strumento e l'appartenenza dello strumento all'area (infanzia), alla disciplina(primaria) e alla classe di pertinenza;
· Atelier per allestire "laboratori del fare";
· Angoli dove allestire mini laboratori con adeguati strumenti didattici.

Questi i risultati previsti:

· Diffusione dell'insegnamento differenziato, della pratica laboratoriale facilitata dall'uso degli strumenti.
· Varietà e qualità di materiale a disposizione degli alunni per una vera, efficace inclusione.
· Valorizzazione dei talenti, delle diverse intelligenze e dell'autonomia nella costruzione del percorso di apprendimento.

I laboratori del fare

• saranno progettati con il sistema delle 4 R (Riflettere-Redigere-Realizzare-Revisionare)
• saranno realizzati secondo un percorso specifico, il modello dell'artigiano, che ci riporta al prodotto della bottega e che si ispira agli apporti di Maria Montessori e ai più recenti approcci dell'apprendimento cognitivo, dell'apprendimento situato:

- Organizing – organizzare, preparare
- Modeling- mostrare, far vedere, provare, illustrare
- Scaffolding- offrire supporti, aiuti, materiali di lavoro
- Coaching – sostenere, incoraggiare, dare istruzioni
- Fading – distanziarsi, allontanarsi, assentarsi, togliere i supporti.

Aree di innovazione

PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

DIDATTICA INTERATTIVA A SCUOLA IN AMBIENTE MULTISENSORIALE

Premessa

La Snoezelen Room o Sensory Room (dal nome degli ideatori olandesi, proposto negli anni settanta) è un ambiente dotato di materiali fisici e digitali, il cui utilizzo è volto a favorire il benessere degli utenti, attraverso la stimolazione dei cinque sensi in maniera controllata.

La parola Snoezelen **(si pronuncia "snuzelen") deriva dalla fusione delle parole olandesi "snuffelen" (esplorare, scoprire) e "doezelen" (riposare, sonnecchiare).**

Lo scopo, dunque, è quello di stimolare senza sconvolgere, creando un contatto con il mondo interiore. Possono essere usati stimoli tattili (superfici di consistenza diversa), stimoli olfattori (aromaterapia), colonna snoezelen (cilindro luminosi pieni d'acqua, talora interattivi), stimoli acustici (altoparlanti con suoni e rumori rassicuranti), bagno snoezelen (vasche con stimoli sensoriali), visivi (luci, colori, proiezioni).

L'applicazione clinica del Metodo Snoezelen è stata principalmente condotta in centri terapeutici, nell'ambito della disabilità infantile e della demenza. Molti studi, infatti, hanno rivelato la sua efficacia con bambini con autismo e con pazienti con Alzheimer (Unwin et al., 2021; Chung & Lai, 2002).

Recentemente, la predisposizione di questi ambienti multisensoriali ha iniziato a diffondersi nei

contesti dell'istruzione (principalmente negli Stati Uniti, nel Regno Unito e in Australia, ma anche in Italia) per offrire uno spazio rilassante ai bambini con gravi deficit cognitivi per mitigare l'ansia, stimolare il coinvolgimento e incoraggiare la comunicazione con educatori e compagni.
La snoezelen room, infine, dovrebbe determinare un significativo incremento dell'autostima a seguito di un miglioramento della consapevolezza di sé stessi e dell'ambiente circostante, che contribuisce ad un maggior senso di controllo e di accettazione della propria condizione; viene indotto un senso di fiducia nelle persone vicine al bambini/a.

In questo ambiente l'uso del materiale avviene gradualmente e la proposta viene fatta utilizzando uno/due oggetti sensoriali alla volta per evitare una sorta di iperstimolazione, che potrebbe risultare disturbante.

Relativamente alla modalità di utilizzo di ambienti multisensoriali a scuola e alla loro efficacia inclusiva, secondo la letteratura esistente, solo uno studio (Garzotto et al., 2020), condotto da ricercatori del Dipartimento di Bioingegneria del Politecnico di Milano, ha riportato dati empirici. Nello specifico, il gruppo di ricercatori ha proposto una versione high-tech della Snoezelen Room, chiamata Magic Room, e ha indagato le tipologie di gruppo che possono alternarsi nell'uso della stanza (se misti o con soli bambini con difficoltà), il numero ottimale di alunni per gruppo e la durata media di una sessione affinché i bambini non si annoino o diventino ingestibili. Lo studio è stato condotto con la partecipazione di bambini di 9 anni.

Oltre a favorire l'inclusione e a promuovere il benessere generale degli alunni, la stanza Snoezelen può rappresentare un ottimo setting scolastico per stimolare e potenziare lo sviluppo di competenze cognitive generali, quali l'attenzione, la percezione, la memoria, il linguaggio, e più specifiche come la categorizzazione, fondamentali per l'apprendimento. Il legame tra cognizione e multisensorialità trova le basi in quella che da venti anni a questa parte è definita Embodied Cognition, teoria secondo la quale la maggior parte dei processi cognitivi è influenzata dai sistemi di controllo del corpo che interagisce con l'ambiente (Borghi & Cimatti, 2010). Da quel che sappiamo, studi empirici che hanno indagato questo legame attraverso l'utilizzo della stanza Snoezelen in ambiente scolastico sono ancora inesistenti. Nonostante i risultati di Garzotto e collaboratori siano un ottimo punto di partenza, è necessario raccogliere ulteriori dati, con alunni di diversa età, per permettere a quante più classi e scuole possibili di poterne usufruire in maniera efficace.

La Sensory Room dell'I.C.J.Sannazzaro di Oliveto Citra.

L'iniziativa parte dalla piena disponibilità di un'aula Multisensoriale Metodo Snoezelen, completa di ogni attrezzatura, presso la sede centrale dell'I.C.J.Sannazaro di Oliveto Citra, prevista nell'ambito del

rafforzamento dell'impianto inclusivo, inserito nel PTOF d'istituto.

Nel confronto con il team inclusione, il Dirigente Scolastico ha valutato come la fornitura di un servizio aggiuntivo agli alunni B.E.S. vada monitorato con cautela rispetto alla sua reale efficacia psico-pedagogica in ampia collaborazione con le famiglie, le strutture di supporto medico-riabilitative, enti/università di ricerca.

A tal fine è stato impostato il seguente percorso operativo:

1) Inaugurazione dell'aula Multisensoriale Metodo Snoezelen (maggio 2021) e presentazione del progetto alla comunità e stakeholders (Il ruolo della scuola : la formazione docenti; il consenso delle famiglie e la loro integrazione nelle attività; la scelta delle classi pilota; la struttura oraria; la flessibilità oraria; lo spostamento degli alunni in collaborazione con l'Amministrazione Comunale; il ruolo della struttura universitaria di ricerca; il ruolo della ASL; il ruolo dei centri di riabilitazione)

2) Formazione docenti da parte di LudoVico srl

3) Impostazione orario curricolare dall"a.s.2022-23, con inserimento delle attività in Sensory room

4) Individuazione classi pilota per ciascun ordine e relativa classe di controllo

5) Valutazione ex ante-in itinere –ex post con UNIBO

Ciò premesso, sono stati presi gli accordi con l'Università di Bologna, per avviare una ricerca condotta nel quadro del progetto "Snoezelen Room a scuola: gli effetti sul profilo cognitivo e relazionale di alunni dall'infanzia alla preadolescenza", di cui sono responsabili la Prof.ssa Luisa Lugli e la Dott.ssa Laura Rio del Dipartimento di Filosofia e Comunicazione dell'Università di Bologna per verificare gli effetti sul profilo cognitivo e relazionale di alunni dall'infanzia alla preadolescenza"; se l'utilizzo costante della stanza multisensoriale in orario curricolare stimola e potenzia lo sviluppo di abilità cognitive e comunicativo-relazionali e quanto l'esperienza sensoriale incide sull'elaborazione linguistica.

In sintesi il progetto di ricerca-azione si prefigge le seguenti finalità generali:
- promuovere il benessere emotivo degli alunni;
- favorire e potenziare lo sviluppo di competenze cognitive e socio-emozionali;
- favorire l'inclusione scolastica.

ed i seguenti obiettivi specifici
- indagare il livello di benessere e di gradimento delle attività svolte nella Snoezelen Room;

- indagare il profilo cognitivo, relazionale e di apprendimento di ciascun alunno, pre e post utilizzo della Snoezelen Room;
- indagare quanto l'esperienza sensoriale incide sull'elaborazione linguistica di concetti concreti e astratti.

Didattica con il supporto dell'I.A.

L'aggiornamento del PTOF introduce l'Intelligenza Artificiale per potenziare l'innovazione metodologico-didattica, consentendo la personalizzazione dei percorsi di apprendimento, l'adozione di metodologie attive e laboratoriali supportate da tutor virtuali e lo sviluppo di un pensiero critico consapevole sull'uso etico delle nuove tecnologie.

· Sviluppo di nuove competenze digitali: si concentra sull'obiettivo educativo di preparare gli studenti a usare e comprendere l'I.A. (alfabetizzazione digitale).

· Innovazione didattica: si riferisce all'uso dell'I.A. per personalizzare l'apprendimento o supportare nuove metodologie.

Allegato:

SENSORY ROOM.pdf

PRATICHE DI VALUTAZIONE

Il sistema di valutazione non puo' ridursi alla misurazione delle prestazioni in occasione di verifiche programmate che si concentrano soprattutto al termine di un ciclo di lezioni. La valutazione sommativa con attribuzione di un voto numerico di sintesi, su una scala da 1 a 10 si limita ad un tratto del percorso di apprendimento privato delle visioni trasversali e dei valori aggiunti dalla personalizzazione del lavoro dello studente. Per quanto riguarda l'espressione formale della valutazione, l'unica prescrizione di legge, prevista dal D.P.R. 122/2009, è l'utilizzo dei voti numerici da 1 a 10 in sede di scrutinio intermedio e finale.

Questo sistema tradizionale di valutazione mortifica il dialogo educativo, focalizzando due momenti separati : l'insegnamento e la valutazione quale motore incentivante lo studio. Il tutto

allontanato da analisi puntuali dei processi in atto, che devono educare lo studente all'analisi di se stesso nell'acquisizione di competenze e certezze prestazionali (autovalutazione mediante idonee rubriche) ed ad inquadrare se stesso come attore del proprio percorso di crescita culturale/formativa.

Al pari di quanto già in atto nella scuola primaria, dal 2023-24 si propone una sperimentazione di valutazione formativa alla SSPG da realizzare attraverso un processo continuo di controllo, durante l'insegnamento, della comprensione da parte degli studenti di quanto si sta insegnando, attraverso un dialogo formativo costante fatto di stimoli e feedback continui.

Per quanto già proposto in forma larvale ed attuato non da tutti i docenti, sarebbe un opportuno raccordo nell'ottica del rafforzamento di continuità del SZ tra i vari ordini dell'I.C.J.Sannazaro.

Caratteri identitari della valutazione formativa sono:

- valutazione qualitativa per l'apprendimento che tiene conto anche dei feedback degli studenti. In pratica, una valutazione per l'apprendimento;
- monitoraggio dei progressi degli studenti in relazione anche alle modalità di insegnamento e alle modalità di apprendimento;
- modifica della frequenza valutativa spingendone la natura continuativa, la tempestività e la trasparenza;
- mantenere la connotazione personale della valutazione eliminando elementi comparativi;
- non prevedere voti dei feedback qualitativi:
- usare gli strumenti dei sondaggi, gruppi di discussione e interviste agli studenti;
- esprimere giudizi di tipo qualitativo che non mirano al confronto ma alla comprensione del percorso di apprendimento;
- variare il metodo di insegnamento a seconda dei risultati, supportare l'apprendimento personalizzato, coinvolgere gli studenti nella comprensione dei loro progressi.

La valutazione formativa, trova il suo luogo di espressione privilegiato nelle interazioni didattiche insegnante-alunno all'interno della classe, consente agli insegnanti di modificare e migliorare in itinere la propria azione didattica in funzione degli obiettivi scolastici da raggiungere e agli studenti di sviluppare le proprie capacità metacognitive, la propria autonomia e un efficace metodo di studio

personale.

La valutazione formativa orienta gli alunni verso la motivazione intrinseca. La più importante teoria della motivazione intrinseca è quella dell'autodeterminazione. Essere autodeterminati significa agire con un senso di volontà e di operatività, di autonomia e coinvolgimento, essere controllati attraverso verifiche valutative significa invece agire sotto la pressione di una volontà esterna, obbedendo ad un imperativo morale talvolta contro la propria intima volontà, strumentale a una ricompensa, che può essere un premio, una lode, un riconoscimento, o anche l'approvazione di se stessi.

La motivazione intrinseca è autodeterminata: i comportamenti intrinsecamente motivati sono gratificanti in se stessi e la persona che li intraprende non avverte conflitto o tensione tra quello che vuole e quello che sente di dover fare.

Le Linee guida Senza zaino per la valutazione propongono "UNA VALUTAZIONE MITE "che non rende l'alunno oggetto ma, opera nell'interesse del suo apprendimento e del suo sereno sviluppo.

Inoltre, l'oggetto da valutare sono nell'insieme la scuola come ambiente educativo, il lavoro degli insegnanti, dei dirigenti e del personale scolastico, gli apprendimenti più che gli studenti.

Una valutazione mite è anche una valutazione sostenibile, nel senso che;

- per i /le docenti, il carico di lavoro non deve incidere eccessivamente sui tempi dedicati all'insegnamento-apprendimento considerando che l'apprendimento avviene solo in contesti valutativi;

- e per gli studenti, occorre evitare o ridurre il disagio della competizione e dello stress legati alla somministrazione delle verifiche.

SPAZI E INFRASTRUTTURE

Vedi paragrafo Iniziative previste in relazione alla "Missione1.4- Istruzione" del PNRR

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

Progetti dell'istituzione scolastica

Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Progetto: Scuola 4.0

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Il progetto intende implementare gli strumenti che consentono la unitarietà in tutti i plessi della offerta formativa proposta nel PTOF 2022-25. La scuola potrà porsi come agenzia educativa orientata alla cura dell'ecosistema umano, all'apprendimento collaborativo; alla inclusione ed alla personalizzazione didattica; potrà ripensare gli spazi e promuovere pedagogie e relative metodologie innovative sfruttando il mondo del digitale; potrà potenziare i percorsi di apprendimento esperenziale all'interno delle stesse aule, da concepire ed organizzare quali setting di apprendimento innovativi. Gli obiettivi che si intende raggiungere con le risorse del PNRR Scuola 4.0 azione 1 sono i seguenti: - promozione delle abilità cognitive e metacognitive; - promozione delle abilità sociali ed emotive; - prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione, del bullismo, del cyberbullismo, delle dipendenze tecnologiche; - potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali; - potenziamento delle competenze linguistiche e STEM, sviluppo di competenze di cittadinanza attiva, trasversale, democratica e di comportamenti responsabili, potenziamento delle competenze e pratiche nei linguaggi non verbali (musica, arte, educazione

fisica, tecnologia). Già ad oggi le opportunità del progetto Digital Board e del cablaggio hanno favorevolmente avviato la trasformazione, consentendo a diversi ambienti una flessibilità didattica tra l'altro molto vicina alle finalità ed alla operatività del Modello Senza Zaino cui appartiene l'istituto che è scuola capofila per la Campania. Si intende adottare una soluzione ibrida, gli studenti non staranno più sempre nello stesso ambiente, ma passeranno (e si scambieranno) da un'aula all'altra a seconda delle materie. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. In particolare, andremo a intervenire fisicamente su n.9 ambienti di apprendimento, ma la riorganizzazione avrà impatto su tutto l'istituto con la seguente riorganizzazione: - n.1 ambienti STEM/lingue straniere polifunzionale ove la tecnologia laboratoriale STEM si sviluppi anche in lingua straniera anticipando la metodologia CLIL degli studi che gli alunni intraprenderanno alle superiori; - Performing arts room valorizzando spazi di connettività per inserire tecnologie che siano di supporto a pratiche di apprendimento innovative dei linguaggi non verbali; - n.2 Sensory Room; - implementazione della dotazione in ambienti primaria _ monitor touch screen. Acquisteremo principalmente nuove tecnologie, in quanto, per gli arredi, valorizzeremo le diffuse dotazioni già in essere nell'istituto completandoli con elementi flessibili che permettono la rapida rimodulazione del setting delle aule. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Andremo poi a realizzare un ambiente speciale, a disposizione di tutte le classi dell'istituto: un'aula immersiva all'avanguardia, dotata di una tecnologia semplice e immediata, con una piattaforma dedicata e sicura. Questo ambiente speciale è composto da una tecnologia capace di rendere interattive le pareti di un'aula, adatto a tutti e corredato di contenuti didattici "già pronti".

Importo del finanziamento

€ 68.952,35

Data inizio prevista

01/03/2023

Data fine prevista

31/12/2024

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	9.0	0

Progetto: STEM ON BOARD: THE BRAIN PLAYNG

Titolo avviso/decreto di riferimento

Spazi e strumenti digitali per le STEM

Descrizione del progetto

IL progetto è destinato a TUTTI GLI ALUNNI (infanzia,primaria,secondaria I grado).Lo scopo di questo progetto è di dotare spazi interni a singole aule di tecnologie STEM, Making e Coding idonee a sostenere l'apprendimento curricolare e l'insegnamento delle discipline STEM.Il progetto nasce dalla consapevolezza che queste discipline possono essere insegnate sin dalla prima infanzia promuovendo una metodologia attiva, incentrata sull'apprendimento basato sull'indagine. Tenendo conto che le tecnologie digitali, come la robotica e l'apprendimento del coding, offrono nuove opportunità per aumentare il coinvolgimento degli alunni e i loro risultati in relazione alle discipline scientifiche si attueranno attività laboratoriali per fasce di età, coinvolgendo alunni dell'infanzia, della primaria e della secondaria di primo grado con un approccio interdisciplinare.Gli strumenti acquistati daranno la possibilità di attuare una didattica esperienziale e coinvolgente che metta in condizione gli studenti di acquisire nuove conoscenze, sviluppare capacità di pensiero computazionale e usufruire dei benefici legati allo studio integrato di scienza, tecnologia, ingegneria e matematica. Verranno applicate le migliori pratiche della teoria STEM, tra cui l'apprendimento basato sull'indagine, la risoluzione di problemi complessi e il rafforzamento delle competenze socio-emotiva (learn by doing , creatività, problem-solving, comunicazione e collaborazione).Implementeremo soluzioni facili da usare che permettano agli studenti di condurre progetti pratici, risolvere problemi e progettare prototipi. Intendiamo infatti acquisire dei set di robotica educativa, alcuni set di moduli elettronici intelligenti, kit didattici modulari per le discipline STEM e lo sviluppo della creatività, che

accompagnano la classe nell'apprendimento delle diverse materie tramite il coding in modo creativo, inclusivo graduale e divertente, attraverso un approccio multidisciplinare che permette di apprendere tramite l'esperienza e il gioco. Potenziano l'apprendimento delle materie STEM piattaforme di moduli elettronici programmabili, set pensati per iniziare a sperimentare con l'elettronica attraverso Halocode in classe , videocamere a 360 o con grandangolare 4K da 60 fps e visori G2 4K a prestazioni elevate . Provvederemo poi a dotarci di una macchina a taglio laser compatta, che non richiede software ma che è in grado di incidere semplici disegni eseguiti dagli studenti e stampanti 3D.

Importo del finanziamento

€ 16.000,00

Data inizio prevista

26/07/2021

Data fine prevista

10/10/2023

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	1.0	5

Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

Progetto: Animatore digitale: formazione del personale interno

Titolo avviso/decreto di riferimento

Animatori digitali 2022-2024

Descrizione del progetto

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

Importo del finanziamento

€ 2.000,00

Data inizio prevista

01/01/2023

Data fine prevista

31/08/2024

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Formazione di dirigenti scolastici, docenti e personale	Numero	20.0	0

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
amministrativo			

Progetto: TRANSIZIONE DIGITALE

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Riteniamo che al momento attuale, sia possibile far conseguire a parte dei docenti almeno un livello base sull'utilizzo del digitale per una didattica innovativa, utilizzando i dispositivi che sono stati acquisiti con il bando STEM e con i finanziamenti di Next Generation Classroom, come visori 3D, laboratori scientifico, lavagne touch screen, scanner e stampanti 3D, plotter da taglio, monitor per aule immersive, laboratorio multilinguistico, aule multisensoriali Snoezelen. Il coding e la robotica educativa rappresentano elementi importanti per preparare gli studenti alla sfide della società digitale, come ricordato anche dalle recenti Linee guida per le discipline STEM e da quanto inserito nel Piano scolastico per l'apprendimento delle discipline STE(A)M, allegato al PTOF 2022-25 per l'aggiornamento 2023-24. L'azione formativa del personale scolastico è in coerenza con le Indicazioni nazionali, con le competenze chiave europee, con gli obiettivi dell'Agenda 2030, con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2 e DigCompEdu, al fine di potenziare le competenze digitali e le competenze di gestione dei processi di tutto il personale, sia quelli di natura amministrativa che didattico-educativa. Una attenzione è stata posta anche alla sicurezza/cybersicurezza nel rispetto dei principi della educazione digitale. Queste le metodologie proposte nella didattica : • Apprendimento basato su problemi (Problem Based Learning, approccio basato sulla risoluzione di problemi) e il Design thinking (approccio che si fonda sulla valorizzazione della creatività degli studenti) . • Tinkering quale indagine creativa per la sperimentazione di strumenti e materiali. • Hackathon come approccio didattico collaborativo basato su sfide di coprogettazione che stimolano l'innovazione • Classe capovolta, con le attività (che normalmente vengono svolte in classe e le attività che di

solito sono svolte come compiti a casa), invertite. • Debate (confronto tra squadre che argomentano tesi contrapposte su specifiche tematiche) • Apprendimento Basato sull'Indagine (ABI) e sull'esplorazione o ricerca (Inquiry Based Learning, IBL), per favorire lo sviluppo del pensiero critico, la risoluzione di problemi e lo sviluppo di competenze pratiche. Verranno offerte opportunità di formazione al personale ATA, in quanto la transizione al digitale è importantissima nel settore amministrativo, il progetto mira a favorire la modernizzazione delle attività e la dematerializzazione delle procedure, sia per quanto concerne i processi interni che nell'interazione con i cittadini e l'utenza. Un altro obiettivo importante è quello della formazione continua, che promuoveremo attraverso la condivisione delle conoscenze, creando una comunità di pratiche orientata alla didattica inclusiva autentica applicata all'uso del Metodo Snoezelen da mettere in atto nelle aule multisensoriali (quella già esistente e le due in fase di allestimento nei vari plessi).

Importo del finanziamento

€ 28.211,84

Data inizio prevista

07/12/2023

Data fine prevista

30/09/2025

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Formazione di dirigenti scolastici, docenti e personale amministrativo	Numero	35.0	0

Nuove competenze e nuovi linguaggi

Progetto: RAFFORZAMENTO COMPETENZE STEM e

MULTILINGUISTICHE

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Le sfide educative poste dalla complessità crescente del contesto nel quale crescono i bambini/ragazzi della fascia di età 6/14 anni possono essere affrontate solo attraverso un cambio di paradigma, che consenta di passare da un scuola centrata sull'insegnamento ad una centrata sull'apprendimento. La metodologia STEM, centrata sull'apprendimento esperienziale e cooperativo, sulla laboratorialità, sui compiti di realtà, sul problem solving, sul processo induttivo, sul design thinking, supportato dal digitale va esattamente in questa direzione. Promuovere il coinvolgimento degli studenti e delle studentesse, chiamati ad essere parte attiva del processo di co-costruzione, sviluppo e consolidamento delle proprie competenze diviene strategico per realizzare percorsi motivanti, efficaci, di qualità. Sul piano dello sviluppo delle competenze linguistiche le possibilità date da questo finanziamento andranno a supportare le buone pratiche già consolidate nel passato con progetti PON. Si promuoverà l'insegnamento delle discipline secondo l'approccio STEM, valorizzando le esperienze induttive, laboratoriali (anche con l'arricchimento linguistico degli studenti), che possono essere realizzate sia in ambienti dedicati all'interno delle scuole sia in contesti reali, laboratoriali con il contributo di docenti ed esperti professionisti di discipline STEM. Inoltre in accordo con la seconda linea di intervento si intende rafforzare le competenze linguistiche dei docenti per trasferirle nella pratica didattica.

Importo del finanziamento

€ 41.270,88

Data inizio prevista

28/02/2024

Data fine prevista

15/05/2025

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Studenti che hanno frequentato corsi di lingua extracurriculari nel 2024	Numero	0.0	0
Classi attivate nei progetti STEM	Numero	0.0	0
Scuole che hanno attivato progetti di orientamento STEM	Numero	1.0	0
Corsi annuali di lingua e metodologia offerti agli insegnanti	Numero	1.0	0

Riduzione dei divari territoriali

Progetto: SCUOLA - COMUNITA'

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Realizzazione di percorsi erogati in favore di studentesse e studenti a rischio di abbandono scolastico: percorsi di mentoring e orientamento, percorsi di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e accompagnamento, percorsi di orientamento con il coinvolgimento delle famiglie, percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari, organizzazione del team per la prevenzione della dispersione scolastica.

Importo del finanziamento

€ 80.388,54

Data inizio prevista

17/04/2024

Data fine prevista

15/09/2025

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Numero di studenti che accedono alla Piattaforma	Numero	97.0	0
Studenti o giovani che hanno partecipato ad attività di tutoraggio o corsi di formazione	Numero	97.0	0

Approfondimento

Finanziamenti in corso: Piano estate_Agenda sud

Allegati:

PIANO ESTATE-AGENDA SUD-PROGETTI IN CORSO_compressed.pdf

Aspetti generali

L'Istituto Comprensivo Jacopo Sannazaro di Oliveto Citra come Agenzia Educativa per la vita

1. Visione e identità: scuola comunità e prospettive di vita

L' Istituto Comprensivo Jacopo Sannazaro di Oliveto Citra si configura come un' Agenzia Educativa che guarda alle prospettive di vita di tutti gli alunni e li accompagna nello sviluppo di un percorso di apprendimento per tutta la vita (Lifelong Learning) .

L'identità della nostra scuola è profondamente radicata nell'adesione, dal 2010-2011, alla rete "Senza Zaino. Per una Scuola Comunità" . L'intera Offerta Formativa si fonda sui tre valori cardine di questo modello— Ospitalità, Responsabilità e Comunità —che guidano tutte le scelte e le azioni didattiche e organizzative.

2. Il Curricolo integrato: dall'esperienza alla competenza (learning by doing)

Il nostro curricolo è progettato per garantire un vasto arricchimento formativo, curriculare ed extra-curricolare , attraverso l'integrazione sistematica di apprendimento formale e non formale .

Learning by doing: l'approccio formativo prioritario è il metodo dell'indagine , che parte dall' esperienza e conduce alla riflessione e alla ricerca . L'obiettivo è la centralità dell'attività , dove le conoscenze teoriche si trasformano in competenze operative trasversali e multidisciplinari, attraverso pratiche laboratoriali.

Ambienti di apprendimento: l'aula è intesa come un mondo vitale , riccamente attrezzato con strumenti di gestione, cancelleria e apprendimento, che favoriscono l'autonomia e la responsabilità degli alunni. L'organizzazione degli spazi, inclusa l'assenza della cattedra, supporta il lavoro di squadra e l'interazione. La Fabbrica degli strumenti genera strumenti didattici funzionali alle migliori IPU per ottimizzare modalità personalizzate di apprendimento.

Sviluppo delle Competenze Chiave: il percorso formativo mira al conseguimento delle Competenze Chiave Europee , abilitando gli alunni a essere proprietari del progetto e della realizzazione della propria crescita . Questo si realizza attraverso la co-progettazione dei percorsi, dove l'alunno è un partner attivo.

Valutazione mite: la valutazione è intesa come valutazione formativa "mite" , un momento di riflessione per i docenti sul processo attuato e per gli alunni di presa di coscienza e spinta verso il miglioramento. L'errore è visto come occasione di crescita, in un contesto positivo privo di paura del

giudizio.

3. Accompagnamento alla crescita: continuità e orientamento integrale

L'I.C. Jacopo Sannazaro attua una visione ampia nell' accompagnamento di crescita che abbraccia continuità e orientamento in un'ottica di Scuola Comunità .

Istituto-rete di comunità: la scuola è impegnata a coinvolgere i genitori, aprirsi al territorio e al mondo , stabilendo uno scambio continuo e allargato con persone, Enti, Associazioni e Aziende.

Ruolo di Scuola Polo e formazione: l'istituto non solo trae beneficio dalla rete, ma contribuisce attivamente ad essa, essendo Scuola Polo della rete Senza Zaino per la Campania . La nostra esperienza è oggetto di studio per il tirocinio diretto di studenti delle facoltà di Scienze della Formazione Primaria dell'Università di Salerno e del Suor Orsola Benincasa, consolidando il nostro ruolo come centro di innovazione e orientamento formativo.

Orientamento in entrata e trasparenza: le open day e le giornate della responsabilità ("Senza Zaino Day") permettono a chiunque di entrare negli ambienti di apprendimento, fornendo un primo fondamentale momento di auto-orientamento e conoscenza della nostra identità e delle metodologie adottate.

L'attenzione alle"prospettive di vita di tutti gli alunni" si concretizza in un'ampia e strutturata visione dell' accompagnamento di crescita che garantisce la fluidità del percorso educativo in ogni fase, dal primo ingresso alla conclusione del primo ciclo.

A. Raccordo con il Sistema Integrato 0-6

L'Istituto Comprensivo promuove un forte e necessario raccordo con il sistema integrato 0-6 anni, in collaborazione con i Servizi Educativi per l'Infanzia (Nido) e la Scuola dell'Infanzia (interna all'IC).

Obiettivo: Assicurare che il passaggio dei bambini dal Nido alla Scuola dell'Infanzia, e successivamente alla Scuola Primaria, avvenga nel segno della continuità educativa e dell' ospitalità .

Principi condivisi: attraverso momenti di incontro e condivisione tra i docenti, si assicura che i principi fondamentali del modello Senza Zaino —in particolare l'attenzione all' esperienza , alla ricerca e alla promozione dell' autonomia e della responsabilità —siano coltivati fin dai primi anni di vita, ponendo le basi per la successiva didattica laboratoriale.

Focus sul benessere: l'azione di raccordo si concentra sul benessere del bambino, sulla documentazione dei processi di apprendimento e sulla valorizzazione delle competenze acquisite

nel campo dell'identità e dell'autonomia personale , elementi chiave per l'approccio Learning by Doing .

B. Continuità verticale all'interno dell'istituto comprensivo

La continuità tra i diversi ordini di scuola (Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo Grado) è garantita dalla coerenza pedagogica assicurata dal modello Senza Zaino .

Percorso coerente: l'intero percorso, dalla Scuola dell'Infanzia alla Secondaria di Primo Grado, è percepito dall'alunno come un continuum in cui i valori di Comunità e Responsabilità e le metodologie attive (dall'esperienza che conduce alla riflessione e alla ricerca) sono applicati in modo progressivo e verticale.

Strumenti condivisi: il corpo docente, attraverso la co-progettazione , lavora alla costruzione di un Curricolo Verticale che assicuri una progressione unitaria delle competenze chiave e della valutazione “mite”.

C. Continuità verticale e orientamento strategico

La continuità tra i diversi ordini di scuola e la transizione al Secondo Ciclo di Istruzione non è vista solo come un passaggio amministrativo, ma come un processo di Orientamento Strategico che guida gli alunni a costruire il proprio progetto di vita in un'ottica di apprendimento permanente.

- Orientamento formativo costante: la continuità verticale è legata all’ Orientamento Formativo . Il processo di Orientamento è intrinseco alla metodologia Senza Zaino, poiché l'alunno, chiamato alla responsabilità e alla co-progettazione del proprio percorso. Esso è inteso come processo costante, che aiuta l’alunno a sviluppare la propria identità, a riflettere sul proprio percorso (grazie alla valutazione formativa) e a prendere decisioni consapevoli per il futuro. L'alunno, in quanto proprietario del proprio apprendimento , è guidato a esercitare l' auto-orientamento , in linea con la visione della scuola come preparazione alla vita e all'apprendimento permanente.

- Apertura al secondo ciclo e al futuro: il programma di Orientamento è potenziato per estendere lo sguardo oltre l'esame di Stato, offrendo agli alunni del Terzo Anno della Scuola Secondaria di Primo Grado una conoscenza approfondita e prospettica:

- Mappa del secondo ciclo: vengono facilitate occasioni di conoscenza diretta con i diversi Istituti Superiori del territorio, con focus sui percorsi formativi specifici (Licei, Istituti Tecnici, Istituti Professionali) e sulle competenze che sviluppano.

- Prospettive di studio e professionali di lungo periodo: si organizzano incontri, seminari e

testimonianze con professionisti e rappresentanti del mondo del lavoro e dell'Università. L'obiettivo è offrire agli studenti non solo un catalogo delle professioni esistenti, ma una visione delle macro-tendenze economiche e sociali future, per aiutarli a scegliere un percorso coerente con le prospettive di lungo periodo del mercato del lavoro.

- Sviluppo di competenze trasversali: l'attenzione è posta sullo sviluppo di quelle Competenze Chiave (come la capacità di analisi critica, la problem solving e la leadership), che sono spendibili in qualsiasi contesto di studio e professionale, garantendo la flessibilità necessaria per l'apprendimento per tutta la vita.

4. Inclusione, ospitalità e ambiente accogliente per tutti

L'Istituto Comprensivo Jacopo Sannazaro traduce la sua visione di agenzia educativa per la vita nell'impegno costante verso l'inclusione e l'ospitalità, valori fondanti che plasmano l'ambiente scolastico.

Ospitalità come valore attivo: l'ospitalità è uno dei tre valori chiave del modello Senza Zaino e si manifesta nella cura degli ambienti, nell'ordine, nella sicurezza e nella predisposizione degli spazi (aule come "mondi vitali" dove l'alunno trova tutto il necessario per vivere l'esperienza scolastica senza bisogno di attrezzare un luogo spoglio. Questo crea un clima positivo, creativo e bello, essenziale per l'apprendimento di tutti.

Inclusione e personalizzazione: l'attenzione alle prospettive di vita di tutti gli alunni richiede la massima cura per la diversità. Attraverso l'insegnamento personalizzato e la flessibilità metodologica, l'Offerta Formativa garantisce percorsi personalizzati volti al successo formativo di ogni studente, inclusi coloro con Bisogni Educativi Speciali.

Valutazione e benessere: la valutazione formativa "mite" e amichevole contribuisce a costruire un contesto privo della tensione per il risultato e della paura di essere giudicati, favorendo il benessere psicologico e la partecipazione attiva di ciascuno.

La scuola come comunità: il valore della Comunità si realizza nell'interazione apprenditiva tra docenti e studenti, tra studenti stessi e con le famiglie e gli Enti esterni. Questo approccio garantisce che ogni alunno si senta parte attiva e rispettata di un organismo in cui la sua crescita è supportata da una rete sociale ampia e accogliente.

Attraverso la cura, l'ordine, la comunicazione visuale, i segni, i segnali, i riti e le routine l'I.C. Sannazaro crea intenzionalmente un contesto in cui l'accoglienza e l'inclusione sono la base per sviluppare la responsabilità e l'autonomia di ciascun membro.

5. Innovazione, tradizione ed etica digitale

L'I.C. Jacopo Sannazaro coltiva un profondo equilibrio tra passato e futuro, riconoscendo la necessità di formare cittadini in grado di muoversi in un mondo in rapida evoluzione tecnologica, mantenendo saldi i propri riferimenti culturali ed etici.

Spirito innovativo e rispetto delle tradizioni: la scuola si caratterizza per il suo spirito innovativo, ma anche per il rispetto delle tradizioni e per l'attenzione all'ambiente e alla salute. Questa dualità è la base per formare cittadini consapevoli e proiettati al futuro.

Avvio corretto alle nuove tecnologie: l'approccio formativo coniuga il digitale con il tattile, utilizzando strumenti come la LIM, il tablet e software didattici. L'impegno è fornire un avvio corretto alle nuove tecnologie, integrate nelle metodologie di apprendimento come strumenti di supporto e non come fine.

Uso etico dell'intelligenza artificiale (I.A.): in linea con la visione della scuola che prepara alla vita, si pone un'attenzione specifica all'uso etico dell'Intelligenza Artificiale (IA) e degli strumenti digitali. L'obiettivo è educare gli alunni non solo a usare la tecnologia, ma a comprenderla criticamente e a impiegarla in modo responsabile e consapevole, per sviluppare una cittadinanza digitale attiva e etica, coerente con i valori di Responsabilità e Comunità del modello adottato.

6. Cura dello sviluppo affettivo, benessere emotivo e relazioni

L'Istituto Comprensivo Jacopo Sannazaro riconosce che l'apprendimento non può prescindere dal benessere emotivo e affettivo degli alunni. In un contesto sociale sempre più caratterizzato dalla digitalizzazione delle relazioni e dalle criticità legate all'uso dei social network (es. cyberbullismo, dipendenza, distorsione dell'immagine di sé), la scuola si impegna a fornire gli strumenti per una crescita emotiva equilibrata.

Il valore della comunità e della relazione reale: il modello Senza Zaino promuove attivamente il valore della Comunità, che si concretizza nella pratica del lavoro di squadra e nell'interazione diretta e solidale. L'enfasi sulla comunicazione visuale, sui riti e sulle routine contribuisce a creare un senso di appartenenza e sicurezza emotiva, fondamentali per lo sviluppo di relazioni positive.

Educazione socio-affettiva: la didattica curricolare e i progetti extracurricolari includono percorsi mirati allo sviluppo dell'intelligenza emotiva, all'empatia e alla gestione dei conflitti. L'obiettivo è rendere gli alunni consapevoli delle proprie emozioni e capaci di decodificare e rispondere in modo maturo alle dinamiche relazionali complesse.

Prevenzione e uso consapevole del digitale: il lavoro sull'uso etico dell'Intelligenza Artificiale e delle nuove tecnologie (sezione 5) è strettamente connesso alla cura dello sviluppo affettivo. Vengono promosse attività di sensibilizzazione e prevenzione rispetto ai rischi derivanti dall'uso improprio di internet e dei social media, educando i ragazzi a coltivare una sana identità digitale e a proteggere il proprio e altrui benessere psicologico nel contesto online.

Valutazione mite e benessere: la valutazione formativa “mite” contribuisce al benessere psicologico, riducendo l'ansia da prestazione e il timore del giudizio, elementi che possono acutizzarsi nelle dinamiche competitive tipiche anche dei contesti social.

In questo modo, l'I.C. Sannazaro si propone come un luogo sicuro dove gli alunni imparano a bilanciare la loro presenza nel mondo reale con la loro identità digitale, coltivando relazioni autentiche e sviluppando la resilienza necessaria per affrontare le sfide della società contemporanea.

7. Relazioni con enti locali e terzo settore: la scuola nel territorio

L'Istituto Comprensivo Jacopo Sannazaro riconosce la necessità di superare i confini dell'aula per realizzare pienamente la sua vocazione di Agenzia Educativa per la Vita. Il valore della Comunità—pilastro del modello Senza Zaino—si traduce in una sinergica e strutturata collaborazione con gli Enti Locali, le Istituzioni e il Terzo Settore.

La Scuola come "Istituto-Rete di Comunità": l'Istituto Comprensivo è parte attiva della realtà territoriale, impegnato a costruire una vera e propria "Rete di Comunità" in cui lo scambio continuo, formale e informale, avviene in maniera allargata con:

Enti locali e istituzioni: collaborazione con il Comune di Oliveto Citra per progetti relativi a sicurezza, cittadinanza attiva, educazione ambientale e infrastrutture scolastiche, garantendo il sostegno logistico e la piena integrazione nella vita civica.

Associazioni, professionisti e aziende (terzo settore): queste sinergie arricchiscono l'offerta formativa e l'orientamento. Attraverso il coinvolgimento del Terzo Settore e del volontariato si veicolano valori civici, si attivano progetti di Service Learning (Apprendimento-Servizio) e si offrono testimonianze dirette sui percorsi professionali.

Arricchimento formativo e orientamento: l'apertura al territorio è vitale per il Learning by Doing e per l'Orientamento Strategico. Le relazioni esterne permettono di:

- Contestualizzare l'apprendimento. Trasformare l'ambiente esterno in un laboratorio diffuso,

dove le conoscenze curricolari trovano applicazione pratica.

- Potenziare l'orientamento. Offrire agli alunni la possibilità di conoscere da vicino le realtà del Terzo Settore, le opportunità di carriera emergenti e l'importanza dell'impegno civico e della solidarietà, in coerenza con una visione delle prospettive di vita di lungo periodo.

Attraverso queste relazioni, l'IC Sannazaro si conferma un punto di riferimento formativo, un centro di innovazione e un catalizzatore di risorse per l'intera comunità di Oliveto Citra, formando cittadini non solo competenti, ma anche profondamente legati e attivi nel proprio contesto sociale.

8. Efficienza organizzativa *e gestione strategica delle risorse*

La realizzazione di un'Offerta Formativa così ampia, innovativa e complessa, orientata all'esperienza (Learning by Doing) e all'arricchimento continuo, è resa possibile da una solida e comprovata efficienza organizzativa e gestionale.

Supporto all'innovazione didattica: la segreteria Amministrativa, il DSGA e la Dirigenza dell'I.C. Jacopo Sannazaro dimostrano un'ottima capacità di utilizzare le risorse erogate per la scuola, garantendo che i fondi e i finanziamenti esterni siano impiegati in modo strategico ed efficace.

Sostegno alla didattica laboratoriale: l'efficienza amministrativa è cruciale per l'organizzazione degli spazi, l'acquisto tempestivo di strumenti e tecnologie didattiche (come i materiali per il laboratorio di scienze, i giochi matematici, la LIM, il tablet) e per la ricchezza di materiali che rendono l'aula un "mondo vitale" e accogliente, pilastri della metodologia Senza Zaino.

Gestione della scuola-rete: l'organizzazione efficace è altresì fondamentale per adempiere ai compiti di Scuola Polo della rete Senza Zaino per la Campania, gestendo le attività di visiting e i tirocini universitari, e per l'impegno a gestire la scuola-comunità in un istituto-rete di comunità.

Questa efficienza garantisce la sostenibilità e l'espansione dell'offerta formativa, consentendo alla scuola di mantenere alto il suo profilo innovativo e di assicurare il pieno supporto logistico e materiale a tutti i percorsi di apprendimento

Attraverso questo approccio, l'I.C. Jacopo Sannazaro assicura che l'alunno, uscendo dalla scuola, abbia maturato non solo le conoscenze, ma anche gli strumenti critici e la consapevolezza necessari per diventare un adulto capace di scegliere responsabilmente il proprio futuro formativo e professionale.

In sintesi, la nostra Offerta Formativa è un patto con la comunità che garantisce un ambiente educativo ospitale e responsabile, dove ogni alunno è preparato non solo ad affrontare la scuola, ma a costruire consapevolmente il proprio futuro .

Traguardi attesi in uscita

Infanzia

Istituto/Plessi	Codice Scuola
OLIVETO CITRA - DOGANA	SAAA81301A
OLIVETO CITRA CAP.	SAAA81302B

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
OLIVETO CITRA - DOGANA	SAEE81301G
OLIVETO CITRA CAP. P.P.	SAEE81302L

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
OLIVETO CITRA "SANNAZZARO"	SAMM81301E

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.

Approfondimento

Il riferimento imprescindibile per la progettazione del Curricolo è rappresentato dalle Indicazioni Nazionali del 2012, dal documento "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" del 2018 , dalle Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica del 2020, le linee guida della nuova Valutazione per la Scuola Primaria.
Le Indicazioni Nazionali del 2012 pongono come obiettivo generale un profilo delle competenze in uscita, che rappresenta ciò che un ragazzo di quattordici anni dovrebbe sapere e saper fare per affrontare in autonomia e con responsabilità le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le dimensioni. Il traguardo può ritenersi raggiunto se le conoscenze disciplinari e interdisciplinari (il sapere) e le abilità operative (il fare) apprese ed esercitate nel sistema formale (la scuola), non formale (le altre istituzioni formative) e informale (la vita sociale nel suo complesso) sono diventate competenze personali di ciascuno. Un ragazzo è riconosciuto competente quando, facendo ricorso a tutte le capacità di cui dispone, utilizza le conoscenze e le abilità apprese per: Esprimere un personale modo di essere e proporlo agli altri; Interagire con l'ambiente naturale e sociale che lo circonda e influenzarlo positivamente; Risolvere i problemi che di volta in volta incontra; Riflettere su sé stesso e gestire il proprio processo di crescita, anche chiedendo aiuto, quando occorre; Comprendere, per il loro valore, la complessità dei sistemi simbolici e culturali;

Maturare il senso del bello; Conferire senso alla vita.

Nel dettaglio si possono visionare i traguardi per lo sviluppo delle competenze dei tre ordini di scuola, consultando la pagina dedicata nel sito web della IC Jacopo Sannazaro di Oliveto Citra- https://www.olivetocitraic.edu.it/

Insegnamenti e quadri orario

I.C. "J. SANNAZZARO" OLIVETO C.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Quadro orario della scuola: OLIVETO CITRA - DOGANA SAAA81301A

40 Ore Settimanali

SCUOLA DELL'INFANZIA

Quadro orario della scuola: OLIVETO CITRA CAP. SAAA81302B

40 Ore Settimanali

SCUOLA PRIMARIA

Tempo scuola della scuola: OLIVETO CITRA - DOGANA SAEE81301G

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI

SCUOLA PRIMARIA

Tempo scuola della scuola: OLIVETO CITRA CAP. P.P. SAEE81302L

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Tempo scuola della scuola: OLIVETO CITRA "SANNAZZARO" SAMM81301E

Tempo Ordinario	Settimanale	Annuale
Italiano, Storia, Geografia	9	297
Matematica E Scienze	6	198
Tecnologia	2	66
Inglese	3	99
Seconda Lingua Comunitaria	2	66
Arte E Immagine	2	66
Scienze Motoria E Sportive	2	66
Musica	2	66
Religione Cattolica	1	33
Approfondimento Di Discipline A Scelta Delle Scuole	1	33

Tempo Prolungato	Settimanale	Annuale
Italiano, Storia, Geografia	15	495

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

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

Monte ore di 33 annue, all'interno dei quadri orari ordinamentali vigenti per ciascun percorso di studi (anche attraverso utilizzo quota autonomia): in scuola dell'infanzia e primaria non sono previste a livello nazionale quote orarie specifiche da riservare, per la scuola secondaria di primo grado vanno ricalibrati gli orari disciplinari per ricomprendere e ripartire attività di educazione civica, nello specifico: - indicazione sul raccordo degli apprendimenti maturati nei vari settori disciplinari; - trasversalità tra le discipline e loro interconnessione. Il docente cui sono affidati i compiti di coordinamento avrà cura di favorire l'opportuno lavoro preparatorio di équipe nei consigli.
Nell'ambito del piano annuale delle attività, sono stati previsti specifici momenti di programmazione interdisciplinare, non solo ai fini della definizione degli obiettivi connessi all'educazione civica, ma anche per l'individuazione delle modalità di coordinamento attribuite al docente di cui all'articolo 3 comma 3 del decreto, come designato dal dirigente scolastico. I temi da sviluppare saranno inseriti

nel PTOF e condivisi con le famiglie.

Allegati:

EDUCAZIONE-CIVICA_REVISIONE-CURRICOLO-2024-25_RUBRICHE-DI-VALUTAZIONE.pdf

Approfondimento

SCUOLA DELL'INFANZIA

	SOLO ORARIO ANTIMERIDIANO
DALLE 8.00 ALLE 9.00	ENTRATA E ACCOGLIENZA
DALLE 9.00 ALLE 10.30	ATTIVITÀ DI ROUTINE (APPELLO , CONTA , CALENDARIO , INCARICHI , CONVERSAZIONE , GIOCHI PER SOCIALIZZARE)
DALLE 10.30 ALLE 12.30	ATTIVITÀ CURRICOLARI E LABORATORI
DALLE 12.30 ALLE 13.00	LABORATORI , RIORDINO MATERIALI , PREPARAZIONE ALL'USCITA

	ORARIO ANTIMERIDIANO E POMERIDIANO
DALLE 8.00 ALLE 9.00	ENTRATA E ACCOGLIENZA

DALLE 9.00 ALLE 10.00	ATTIVITÀ DI ROUTINE (APPELLO , CONTA , CALENDARIO , INCARICHI , CONVERSAZIONE , GIOCHI PER SOCIALIZZARE ...)
DALLE 10.00 ALLE 11.30	ATTIVITÀ CURRICOLARI E LABORATORI
DALLE 11.30 ALLE 12.00	PREPARAZIONE ALLA MENSA
DALLE 12.00 ALLE 13.30	MENSA
DALLE 13.30 ALLE 14.30	GIOCHI LIBERI E GUIDATI , PERCORSI MOTORI , ATTIVITÀ MUSICALI
DALLE 14.30 ALLE 15.30	ATTIVITÀ CURRICOLARI
DALLE 15.30 ALLE 16.00	RIORDINO MATERIALI E USCITA

SCUOLA PRIMARIA

Come previsto dalla legge n. 234/2021, nell'a.s.2022-23 è stato introdotto l'insegnamento di educazione fisica per la classe quinta a decorrere dall'anno scolastico 2022 – 2023.

Sino all'a.s. 2022-23 l'I.C.J.Sannazaro ha impostato il tempo scuola per la primaria a 28 ore settimanali.

Con la previsione dell'ampliamento dell'insegnamento di educazione fisica anche per la classe quarta a decorrere dall'anno scolastico 2023-2024, tenuto conto che le ore di educazione motoria, affidate a docenti specialisti forniti di idoneo titolo di studio, sono aggiuntive rispetto all'orario ordinamentale di 28, si è reso necessario ampliare a 30 settimanali l'orario per le classi quarte e quinte della Scuola Primaria come consentito dal decreto del Presidente della Repubblica n. 89/2009 e deliberato dagli

OO.CC. (Delibera n.66 del CdI del 29.12.2022; delibera n.50 del CdD del 22.12.2022).

Prospetto orario settimanale	
Materie	***N. ore***
Italiano	7 ore (in classe 1^, 2^ e 3^)- 8 ore (in classe 4^ e 5^)
Storia	2 ore in tutte le classi
Geografia	2 ore in tutte le classi
Matematica	6 ore (classe 1^ 2^ 4^ e 5^) - 5 ore (classe 3^)
Scienze	2 ore in tutte le classi
Lingua Inglese	1 ora (classe 1^) - 2 ore (classe 2^) - 3 ore (in classe 3^, 4^ e 5^)
Arte e Immagine	2 (classe 1^) - 1 ora (classe 2^-3^-4^-5^)
Musica	1 ora in tutte le classi
Tecnologia	1 ora in tutte le classi
Ed. Fisica	2 ore in tutte le classi
Religione cattolica	2 ore in tutte le classi
Totale ore	28 (in classe 1^, 2^ e 3^); 30 (in classe 4^ e

	5^)

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

TEMPO SCUOLA ALUNNI

36 ore su 5 giorni (dal lunedì al venerdì) con due rientri pomeridiani (tempo prolungato)

ORARIO	MATTIN	MENSA	POMERIGG
Lunedì	8.00-14.00	14.00-15.00	15.00-17.00
Martedì	8.00-14.00		-
Mercoledì	8.00-14.00	14.00 –15.00	15.00-17.00
Giovedì	8.00-14.00		-
Venerdì	8.00-14.00		-

Prospetto orario	
settimanale Materie	***N. ore***
Italiano, Storia e Geografia	9+2*

Approfondimento d'italiano	1
Matematica e Scienze	6+2*
Lingua Inglese	3
Lingua Francese	2
Arte e Immagine	2
Musica	2
Tecnologia	2
Ed Fisica	2
Religione cattolica o alternativa	1
Mensa	2
Totale ore	36

* sviluppo delle competenze linguistiche e delle competenze matematiche, scientifiche e informatiche

Allegati:

Quadri orario per INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA DI I GRADO.pdf

Curricolo di Istituto

I.C. "J. SANNAZZARO" OLIVETO C.

Primo ciclo di istruzione

Curricolo di scuola

Il Curricolo di Istituto è espressione della libertà di insegnamento e dell'autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte della comunità scolastica e l'identità di Istituto. Esso può essere definito come uno strumento di organizzazione dell'apprendimento, frutto di un lavoro collettivo, interno alla scuola, di traduzione delle Indicazioni Nazionali, valide come riferimento normativo su tutto il territorio nazionale, in modalità di lavoro attuabili e contestualizzate, flessibili ma al tempo stesso utili come traccia strutturante, per una didattica ben articolata e orientata all'acquisizione di competenze. La progettazione del Curricolo, costruito collegialmente e localmente, è un'occasione preziosa per stringere un patto tra professionisti diversi all'interno della scuola, nonché tra scuola e territorio, facendo della realtà locale un ambiente che diventa comunità educante. È anche un'occasione per il corpo docente per rinnovare la riflessione sulle proprie convinzioni e scelte didattiche, sulla necessità di stabilire una coerenza tra prassi quotidiane e Indicazioni ministeriali, nell'ottica di una didattica generativa, orientata alla costruzione di competenze. Per quanto riguarda i Contenuti specifici del Curricolo disciplinare si rimanda alla pagina dedicata nel sito della scuola:
https://www.olivetocitraic.edu.it/documento/curricolo-di-istituto/

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

○ PICCOLO-GRANDE CITTADINO

Finalità

Le attività, avvalendosi degli spazi esterni alla scuola e dell'out door education, hanno inteso sollecitare le seguenti abilità:

Rispettare in maniera consapevole le regole comportamentali.

Sviluppare il rispetto verso l'ambiente e il territorio avviando una consapevolezza ecologica.

Utilizzare le tecnologie digitali a scopo ludico.

Svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante

Percepire e riconoscere se stesso.

Riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo (famiglia, scuola, compagni)

Rispettare le regole della vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri.

Sviluppare il senso di responsabilità, dell'accoglienza e dell'appartenenza.

Partecipare a giochi ed attività tra pari per la realizzazione di un progetto comune.

Riconoscere nella diversità un valore.

Attività svolte:

CLASSI	TITOLI	DISCIPLINE COINVOLTE
Sezione A Infanzia Dogana	Dall'Albero alle Api	Tutti e 5 i Campi di Esperienza
1° Capoluogo-Dogana	Giochi e giocattoli	Tutte
2° Capoluogo- Dogana	Le fontane del nostro Paese	Tutte
3° Capoluogo-Dogana	La nostra officina delle piante: profumi,	Tutte

	sapori e salute	
4° e 5° Capoluogo e Dogana	La solidarietà ci sta a cuore!	Tutte

CLASSI	TITOLI	DISCIPLINE COINVOLTE
Sezione A Infanzia Dogana	Natura e paesaggio: Amici e Nemici dell'Albero	Tutti e 5 i Campi di Esperienza
1° Capoluogo-Dogana	Il favoloso mondo degli alberi	Tutte
2° Capoluogo- Dogana	Parchi naturalistici e ricreativi del nostro territorio	Tutte
3° Capoluogo-Dogana	Amico fiume	Tutte
4° Capoluogo - Dogana	Le nostre piante officinali crescono...	Tutte
5° Capoluogo - Dogana	In viaggio per crescere	Tutte

Competenze che è possibile sviluppare grazie all'iniziativa

Competenza Campi di esperienza coinvolti

Aspetti qualificanti del curriculo

Curricolo verticale

Il Curricolo verticale dell'Istituto è costruito secondo i seguenti riferimenti normativi: 1. Autonomia per il successo formativo: documento del gruppo di lavoro nominato con il Decreto Dipartimentale n. 479 del 24 maggio 2017. 2. Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018, che sostituisce la raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006, relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente. 3. Indicazioni Nazionali – Nuovi Scenari (Nota 3645 del 1 marzo 2018). 4. Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione (D.M. n. 139 del 22 agosto 2007). 5. Competenze chiave di cittadinanza (D.M. n. 139 del 22 agosto 2007). 6. Regolamento recante indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (D.M. n. 254 del 16 novembre 2012).

La scelta di organizzare il curricolo verticale su competenze chiave è motivata dal fatto di reperire un filo conduttore unitario all'insegnamento/apprendimento, rappresentato appunto dalle competenze chiave. Le Indicazioni Nazionali costituiscono il quadro di riferimento delle scelte affidate alla progettazione delle scuole nel rispetto e nella valorizzazione dell'autonomia delle Istituzioni Scolastiche. Si è scelto di articolare il curricolo a partire dalle otto competenze chiave europee in quanto rappresentano, come del resto precisa la Premessa delle Indicazioni 2012, la finalità generale dell'istruzione e dell'educazione: esse sono delle meta competenze, poiché, come dice il parlamento Europeo, "le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno

bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione". Il 22 maggio 2018 il Consiglio europeo ha varato la Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente e l'Allegato Quadro di riferimento europeo, che sostituiscono la Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 e relativo Allegato sullo stesso tema. Il documento tiene

conto da un lato delle profonde trasformazioni economiche, sociali e culturali degli ultimi anni, dall'altro della persistenza di gravi difficoltà nello sviluppo delle competenze di base dei giovani. Emerge una crescente necessità di maggiori competenze imprenditoriali, sociali e civiche, ritenute indispensabili "per assicurare resilienza e capacità di adattarsi ai cambiamenti". Apprezzabile è la forte curvatura che il documento testimonia verso il valore della sostenibilità, evidenziando la necessità, per tutti i giovani, di partecipare ad una formazione che promuova stili di vita sostenibili, i diritti umani, la parità di genere, la solidarietà e l'inclusione, la cultura nonviolenta, la diversità culturale, il principio della cittadinanza globale. Le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, modificando l'assetto definito nel 2006, sono così definite: 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 a imparare 6) competenza in materia di cittadinanza 7) competenza imprenditoriale 8) competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

Il Curricolo Verticale dell'Istituto Comprensivo "Jacopo Sannazaro" di Oliveto Citra rappresenta un percorso organico e progressivo che mira a favorire l'unitarietà dei saperi, sulla base di una didattica che stimoli i differenti tipi di intelligenza e di abilità, in un ambiente di apprendimento accogliente, attento agli aspetti emotivi e relazionali degli alunni, in coerenza con il modello Senza Zaino adottato dall'istituzione scolastica: in una logica di Approccio Globale al Curricolo il principio ispiratore è da un lato quello di integrare le nostre conoscenze per un apprendimento significativo che indirizzi le nostre vite, di cogliere "ciò che è tessuto insieme", cioè il "complesso, dall'altro quella di favorire la facoltà più diffusa e più viva dell'infanzia e dell'adolescenza, la curiosità e la motivazione. Il Curricolo Verticale è essenziale, progressivo e sviluppato su percorsi mirati a favorire l'unitarietà dei saperi, secondo una didattica che stimoli i differenti tipi di intelligenza, in un ambiente di apprendimento attento agli aspetti emotivi e relazionali degli alunni.

La continuità tra gli ordini di Scuola è resa evidente, disciplina per disciplina, dalla gradualità e, contemporaneamente, dalla ricorsività degli obiettivi, che assumono, nei vari cicli, complessità diverse. Nella costruzione del Curricolo Verticale, strumento flessibile e rimodulabile negli anni, si è tenuto conto, in modo particolare, dell'Atto di Indirizzo emanato dal Dirigente Scolastico e del Rapporto di Autovalutazione. Il miglioramento degli esiti degli

alunni nelle prove standardizzate è una delle priorità indicate nei documenti, che va di pari passo con l'innalzamento dei livelli nell'uso corretto e consapevole della lingua italiana e con

il potenziamento delle competenze matematiche e delle competenze delle lingue comunitarie.

Il Curricolo tiene conto anche delle altrettanto interessanti, e fortemente interrelate, categorie della competenza "personale e sociale", quella dell' "imparare ad imparare" (come unica dimensione che vede nella flessibilità e nella capacità di adattamento una componente del "saper essere" e dello "stare con gli altri") e quella della "competenza di cittadinanza" (che ora costituisce categoria a sé). Il documento si sofferma, inoltre, sulla necessità di rafforzare le competenze dei giovani negli ambiti delle STEAM, prediligendo un più stretto rapporto tra apprendimento formale, creatività ed esperienze di laboratorio. In senso più ampio, il Curricolo tiene conto della Raccomandazione europea che pone l'accento sui valori della curiosità e della capacità di relazione con "l'altro" (inteso come persona, contesto, cultura, diversità), affiancate alla capacità di pensiero critico e alla resilienza. Risulta strategico il riferimento all'importanza di saper valutare i rischi connessi alle trasformazioni, alla capacità di lettura dei contesti e alla necessità di uno stato continuo di auto-riflessione nonché di controllo dei fenomeni comunicativi e relazionali. L'obiettivo prioritario è quello di mirare non ad una "Testa ben piena" ma ad una "Testa ben fatta" che organizza le conoscenze, che dispone di un'attitudine generale a porre e a trattare problemi, che si ispira a principi organizzatori che collegano i saperi e conferiscono senso. Lo scopo è quello di evitare la sterile accumulazione di conoscenze e di costruire una personalità competente, consapevole e resiliente.

È per questo che il Curricolo Verticale di Istituto è stato pensato e costruito mettendo in relazione le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente con le otto competenze chiave di cittadinanza che attraversano tutte le discipline in una logica di trasversalità. Le discipline, a loro volta, sono state collocate in una logica di ambiti disciplinari ed assi culturali e non di separatezza dei saperi.

Allegato:

allegato-curricolo-verticale-cittadinanza.pdf

Proposta formativa per lo sviluppo delle competenze trasversali

IL COMPITO DI REALTA'

Il compito di realtà è un problema aperto e complesso, attraverso il quale lo studente mette in gioco la propria autonomia e responsabilità. E' una diversa prospettiva dell'insegnamento che nasce dalla riflessione montessoriana unita all'idea dell'imparare dall'esperienza. Se è vero che strumenti di valutazione come le domande chiuse non sono espressione di un uso critico delle conoscenze acquisite, il compito di realtà fa sì che le conoscenze e le abilità scolastiche si aggancino alla vita reale e siano manifestazione delle competenze acquisite. Per tal motivo: -non ha mai una risoluzione unica e definita, ma può essere svolto secondo diverse prospettive e punti di vista; -non si può risolvere con poco tempo (solitamente vengono svolti durante più settimane); -è pensato per essere svolto individualmente o in gruppo; - adotta una prospettiva multidisciplinare (non si tratta di mettere in campo conoscenze e abilità di una sola disciplina, ma di saper selezionare le informazioni e ragionare in modo completo e critico); -ha un prodotto finale, che verrà valutato dall'insegnante o dagli insegnanti. Nella valutazione finale sarà importante, dunque, osservare l'approccio multidisciplinare che gli alunni sanno abbracciare, la padronanza nell'esporre i propri pensieri, la capacità di lavorare in maniera individuale o in gruppo e di trovare soluzioni originali e adatte alla situazione proposta. I compiti di realtà proposti durante l'anno scolastico sono due, uno per quadrimestre; le tematiche afferiscono alle discipline dei tre ambiti dipartimentali: linguistico-espressivo, storico nantropologico, scientifico-tecnologico.

Allegato:

allegato-modello-proget-del-compito-di-realta.pdf

Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza

IL CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO DELLE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

In una logica di globalità del curricolo si è scelto di mettere in relazione le competenze chiave di cittadinanza con le competenze chiave europee per l'apprendimento permanente, collegandole agli ambiti disciplinari/assi culturali. Il Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza si collega agli assi culturali previsti dal D.M. n. 139/2007 (Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione), all'interno dei quali sono declinate le competenze da conseguire da parte degli alunni al termine dell'obbligo scolastico. Asse dei Linguaggi (Discipline di riferimento: Italiano, Lingue straniere, Arte ed Immagione, Musica, Educazione Fisica) • Padronanza della lingua italiana • Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi • Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario • Utilizzare e produrre testi multimediali Asse MatematicoScientifico-Tecnologico (Discipline di riferimento: Matematica, Scienze, Tecnologia) • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità • Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza • Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate • Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica • Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni. • Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi • Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico. Asse Storico-antropologico e sociale (Storia, Geografia, cittadinanza e Costituzione, IRC, Attività alternativa alla IRC) • Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. • Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente. • Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio. Il Curricolo delle Competenze Chiave di Cittadinanza dell'Istituto Comprensivo "J. Sannazaro" si colloca all'interno della progettualità della scuola in rapporto

sinergico e coeso con il Curricolo disciplinare e il Curricolo Verticale d'Istituto delle Competenze chiave per l'apprendimento permanente. Il Curricolo trae ispirazione dai principi e i valori fondanti del Modello Senza Zaino. Per una Scuola comunità - di cui l'istituto è scuola-capofila per la Campania - e promuove saperi e competenze in continuità verticale nel rispetto degli obiettivi che caratterizzano i curricoli dei diversi ordini. La continuità nasce dall'esigenza primaria di garantire il diritto delle alunne e degli alunni ad un percorso scolastico funzionale, strutturato e organico che promuova uno sviluppo completo della persona, nel rispetto dei cambiamenti evolutivi e delle diverse istituzioni scolastiche, al fine di realizzare il successo formativo. Le competenze chiave di cittadinanza si riferiscono ad apprendimenti trasversali che riguardano la persona nella sua globalità; non sono strutturati a compartimenti stagni anche se ad essi vanno ricondotti i risultati di apprendimento delle varie discipline. Esse sono in relazione con i traguardi formativi che rappresentano la finalità dell'azione e del percorso formativo costituiscono un repertorio di riferimento per i docenti che progettano le situazioni di apprendimento. Inoltre si collegano, più che a discipline separate ad assi culturali così come richiamati nel documento tecnico allegato al D.M. n. 139/2007 (Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione). Il nostro curricolo verticale, così come l'organizzazione dei nostri dipartimenti, prevede la suddivisione in tre macro-ambiti disciplinari e non quattro così come previsti dal documento ministeriale relativo alle competenze da acquisire alla fine dell'obbligo di istruzione, laddove l'ambito matematico e scientifico-tecnologico è suddiviso in due assi separati. Il Curricolo trae ispirazione dai principi e i valori fondanti del Modello Senza Zaino. Per una Scuola comunità - di cui l'istituto è scuola-capofila per la Campania - e promuove saperi e competenze in continuità verticale nel rispetto degli obiettivi che caratterizzano i curricoli dei diversi ordini. La continuità nasce dall'esigenza primaria di garantire il diritto delle alunne e degli alunni ad un percorso scolastico funzionale, strutturato e organico che promuova uno sviluppo completo della persona, nel rispetto dei cambiamenti evolutivi e delle diverse istituzioni scolastiche, al fine di realizzare il successo formativo.

-In allegato il documento "Il CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE" elaborato ed approvato per il triennio 2019/2022, che si conferma nella sua validità per il triennio 2022/2025.

Allegato:

allegato-CURRICOLO-competenze-chiave-europee.pdf

Utilizzo della quota di autonomia

Dalla pratica del modello Senza Zaino scaturisce la scelta di dedicare uno spazio all'interno di tutti gli ambiti disciplinari a percorsi di Cittadinanza Attiva. Si è stabilito, pertanto, di destinare, in termini di Curricolo Locale, una quota oraria fino al 15% del monte orario complessivo per ogni ordine di scuola a iniziative e percorsi riferiti a detto progetto. La progettazione con il CGA In coerenza con il Modello Senza Zaino la scuola adotta la progettazione secondo il metodo dell'Approccio Globale al Curricolo (Global Curriculum Approach GCA), una progettazione dell'ambiente formativo nella sua globalità, orientata verso una prospettiva situazionale e contestuale del curricolo. Il Global Curriculum Approach si ispira alla visione di un curricolo esperienziale e contestuale dove è fondamentale la progettazione dell'ambiente formativo ed il sistema delle attività. Alla Scuola dell'Infanzia e alla Scuola Primaria, prima di intraprendere un percorso di apprendimento, docenti ed alunni nell'Agorà (angolo deputato agli incontri per discutere, prendere decisioni, leggere, ascoltare una spiegazione, una presentazione...), riflettono su un'esperienza e prevedono un percorso di conoscenza che passi attraverso i vari ambiti del sapere (discipline): un percorso che possa soddisfare le curiosità legate all'esperienza stessa. Ciò che si decide di fare insieme viene riportato, utilizzando la LIM, su un modello di progettazione che prende il nome di Mappa Generatrice. La mappa elaborata indica la strada da percorrere e quindi, come schema cartaceo, viene esposta nell'aula per essere periodicamente rivista, riadattata e completata. I docenti, partendo dalla Mappa Generatrice, completano la progettazione con obiettivi, metodologie, tempi, spazi, materiali e verifiche. In sintesi la progettazione parte dall'esperienza, dalla sua condivisione tra docente ed alunni nell'agorà (spazio di incontro), riconosce implicazioni, collegamenti, contenuti emergenti, ne fa derivare esercitazioni e approfondimenti. L'esperienza generatrice suscita una riflessione e una ricerca su porzioni di mondo. La mappa generatrice è lo strumento di progettazione condivisa, costruita con i bambini/studenti, modificabile, generatrice di altre mappe. Le discipline sono ambiti di sapere strettamente connessi all'esperienza, alla realtà che va indagata con gli strumenti della ricerca. Tale

progettazione annuale si completa attraverso: mediazioni didattiche, programmazioni quindicinali, planning settimanali e timetable giornalieri. Per la Scuola Secondaria di Primo Grado la Mappa Generatrice viene usata per elaborare il compito di realtà interdisciplinare.

Allegato:

allegato-quota-di-autonomia.pdf

Continuità

Piano di Continuità 0-6: un percorso educativo integrato

Il Piano di Continuità (0-6 e anche verticale Infanzia - Primaria - SSPG) è uno strumento strategico e allegato al PTOF.

Intende favorire un passaggio graduale, sereno e costruttivo tra i diversi ordini di scuola e tra gli ambienti educativi (Nido/Infanzia/Primaria/SSPG) per garantire il benessere psicologico e relazionale degli alunni, minimizzando il senso di spaesamento e di rottura (stress da trasloco).

Obiettivi generali:

- continuità del curricolo. Mantenere un percorso formativo unitario, evitando ripetizioni o salti nell'apprendimento

- competenza psicologica. Favorire l'adattamento, l'autonomia e la fiducia dell'alunno nel nuovo contesto.

Continuità in contesto "Senza Zaino"

Il Piano è intrinsecamente legato al modello pedagogico adottato dall'Istituto: "Senza Zaino" (MSZ).

L'adozione del MSZ su tutti gli ordini (Infanzia/Primaria/SSPG) assicura una forte coerenza

metodologica, basata su:

- ospitalità. Creazione di ambienti accoglienti e curati
- responsabilità. Promozione dell'autonomia e della partecipazione attiva dell'alunno
- comunità. Valorizzazione della collaborazione e della relazione
- coerenza didattica. Permette di mantenere l'uso dei laboratori e l'approccio all'apprendimento attivo e alla didattica per situazioni attraverso il passaggio di strumentazioni e metodologie coerenti.

Le azioni strutturali del piano

Il Piano si articola in azioni concrete distribuite lungo l'anno, con particolare focus tra i mesi di gennaio e maggio.

1.Azione: accoglienza Iniziale

Obiettivo: inserimento graduale e costruzione di relazioni positive.

Esecutori: team docente e personale ATA.

2. Azione :laboratori di Continuità

Obiettivo :esperienze didattiche congiunte (es. Scuola Infanzia visita la Primaria).

Esecutori: docenti dei due ordini di scuola coinvolti.

3. Azione: attività di Scambio (Open Day)

Obiettivo :presentazione dell'offerta formativa e dei locali.

Esecutori: referenti della Funzione Strumentale (FS) e docenti.

4. Azione: passaggio documentazione

Obiettivo :condivisione delle informazioni essenziali sugli alunni.

Esecutori: docenti delle classi uscenti e docenti delle classi accoglienti.

Schede di osservazione per il passaggio (criticità)

Un elemento fondamentale del Piano è la Scheda di Continuità per il passaggio da un grado all'altro.

Non è una valutazione, ma una raccolta di informazioni sul percorso scolastico, sullo stile di apprendimento, sulla socializzazione e sulle eventuali criticità dell'alunno.

La Scheda include dati sul contesto socio-culturale, sui livelli di autonomia e, cruciale, sulle strategie didattiche e relazionali che hanno funzionato con il singolo alunno ("strategie che sono state messe in atto").

La scheda è trattata con la massima riservatezza e serve esclusivamente a garantire che i docenti del grado successivo abbiano tutti gli strumenti necessari per un'accoglienza personalizzata.

Allegato:

timbrato_ALL.11_-_PIANO_SCOLASTICO_PER_LA_CONTINUITA.PDF

Piano onboarding metodologico Senza Zaino

La necessità di questo Piano deriva dalla duplice identità dell'Istituto Comprensivo "Jacopo Sannazaro": essere una scuola che adotta il Modello Senza Zaino (SZ) basato sui valori di Ospitalità, Responsabilità e Comunità , e ricoprire il ruolo di Scuola Polo per la Regione Campania.

Il Piano di Onboarding ha l'obiettivo di :

- garantire un inserimento rapido, efficace e coerente dei docenti neo-assunti o trasferiti
- permettere loro di operare con piena consapevolezza e allineamento al modello didattico e ai valori dell'Istituto sin dall'inizio

- far sì che il docente in ingresso diventi un membro pienamente competente e attivo nella promozione e nell'applicazione del Modello Senza Zaino, rafforzando la funzione di polo formativo della scuola capofila

Area Chiave - I valori fondamentali

Contenuti essenziali - Il Modello SZ si basa su tre principi: Ospitalità (cura degli spazi e delle persone), Responsabilità (autonomia di docenti e studenti) e Comunità (lavoro collaborativo) .

Area Chiave - Identità metodologica

Contenuti essenziali - La didattica si basa sull' Approccio Globale al Curriculo (GCA) , che prevede Unità di Apprendimento interdisciplinari e sul Curriculo Aperto (CA) , che è flessibile e personalizzato .

Area Chiave - Organizzazione Spaziale

Contenuti essenziali - Gli ambienti sono organizzati in Atelier (laboratori), Agorà (per attività comuni), Isole (per il lavoro di gruppo/individuale) e Mini-Laboratori . È centrale il concetto di Fabbrica degli Strumenti .

Processo di Onboarding

L'inserimento è strutturato in tre fasi:

A. Accoglienza Istituzionale (colloquio DS e consegna documenti);

B. Formazione e Affiancamento (designazione di un Docente Tutor/Mentor SZ per il primo quadrimestre e formazione obbligatoria specifica); C. Integrazione (osservazione tra pari - *peer observation* - e coinvolgimento nelle attività di Rete, es. *Senza Zaino Day*) .

Ruolo Scuola Polo

L'Istituto Comprensivo "Jacopo Sannazaro" è la Scuola Polo per la Regione Campania .

Questo implica funzioni di guida strategica, formazione, coordinamento operativo della Rete

e promozione di attività di visiting formativo per scuole esterne e tirocinanti .

Allegato:

PIANO ONBOARDING METODOLOGICO SENZA ZAINO.pdf

Dettaglio Curricolo plesso: OLIVETO CITRA CAP.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Curricolo di scuola

i

Approfondimento

Ogni scuola predispone il curricolo, all'interno del Piano dell'offerta formativa, nel rispetto delle finalità, dei traguardi per lo sviluppo delle competenze, degli obiettivi di apprendimento posti dalle Indicazioni Nazionali.

Il Curricolo è il complesso organizzato delle esperienze di apprendimento che una scuola intenzionalmente progetta e realizza per gli alunni al fine di conseguire le mete formative desiderate.

https://www.olivetocitraic.edu.it/documento/curricolo-di-istituto/

evidenzia-tasto destro- vai alla pagina...

Azioni per lo sviluppo dei processi di internazionalizzazione

Dettaglio plesso: I.C. "J. SANNAZZARO" OLIVETO C. (ISTITUTO PRINCIPALE)

Primo ciclo di istruzione

○ Attività n° 1: Internazionalizzazione

L'I.C.J.Sannazaro non è dotato di un Piano strategico per l'internazionalizzazione tuttavia, intende: dare compiutezza e direzione di senso a specifiche misure e azioni messe in campo negli ultimi anni volte a favorire la dimensione europea dell'apprendimento; promuovere l'innovazione in ambito metodologico; sostenere i processi di cittadinanza attiva; realizzare percorsi formativi per studenti e personale scolastico in linea con le esigenze di una società sempre più complessa, globalizzata e cosmopolita.

L'allargamento verso la dimensione europea rappresenta per l'IC una valida opportunità per rendere il curricolo più interculturale, per fornire a docenti e alunni gli strumenti concettuali necessari per conoscere meglio l'Europa e comprenderne regole e meccanismi, per aumentare la capacità di competere nel mercato del lavoro e favorire l'arricchimento culturale attraverso il dialogo tra persone di culture e lingue diverse.

L'internazionalizzazione dell'offerta formativa, avviata con il potenziamento delle competenze degli alunni e dei docenti in lingua inglese a vari livelli, rientra tra gli obiettivi strategici dell'Istituto e rappresenta un settore di azione indispensabile a sostegno sia di percorsi di futuri percorsi di mobilità, sia di interventi di innovazione metodologica che mirano ad un miglioramento della qualità della formazione erogata.

In tal modo è auspicabile la realizzazione di un modello più attuale di scuola, che miri a sviluppare competenze attraverso una didattica attiva, in particolare in ambito STEM, prediligendo un più stretto rapporto tra apprendimento formale, creatività ed esperienze di laboratorio.

Per mettere i ragazzi nelle condizioni di realizzarsi e sviluppare il loro pieno potenziale in una società in continua trasformazione occorre impegnarsi per introdurre cambiamenti significativi nel tradizionale modo di fare scuola, promuovendo nell'educazione il pensiero critico, la resilienza, la creatività, la cittadinanza attiva.

Nel rispetto delle competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazione del Consiglio europeo del 22 maggio 2018) e delle "competenze che rendono l'individuo capace di far fronte efficacemente alle richieste e alle sfide della vita di tutti i giorni" (OMS, Life skills education for children and adolescents in schools, 1993) sono promosse le competenze: a) linguistiche, legate alla conoscenza delle lingue comunitarie, in particolare quella inglese, dal punto di vista della capacità comunicativa e di interazione; b) personali, sociali, cognitive, emotive e civiche, volte alla valorizzazione della comunità educante, della multiculturalità e della diversità intesa come valore e non come ostacolo; c) digitali, nell'uso degli strumenti informatici attraverso l'integrazione del digitale con le metodologie tradizionali; d) logico-matematiche, scientifiche e tecnologiche, volte a stimolare la riflessione, la creatività e il pensiero critico; e) culturali e artistiche, legate alla conoscenza della propria cultura e di quella dei paesi con i quali si entra in contatto, con una particolare attenzione alla valorizzazione e alla promozione di beni culturali materiali e immateriali.

La premessa ad un futuro più intenso processo di internazionalizzazione si caratterizza per un costante incremento, negli ultimi anni, di attività specifiche e di esperienze di formazione attraverso l'attivazione di corsi di lingua inglese a partire dalla scuola primaria con insegnante madrelingua (Agenda sud-Piano estate-D.M.n.65/2023), in particolare di corsi di preparazione degli alunni alle certificazioni linguistiche Cambridge livello Pre A1 (Starters), A1 (Movers) e A2 (Key), • Percorsi per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti (DM 65/A), • Corsi di lingua inglese livello B1 - Content and Language Integrated Learning - per docenti (DM 65/B).

L'IC valorizza l'inserimento delle lingue straniere in chiave multidisciplinare in ogni attività curriculare ed extracurriculare.

Si evidenzia che il sacerdote assegnato alla parrocchia di Oliveto Citra è madrelingua inglese e collabora attivamente con l'Istituto. Nello specifico, tiene attività formative in lingua inglese una volta a settimana in ciascuna classe della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di Primo Grado (SSPG), offrendo un prezioso contributo al potenziamento delle competenze comunicative degli studenti.

Scambi culturali internazionali

Virtuali

Modalità utilizzate per il potenziamento delle competenze multilinguistiche

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

Destinatari

- Docenti
- Studenti

Collegamento con i progetti PNRR dell'istituzione scolastica

- RAFFORZAMENTO COMPETENZE STEM e MULTILINGUISTICHE

Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM

I.C. "J. SANNAZZARO" OLIVETO C. (ISTITUTO PRINCIPALE)

Azione n° 1: STEM INFANZIA

L'avvio alle STEM – o meglio alle STEAM – si realizza attraverso attività educative che incoraggiano il bambino ad un approccio matematico-scientifico-tecnologico al mondo naturale e artificiale che lo circonda. Tenuto conto che l'apprendimento, in questa specifica fascia di età, "avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza" possono essere indicazioni metodologiche comuni per tutti i bambini che frequentano il sistema integrato: - la predisposizione di un ambiente stimolante e incoraggiante, che consenta ai bambini di effettuare attività di esplorazione via via più articolate, procedendo anche per tentativi ed errori - la valorizzazione dell'innato interesse per il mondo circostante che si sviluppa a partire dal desiderio e dalla curiosità dei bambini di conoscere oggetti e situazioni - l'organizzazione di attività di manipolazione, con le quali i bambini esplorano il funzionamento delle cose, ricercano i nessi causa-effetto e sperimentano le reazioni degli oggetti alle loro azioni - l'esplorazione vissuta in modo olistico, con un coinvolgimento intrecciato dei diversi canali sensoriali e con un interesse aperto e multidimensionale per i fenomeni incontrati nell'interazione con il mondo - la creazione di occasioni per scoprire, toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici. Occorre dare spazio alla molteplicità dei linguaggi - grafico-pittorico, plastico, musicale, coreutico, motorio, ma anche matematico, scientifico e tecnologico - che troveranno negli anni successivi ulteriori possibilità di arricchimento ed espansione. L'importanza dei molteplici linguaggi è connessa alla pluralità delle forme dell'intelligenza e alla necessità che, già a partire dai primi mille giorni di vita, esse trovino possibilità di promozione e arricchimento. Nella scuola dell'infanzia è campo di esperienza privilegiato,

ma non unico, “La conoscenza del mondo” che, nella sua doppia articolazione “Oggetti, fenomeni, viventi” e “Numeri e spazio”, consente ai bambini di elaborare la prima “organizzazione fisica” del mondo esterno e di familiarizzare con le prime fondamentali competenze aritmetiche e geometriche. Si pongono così le basi per la successiva elaborazione di concetti scientifici e matematici che verranno proposti e sistematizzati nella scuola primaria . Un ruolo importante nello sviluppo dei concetti logico-matematici nella scuole dell’infanzia è svolto dalle cosiddette routinefortemente sottolineate dal MSZ, che “vanno progettate in modo da costituirsi come occasioni di arricchimento conoscitivo, di maturazione dell’autonomia, di acquisizione di padronanza di sé e di scambio con gli altri” L’annotazione delle presenze, con la conta dei bambini e la stima degli assenti, l’assegnazione, attraverso turnazione, di ruoli e compiti specifici, la costruzione di tabelle per la registrazione del tempo atmosferico, la quantificazione del tempo mancante a un evento particolare, l’apparecchiatura del tavolo, la distribuzione di oggetti e materiali, ecc. sono azioni che stimolano i bambini a osservare la realtà, raccogliere dati, confrontare quantità e situazioni, seriare, raggruppare, ordinare, stabilire corrispondenze biunivoche, quantificare e misurare, aggiungere e togliere, numerare, formulare ipotesi, elaborare idee personali da confrontare con i compagni e con le figure educative e pianificare azioni per verificarne la correttezza, simbolizzare, collocare eventi e situazioni nel tempo e nello spazio.

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

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

con il mondo

- Creare occasioni per scoprire, toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Obiettivi generali:

- Sviluppare nuove pratiche educative centrate sull'inquiry based learning per l'educazione alle STEM contribuendo alla costruzione di competenze per la cittadinanza attiva, attivando risorse, metodologie e attività integrabili nel lavoro della scuola e utili all'empowerment delle famiglie, nella partecipazione all'educazione.

- Rafforzare le competenze degli insegnanti e degli operatori creando una comunità di educatori e incoraggiando lo scambio di esperienze tra educazione formale /informale.

- Sviluppare nei bambini un senso di appartenenza al contesto socio-educativo-culturale della città e dei loro territori.

Obiettivi specifici:

- eseguire giochi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico usando lo schermo interattivo;
- svolgere attività di coding unplugged e di robotica educativa come supporto alla risoluzione di problemi;
- lavorare in gruppo.

Azione n° 2: STEM PRIMARIA

I laboratori, le aule innovative, gi ambienti outdoor sono vere e proprie palestre per la

mente, dove l'azione diventa strumento di comprensione e costruzione del sapere. Questi spazi si trasformano in luoghi di incontro, formazione e collaborazione, favorendo lo sviluppo di una comprensione multisensoriale della realtà. Qui, gli studenti imparano ad osservare e interagire con il mondo non solo attraverso la vista, ma anche mediante il tatto, stimolando così la loro creatività e il pensiero progettuale. In questi ambienti, l'apprendimento diventa un'esperienza olistica, che abbraccia tutti i sensi e nutre la mente. Le competenze devono valorizzare la manualità e la creatività che possono esprimersi nel laboratorio attraverso l'utilizzo di materiali semplici e sostenibili , integrati con elementi elettronici didattici. L'obiettivo è quello di proporre attività laboratoriali finalizzate allo sviluppo di un pensiero critico e rispettoso della diversità, promuovendo l'etica del riutilizzo e la consapevolezza ambientale. Le attività STEAM proposte incoraggiano gli studenti a esplorare e innovare in modo economico, aprendo la strada a un apprendimento responsabile e creativo .

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Obiettivi generali:

• Sviluppare nuove pratiche educative centrate sull'inquiry based learning per l'educazione alle STEM contribuendo alla costruzione di competenze per la cittadinanza attiva, attivando risorse, metodologie e attività integrabili nel lavoro della scuola e utili all'empowerment delle famiglie, nella partecipazione all'educazione.

• Rafforzare le competenze degli insegnanti e degli operatori creando una comunità di educatori e incoraggiando lo scambio di esperienze tra educazione formale /informale.

• Favorire l'accesso a risorse educative diverse dalla scuola ad un target ampio: studenti, insegnanti e famiglie, con particolare riferimento ai contesti di disagio sociale e culturale e di abbandono scolastico. I musei, le biblioteche, le imprese/luoghi di produzione, i centri di aggregazione culturale sono parte di un sistema di attuatori di educazione informale con ruoli definiti nel lifelong learning e nei nuovi modelli di educazione fondamentali per lo sviluppo delle competenze del XXI secolo.

• Sviluppare nei ragazzi un senso di appartenenza al contesto socio-educativo-culturale della città e dei loro territori.

Obiettivi specifici:

- comunicare in ambienti digitali, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti;
- saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding e robotica educativa);
- lavorare in gruppo in modo collaborativo.

Azione n° 3: STEM SSPG

Le azioni intraprese mirano all'utilizzo della tecnologia in modo critico ed esperienziale.Ogni intervento punta alla didattica inclusiva che consideri le diverse potenzialità e modalità di apprendimento degli alunni, valorizzando le differenze e promuovendo un clima di accoglienza e rispetto reciproco. Le azioni promuovono la creatività e la curiosità: viene favorito il pensiero divergente, aprendo a soluzioni inedite e evitando situazioni stereotipate che limitano l'attivazione degli alunni. Sono privilegiati gli approcci laboratoriali con l'utilizzo della robotica educativa e lo sviluppo del pensiero computazionale. Integrare attività di laboratorio è elemento fondamentale per formulare ipotesi, sperimentare, argomentare scelte e aprire alla costruzione di nuove

conoscenze. I laboratori rafforzano la fiducia nelle capacità di pensiero degli alunni e favoriscono l'apprendimento dai propri errori e da quelli degli altri.
In particolare si organizzano laboratori pratici che coinvolgano gli studenti in esperimenti scientifici e attività pratiche legate alle materie STEM, si sviluppano progetti che coinvolgano più materie STEM in modo interdisciplinare, incoraggiando la collaborazione tra gli insegnanti di scienze, matematica e tecnologia. Si organizzano visite didattiche presso laboratori scientifici, centri di ricerca o aziende tecnologiche per offrire agli studenti un'esperienza pratica del mondo STEM, si partecipa a gare e competizioni per stimolare la competizione sana e promuovere l'eccellenza nelle discipline STEM, si utilizzano strumenti per la programmazione e il coding, si partecipa a clubs e attività extracurricolari che permettano agli studenti di esplorare ulteriormente i loro interessi in discipline scientifiche e tecnologiche. Si partecipa a progetti di innovazione che sfidino gli studenti a risolvere problemi reali utilizzando le conoscenze acquisite nelle discipline STEM, si organizzano incontri con professionisti del settore STEM come ingegneri, scienziati o tecnologi a tenere conferenze o a condurre workshop interattivi con gli studenti. Si utilizzano le nuove tecnologie, come realtà virtuale o simulazioni, per rendere l'apprendimento STEM più coinvolgente e immersivo e si sensibilizzano gli alunni alle carriere STEM.

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Obiettivi generali:

• Sviluppare nuove pratiche educative centrate sull'inquiry based learning per l'educazione alle STEM contribuendo alla costruzione di competenze per la cittadinanza attiva, attivando risorse, metodologie e attività integrabili nel lavoro della scuola e utili all'empowerment delle famiglie, nella partecipazione all'educazione e all'orientamento professionale dei bambini/ragazzi.

• Rafforzare le competenze degli insegnanti e degli operatori creando una comunità di educatori e incoraggiando lo scambio di esperienze tra educazione formale /informale.

• Favorire l'accesso a risorse educative diverse dalla scuola ad un target ampio: studenti, insegnanti e famiglie, con particolare riferimento ai contesti di disagio sociale e culturale e di abbandono scolastico. I musei, le biblioteche, le imprese/luoghi di produzione, i centri di aggregazione culturale sono parte di un sistema di attuatori di educazione informale con ruoli definiti nel lifelong learning e nei nuovi modelli di educazione fondamentali per lo sviluppo delle competenze del XXI secolo.

• Sviluppare nei ragazzi un senso di appartenenza al contesto socio-educativo-culturale della città e dei loro territori.

• Attivare un processo di inclusione basato sull'empowerment degli studenti e delle loro famiglie: agendo sul disagio scolastico e sul rischio di dispersione scolastica, aumentando sul lungo periodo le chance di ciascuno dei beneficiari di usufruire delle opportunità in ambito sociale e lavorativo.

Obiettivi specifici:

- utilizzare applicazioni collaborative per produrre elaborati digitali insieme ai compagni in modo creativo;
- utilizzare il linguaggio di programmazione a blocchi per creare dialoghi, semplici videogame e programmare robot;
- collaborare e comunicare;
- dimostrare competenze di alfabetizzazione digitale, inclusa la capacità di utilizzare software specifici, navigare in Internet in modo sicuro e comprendere i concetti di sicurezza informatica;
- risolvere problemi, riflettere sull'impatto etico e sociale delle soluzioni

proposte, comprendendo le implicazioni delle decisioni prese nel contesto STEM.

Dettaglio plesso: OLIVETO CITRA - DOGANA

SCUOLA DELL'INFANZIA

○ Azione n° 1: Primi passi STEM -Coding unplugged- Robotica educativa

Utilizzando le dotazioni esistenti a scuola (progetto STEM ed EDUGREEN), si incentiverà progressivamente lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso l'uso, in ogni attività ludica, di modalità di coding unplugged e della robotica educativa (CodyRoby Academy-prof.Bagliolo), quali azioni di rinforzo per sostenere l'apprendimento nei campi d'esperienza.

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

- Predisporre un ambiente stimolante e incoraggiante, che consenta ai bambini di effettuare attività di esplorazione via via più articolate, procedendo anche per tentativi ed errori
- Valorizzare l'innato interesse per il mondo circostante che si sviluppa a partire dal

desiderio e dalla curiosità dei bambini di conoscere oggetti e situazioni

- Organizzare attività di manipolazione, con le quali i bambini esplorano il funzionamento delle cose, ricercano i nessi causa-effetto e sperimentano le reazioni degli oggetti alle loro azioni
- Creare occasioni per scoprire, toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

-Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.

-Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.

- Interpretare le strategie di gioco

-Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

○ Azione n° 2: Primi passi STEM -Osservazione e sperimentazione.

Le dotazioni acquisite con il progetto Edugreen subentreranno per il e potenziamento delle competenze tecnico-scientifiche puntando sul problem solving e sul pensiero

computazionale. Saranno possibili attività pratiche e laboratori, fortemente inclusive, che attuano un approccio metodologico all'insegna del «problem solving» dando forte spinta a promuovere osservazione, creatività e curiosità.

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

- Predisporre un ambiente stimolante e incoraggiante, che consenta ai bambini di effettuare attività di esplorazione via via più articolate, procedendo anche per tentativi ed errori
- Valorizzare l'innato interesse per il mondo circostante che si sviluppa a partire dal desiderio e dalla curiosità dei bambini di conoscere oggetti e situazioni
- Organizzare attività di manipolazione, con le quali i bambini esplorano il funzionamento delle cose, ricercano i nessi causa-effetto e sperimentano le reazioni degli oggetti alle loro azioni
- Esplorare in modo olistico, con un coinvolgimento intrecciato dei diversi canali sensoriali e con un interesse aperto e multidimensionale per i fenomeni incontrati nell'interazione con il mondo
- 1- Laboratorialità e learning by doing 2- Problem solving e metodo induttivo 3- Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa 4- Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo 5- Promozione del pensiero critico

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

○ Azione n° 3: Primi passi STEM - Digital storytelling- Micro storytelling.

Molte sono le definizioni di media education che la letteratura propone, in generale si può pensare alla media education come il processo e alla media literacy come a uno dei suoi possibili obiettivi o risultati. La media education ha una duplice natura. Da un lato, è da intendere come “educazione ai media” volta, come affermato poco sopra, allo sviluppo di competenze che consentono un uso critico e consapevole dei media. Dall’altro, è da

considerare anche come un'"educazione con i media" a sostegno della costruzione di un contesto educativo capace di utilizzare in modo efficace le tecnologie nei processi didattici. Secondo la letteratura, dunque, la media literacy pone al centro della sua attenzione i processi sia di ricezione che di produzione di messaggi attraverso l'impiego dei media, senza ignorare il coinvolgimento della dimensione emotivoaffettiva. L'azione del microstorytelling è scomponibile in tre fasi. La prima fase di preparazione e consiste nel predisporre esperienze ed occasioni che consentono ai bambini di acquisire o riattivare conoscenze sul mondo che successivamente verranno coinvolte nell'invenzione della storia. Può riguardare, inoltre, la predisposizione di ambienti di apprendimento in cui i bambini possano incontrare, familiarizzare e fare prime esperienze con le tecnologie che verranno impiegate nella costruzione del prodotto digitale. Durante la seconda fase la storia prende vita. Ciò può avvenire in due modi. Da un lato, i bambini possono inventare una storia durante il gioco simbolico, facendo finta di essere i personaggi che interagiscono tra loro in una trama narrativa. Dall'altra parte, gli adulti possono sostenere l'invenzione delle storie al di fuori del contesto simbolico, con la varietà di strategie già sopra indicate. La storia può nascere come racconto orale che solo dopo viene trasformato in un prodotto digitale. La terza fase riguarda la revisione della storia, durante la quale i bambini riascoltano e/o riguardano la storia costruita con la possibilità di modificarla.

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

- Valorizzare l'innato interesse per il mondo circostante che si sviluppa a partire dal desiderio e dalla curiosità dei bambini di conoscere oggetti e situazioni
- Esplorare in modo olistico, con un coinvolgimento intrecciato dei diversi canali sensoriali e con un interesse aperto e multidimensionale per i fenomeni incontrati nell'interazione con il mondo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle culture.

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

Dettaglio plesso: OLIVETO CITRA CAP.

SCUOLA DELL'INFANZIA

○ Azione n° 1: Primi passi STEM -Coding unplugged- Robotica educativa

Utilizzando le dotazioni esistenti a scuola (progetto STEM ed EDUGREEN), si incentiverà

progressivamente lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso l'uso, in ogni attività ludica, di modalità di coding unplugged e della robotica educativa (CodyRoby Academy-prof.Bagliolo), quali azioni di rinforzo per sostenere l'apprendimento nei campi d'esperienza.

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

- Predisporre un ambiente stimolante e incoraggiante, che consenta ai bambini di effettuare attività di esplorazione via via più articolate, procedendo anche per tentativi ed errori
- Valorizzare l'innato interesse per il mondo circostante che si sviluppa a partire dal desiderio e dalla curiosità dei bambini di conoscere oggetti e situazioni
- Organizzare attività di manipolazione, con le quali i bambini esplorano il funzionamento delle cose, ricercano i nessi causa-effetto e sperimentano le reazioni degli oggetti alle loro azioni
- Creare occasioni per scoprire, toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

-Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.

-Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.

- Interpretare le strategie di gioco

-Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

○ Azione n° 2: Primi passi STEM -Osservazione e sperimentazione.

Le dotazioni acquisite con il progetto Edugreen subentreranno per il e potenziamento delle competenze tecnico-scientifiche puntando sul problem solving e sul pensiero computazionale. Saranno possibili attività pratiche e laboratori, fortemente inclusive, che attuano un approccio metodologico all'insegna del «problem solving» dando forte spinta a promuovere osservazione, creatività e curiosità.

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

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

loro azioni

- 1- Laboratorialità e learning by doing 2- Problem solving e metodo induttivo 3- Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa 4- Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo 5- Promozione del pensiero critico

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.

- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

Azione n° 3: Primi passi STEM - Digital storytelling- Micro storytelling.

Molte sono le definizioni di media education che la letteratura propone, in generale si può pensare alla media education come il processo e alla media literacy come a uno dei suoi possibili obiettivi o risultati. La media education ha una duplice natura. Da un lato, è da intendere come “educazione ai media” volta, come affermato poco sopra, allo sviluppo di competenze che consentono un uso critico e consapevole dei media. Dall’altro, è da considerare anche come un’“educazione con i media” a sostegno della costruzione di un contesto educativo capace di utilizzare in modo efficace le tecnologie nei processi didattici. Secondo la letteratura, dunque, la media literacy pone al centro della sua attenzione i processi sia di ricezione che di produzione di messaggi attraverso l’impiego dei media, senza ignorare il coinvolgimento della dimensione emotivoaffettiva.

L’azione del microstorytelling è scomponibile in tre fasi. La prima fase di preparazione e consiste nel predisporre esperienze ed occasioni che consentono ai bambini di acquisire o riattivare conoscenze sul mondo che successivamente verranno coinvolte nell’invenzione della storia. Può riguardare, inoltre, la predisposizione di ambienti di apprendimento in cui i bambini possano incontrare, familiarizzare e fare prime esperienze con le tecnologie che verranno impiegate nella costruzione del prodotto digitale. Durante la seconda fase la storia prende vita. Ciò può avvenire in due modi. Da un lato, i bambini possono inventare una storia durante il gioco simbolico, facendo finta di essere i personaggi che interagiscono tra loro in una trama narrativa. Dall’altra parte, gli adulti possono sostenere l’invenzione delle storie al di fuori del contesto simbolico, con la varietà di strategie già sopra indicate. La storia può nascere come racconto orale che solo dopo viene trasformato in un prodotto digitale. La terza fase riguarda la revisione della storia, durante la quale i bambini riascoltano e/o riguardano la storia costruita con la possibilità di modificarla.

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

- Predisporre un ambiente stimolante e incoraggiante, che consenta ai bambini di effettuare attività di esplorazione via via più articolate, procedendo anche per tentativi ed errori
- Valorizzare l'innato interesse per il mondo circostante che si sviluppa a partire dal desiderio e dalla curiosità dei bambini di conoscere oggetti e situazioni
- Esplorare in modo olistico, con un coinvolgimento intrecciato dei diversi canali sensoriali e con un interesse aperto e multidimensionale per i fenomeni incontrati nell'interazione con il mondo
- 1- Laboratorialità e learning by doing 2- Problem solving e metodo induttivo 3- Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa 4- Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo 5- Promozione del pensiero critico

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle culture.

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

Dettaglio plesso: OLIVETO CITRA - DOGANA

SCUOLA PRIMARIA

○ Azione n° 1: AVANZARE CON STEM (con aperture in continuità sull'INFANZIA) - Coding unplugged-Robotica educativa

Laboratorio con il robot -robotica educativa

Il laboratorio con il robot a forma di panda mTiny rappresenta un'esperienza educativa per gli studenti della scuolainfanzia/primaria, progettata per combinare l'apprendimento delle competenze matematiche con la robotica in modo coinvolgente. Gli studenti avranno l'opportunità di acquisire competenze di base come il conteggio e le operazioni matematiche attraverso attività pratiche e ludiche.

mTiny è un robot educativo pensato per i bambini che crescono nell'era digitale. Il suo linguaggio di programmazione è tangibile e ciò facilita le prime esperienze di coding unplugged, stimolando la capacità dei bambini di gestire l'errore e di porsi e risolvere problemi con consapevolezza. Permette inoltre di lavorare sulle emozioni e su attività di storytelling, grazie a interattive animazioni che ne modificano le espressioni, mentre le mappe tematiche interattive facilitano un approccio multidisciplinare a matematica, musica, arte e molto altro.

Sfruttando le funzionalità di programmazione di mTiny, i bambini esploreranno concetti matematici fondamentali in un contesto divertente e interattivo.

Il laboratorio si estende oltre il dominio matematico, offrendo opportunità di esplorare altre discipline. Gli studenti potranno programmare mTiny per interagire con concetti scientifici, linguistici e logici. Ad esempio, potrebbero creare un percorso linguistico in cui il panda rappresenta parole in diverse lingue, promuovendo così l'apprendimento linguistico in modo giocoso e coinvolgente.

L'aspetto multilingue del laboratorio consente agli studenti di esplorare altre lingue oltre alla loro lingua madre, arricchendo il loro bagaglio culturale. mTiny diventa così uno

strumento versatile per l'apprendimento di nuove nozioni, stimolando la curiosità e la creatività degli studenti.

Il laboratorio con mTiny è progettato per sviluppare competenze trasversali come la risoluzione di problemi, la collaborazione e il pensiero critico. Inoltre, offre agli studenti l'opportunità di migliorare le loro abilità di programmazione, preparandoli per sfide future nel campo della tecnologia.

mTiny è un robot educativo adatto anche alla prima infanzia. La reading pen facilita l'esperienza con un linguaggio di programmazione tangibile: mTiny infatti si muove su mappe tematiche coinvolgenti grazie ai programmi creati attraverso blocchi fisici. I bambini ottengono un feedback immediato sul loro lavoro, facilitando la correzione dell'errore e sviluppando abilità di problem solving, incoraggiando al tempo stesso l'iniziativa e la creatività attraverso il coinvolgimento multidisciplinare su matematica, musica, arte e molto altro grazie ai tappeti a tema.

Le mappe tematiche interattive facilitano l'introduzione di concetti di matematica, lingua, musica, mentre i feedback sonori ed emotivi stimolano il coinvolgimento dei bambini e lo svolgimento di attività di storytelling, sviluppando soft skill a partire già dai 4 anni: pensiero computazionale, problem solving, collaborazione.

Grazie alla possibilità di espressione di più di 10 emozioni e 300 effetti sonori, permette anche di lavorare sulle emozioni.

La scuola ha in dotazione n.2 mTiny, coinvolgente ed interattivo, attraverso il gioco, permette di iniziare a lavorare fin dalla più tenera età sulle competenze legate al Pensiero Computazionale.

https://www.youtube.com/watch?v=a7G4HCG8xBk

https://www.youtube.com/watch?v=3LxD_tE0CUU

https://www.youtube.com/watch?v=_E2nTvK0DdI

mTiny puo essere associato propedeuticamente ad associazioni di Coding per bambini con Scratch Junior

https://www.youtube.com/watch?v=0AWbOfh_RkM

Coding - toolbox 2

Sviluppare il pensiero logico è fondamentale per la crescita degli allievi e utilizzare il Coding, come attività ludico-didattica, può essere un ottimo modo per accrescerlo.

Dal 2020 il Coding e il pensiero computazionale fanno parte a tutti gli effetti del curricolo digitale per la scuola primaria.

Rai Cultura racconta il coding a scuola in 20 puntate condotte da Alessandro Bogliolo, coordinatore di Europe Code Week, campagna di alfabetizzazione promossa dalla Commissione Europea per la diffusione del pensiero computazionale. Insegnanti e alunni iniziano giocando insieme con noti strumenti di coding e finiscono per familiarizzare con i principali elementi della programmazione applicandoli in classe durante le normali attività didattiche. Ogni concetto è trattato in due puntate, una per insegnanti, che documenta la discussione e il lavoro preparatorio, ed una per ragazzi, che documenta le attività svolte in classe

https://www.raiplay.it/programmi/coding-toolbox2

https://blog.scientix.eu/2020/03/coding-recent-history-in-italy/

Cody & Roby

E' il metodo di coding unplugged più diffuso nelle scuole.

https://www.youtube.com/watch?v=k-tzLwbTOFg

https://codemooc.org/codyroby/

https://www.youtube.com/watch?v=XLOWCJhTvmc

https://www.codeweek.it/lm09-codyroby/

CodyRoby è uno strumento di programmazione unplugged fai da te concepito per abbattere le barriere d'accesso al coding educativo. Due edizioni speciali di CodyRoby sono state dedicate ad Africa Code Week e a Europe Code Week. Il materiale che compone ogni kit può essere scaricato liberamente dalla rete e stampato su 6 fogli A4.

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.Ogni istruzione è scritta o disegnata su un cartello o su una tessera che Cody passa a Roby. Roby legge l'istruzione e la esegue muovendosi su una scacchiera. Non servono computer, sono i giocatori a fare la parte di Roby
https://www.youtube.com/watch?v=D5hQ9UTDQ6s

Codyroby_ Set Base Tappeto Con Tasselli Qr Code

Utilizzando le metodologie sviluppate nel progetto europeo Early Code il laboratorio prevede l'utilizzo di attività unplugged i per lo sviluppo delle competenze STEM nell'infanzia/primaria passando da attività fisico motorie e giochi per sviluppare la motricità fine, l'orientamento nello spazio e i primi passi nelle capacità computazionali e di calcolo; attività dedicate ai concetti legate alle sequenze e al riconoscimento degli schemi, capacità di comprensione delle strutture condizionali, set perfetto per il coding unplugged!

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

-Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.

-Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.

- Interpretare le strategie di gioco

-Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

Azione n° 2: STEM E COSTRUZIONI LEGO

(https://education.lego.com/en-us/lessons/preschool- steam-park/functional-elements/)

Il sistema di apprendimento STEAM propone , un sistema di apprendimento pratico, intuitivo, inclusivo e altamente adattabile. Aiuta gli alunni ad acquisire competenze utili per il futuro e accresce la loro fiducia in se stessi, offrendo alla classe infinite possibilità di apprendimento pratiche e divertenti delle materie STEAM. Stimola negli alunni della scuola primaria l'interesse per l'apprendimento delle materie STEAM attraverso il gioco, la risoluzione dei problemi e la narrazione, preparandoli a sviluppare una mentalità resiliente e indipendente.

Le attività da ideare con i bambini esercitano la memoria, il movimento, la creatività e altro

ancora.

La struttura costruttiva aumenta di complessità in funzione dell'ordine di scuola.

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

- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Obiettivi cognitivi .

Molteplici gli obiettivi cognitivi che si possono raggiungere tra cui risolvere problemi, rimanere concentrati e ricordare un'attività o una sfida, fissare obiettivi.

Comunicazione

Il linguaggio è sicuramente fondamentale nel miglioramento della leadership: saper descrivere situazioni, dare istruzioni, spiegarsi in modo chiaro gestendo le emozioni, spiegare le tue ragioni e raccontare storie che ti aiutano a comunicare con gli altri ed esprimere le tue idee. sono abilità da mettere in campo già in una prima fase progettuale.

Impegno

L'impegno è una caratteristica fondamentale per il raggiungimento degli obiettivi: senza che si venga in nessun modo spronati, consente all'individuo di adoperarsi nel concretizzare risultati.

Positività

Passione ed entusiasmo sono caratteristiche che possono influenzare e incidere profondamente sul benessere del team: un ambiente positivo migliora la qualità del lavoro e aumenta i risultati.

Collaborazione

Saper lavorare insieme o in coppia, fare squadra, dividere il lavoro o il materiale, è un'abilità che necessita di obiettivi comuni ed è fondamentale per l'attuazione di tutte le altre competenze.

Saper imparare dai pari

Imparare dai compagni di classe, ascoltando e rispettando le idee diverse, dividendo i compiti e i ruoli, consente di chiarire e individuare da subito anche le responsabilità.

Risoluzione dei problemi

Il problem solving, include la concentrazione, la memoria, e permette di gestire, elaborando idee e pianificando azioni, gli imprevisti prendendo decisioni e assumendosi responsabilità, elaborare idee creative e riflettere su ciò che fai e su come lo fai.

Utilizzando i mattoncini più famosi al mondo, sicuramente in dotazione già a tutti gli alunni, si possono ideare concetti legati a tante materie scolastiche diverse anche senza dotarsi necessariamente dei set proposti dalla LEGO.

Si puo' impostare un'attività didattica STEAM, attraverso tutte le fasi che ne compongono lo sviluppo: l'ideazione, il reperimento delle risorse, la proposta del tema agli studenti, l'esplorazione ed ideazione del progetto, la restituzione da parte degli studenti, attori in prima persona del processo di apprendimento, il confronto con i compagni alla ricerca di una soluzione.

○ Azione n° 3: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - DIDATTICA STE(A)M E OUTDOOR EDUCATION

La didattica STE(A)M in ambienti laboratoriali permette ai ragazzi di trovare nuove motivazioni, che comunque dovrebbero essere trasversali anche al sapere umanistico.

La scuola è dotata di strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica , oltre a microscopi ottici e stereomicroscopi, si è dotata di un sistema di microscopia per trasformare smartphone e tablet in una fotocamera macro o in un microscopio.

Appositamente studiato per l'utilizzo in ambito scolastico e didattico, il kit è completo con quattro lenti,ciascuna con un differente livello di ingrandimento (Blips Macro Plus 5x, Blips Macro 10x, Blips Micro 20x, Blips Ultra 20x), un supporto per telefono o tablet, una sorgente di luce a led e un supporto per vetrini finemente regolabile,per una messa a fuoco ottimale.

Il risultato è una didattica esperienziale, con cui si viene a contatto spontaneamente, in un contesto informale (spazi pubblici, nei giardini, nei parchi, nei cortili delle scuole, nelle piazze). Si parte dall'osservazione del mondo che ci circonda attraverso il metodo scientifico e si arriva ad entrare nel vivo dei laboratori multidisciplinari, facendo uso di materiali creativi e nuove tecnologie.

Si scopre il mondo: oggetti, persone e fenomeni da osservare e da cui trarre riflessioni, considerazioni e rielaborazioni attraverso l'Inquiry Based Learning, una pratica del metodo scientifico che si fonda sull'osservazione, sulla formulazione di ipotesi, sull'indagine sul posto (esperimento o raccolta di dati e campioni), per giungere collettivamente alle conclusioni e al confronto con le teorie scientifiche già affermate interpretate anche in chiave umanistica.

Si stimola la programmazione di un'indagine sugli elementi della natura, per poi rielaborarli con degli strumenti diversificati.

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare attività laboratoriali
- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

○ Azione n° 4: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - OUTDOOR EDUCATION

EDUGREEN: LABORATORI DI SOSTENIBILITÀ

Coltivare in piena aria e in serra didattica

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Utilizzare attività laboratoriali
- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle

competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

○ Azione n° 5: PRIMI PASSI STEM -Osservazione e sperimentazione.

Le dotazioni acquisite con il progetto Edugreen e STEM, subentreranno per il e potenziamento delle competenze tecnico-scientifiche puntando sul problem solving e sul pensiero computazionale. Saranno possibili attività pratiche e laboratori, fortemente inclusive, che attuano un approccio metodologico all'insegna del «problem solving» dando forte spinta a promuovere osservazione, creatività e curiosità.

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Utilizzare attività laboratoriali
- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

○ Azione n° 6: STEM E APPROCCIO ECO-SISTEMICO E INCLUSIVO -/ATTIVITA' DI RICERCA – AZIONE CON METODO SNOEZELEN NELLA UTILIZZAZIONE DELLA SENSORY ROOM

Entrare in una stanza al buio e sentirsi lentamente inondati da suoni e immagini che pervadono il tuo Io. Sdraiarsi su uno specchio d'acqua e ammirare il firmamento, ologrammi 3D che infondono serenità e benessere mentre stimolazioni tattili, gustative e olfattive rimandano a ricordi di esperienze vissute seppur non espresse: ecco cos'è il percorso "Snoezelen", una parola nata dalla contrazione di due termini olandesi snuffelen (cercare) e doezelen (rilassare).

I criteri operativi sono quattro.

Ø utilizzare tutti i sensi, verticalmente;

Ø creare di ordine;

Ø bilanciamento

Ø effetto WoW.

E' previsto un passaggio dall'aula tradizionalmente assegnata alla classe ad ambienti di apprendimento "tematici" dove creare una comfort zone.

Secondo quando affermano le neuroscienze, lo spostamento rappresenta un fattore energizzante per gli studenti, stimolando la capacità di concentrazione e rendendo più significativo l'apprendimento.

Secondo alcuni ricercatori, il modo migliore per attivare la mente (le sue cognizioni e le sue emozioni) sarebbe mantenere in movimento, anche leggero, il corpo.

Lo spazio oltre che funzionale, deve essere anche gradevole e accogliente, in modo che l'esperienza didattica rappresenti un'esperienza da vivere più piacevolmente.

La 'stanza sensoriale' nasce con i seguenti obiettivi:

Ø simulare esperienze di scoperta

Ø praticare tecniche di rilassamento e interazione

Ø facilitare l'autodeterminazione

Ø migliorare la qualità della vita scolastica

Ø intervenire sugli stati di disregolazione comportamentale e sui disturbi sensoriali

Ø scaricare le energie negative in un contesto protetto

Ø aumentare le capacità di concentrazione, dopo il rilassamento

Ø costituire un contesto privilegiato per l'interazione

Ø favorire il raggiungimento di competenze didattiche attraverso metodologie cooperative e laboratoriali

Ø supportare la crescita degli alunni nell'area relazionale, comunicativa e dell'autonomia personale e sociale

Ø offrire uno spazio di progetto che abbia una ricaduta sulla scuola stessa e/o sul

territorio.

Dotazioni della stanza:

ü impianto musica

ü pc

ü colonna d'acqua

ü angolo specchi

ü palla proiettante

ü cascata di luci

ü fascio di luci

ü nuvola

ü proiettore immagini

ü proiettore di ologrammi

ü poltrona caldo abbraccio

ü diffusore di aromi

ü divano vibrosensoriale

ü piscina di palline

Proposta U.D.A.

CONTENUTI DELLA PROGRAMMAZIONE DI CLASSE

CONTENUTI DELLA PROGRAMMAZIONE PEI

FASI ORGANIZZATIVE.

1^0 step -AULA con tutta la classe

Preparazione alla riflessione creativa per un racconto fantastico

Individuazioni delle percezioni sensoriali collegabili al tema proposto

2^0 step_AULA - SENSORY ROOM

Sviluppo argomenti del tema

3^0 step - SENSORY ROOM

D IA R I O D I B O R D O

CLASSE ..... PRIMARIA
CAPOLUOGO – primo
gruppo alunni:
.....
con Alunno x

Quadro orario	Prima settimana	Seconda settimana	Terza settimana	Quarta stimolazione

Data				
Orario				
Docente di sostegno	.....	.....	.....	.....
Docente prevalente (in compresenza con la docente ..... che resta in aula con il resto del gruppo classe)	.....	.....	.....	.....
Docente in accoglimento nella sensory room	.....			
U.D.A.	Ambiente marino	Ambiente marino	Ambiente marino	Ambiente marino
Focus stimolazione				
Strumenti della sensory room utilizzati nella stimolazione	Video proiezione Disco ad olio Palla proiettante Musica rilassante	Video proiezione Cascata di luci Oservazione dalla poltrona Nuvola Musica rilassante Diffusore di	Video proiezione Selezione di rumori della natura Colonna ad acqua Proiezione nello specchio dei movimenti	Stimolazione a scelta dei bambini, con indicazione della motivazione della scelta

		aromi	dell'acqua	
Attività didattica	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 30 minuti adattamento
Compagni: Incipit per la creazione di un racconto /Alunno X :	Compagni - Alunno X (insieme) lettura del racconto / disegno delle scene del racconto	Compagni - Alunno X (insieme) bricolage/ cartoni /cartoncini /pennerelli/colla	Compagni - Alunno X (insieme) – docente in cooperazione immersiva con gli alunni: verifica	
OSSERVAZIONE DELLE RISPOSTE ALLE ATTIVITA' REALIZZATE				
ALUNNO X	Mostra forte curiosità Tende ad avvicinarsi da solo alle strumentazioni	Riconosce l'ambiente come noto Chiede al docente di attivare alcune stimolazioni	Riconosce l'ambiente come familiare Rispetta la stimolazione proposta dal docente	Riconosce l'ambiente come familiare Rispetta la stimolazione proposta dal docente

Tende a toccarle tutte	Rispetta la stimolazione proposta dal docente	Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici	Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici
Predilige:.....	Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici	Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente	Esegue la verifica insieme agli altri in logica di cooperative learning
Dopo ....minuti la curiosità si attenua	Interpreta correttamente la connessione con le attività svolte nella lezione precedente	Chiede di ritornare	Accetta che per il momento l'esperienza sensoriale ha termine
Resta vicino alla strumentazione indicata dal docente in funzione della attività da svolgere	Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente	Si è annoiato	Si è annoiato
Segue e conduce l'attività con tranquillità	Chiede di ritornare	E' stato sempre partecipe	E' stato sempre partecipe
Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente	Si è annoiato	Si è eccessivamente rilassato	Si è eccessivamente rilassato
Chiede di ritornare	E' stato sempre partecipe		
Si è annoiato	Si è eccessivamente rilassato		
E' stato sempre partecipe			
Si è			

	eccessivamente rilassato			
COMPAGNO	Mostra forte curiosità Tende ad avvicinarsi da solo alle strumentazioni Tende a toccarle tutte Predilige:..... Dopo ....minuti la curiosità si attenua Resta vicino alla strumentazione indicata dal docente in funzione della attività da svolgere Segue e conduce l'attività con tranquillità	Riconosce l'ambiente come noto Chiede al docente di attivare alcune stimolazioni Rispetta la stimolazione proposta dal docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Interpreta correttamente la connessione con le attività svolte nella lezione precedente	Riconosce l'ambiente come familiare Rispetta la stimolazione proposta dal docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Propone modalità di utilizzazione delle stimolazioni rispetto ad una esigenza personale sempre rapportata alla attività didattica Accetta di	Riconosce l'ambiente come familiare Rispetta la stimolazione proposta dal docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Esegue la verifica insieme agli altri in logica di cooperative learning Accetta che per il momento l'esperienza sensoriale abbia termine

Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente	Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente	lasciare l'aula su indicazione del docente	Chiede che venga riproposta
Chiede di ritornare	Chiede di ritornare	Chiede di ritornare	Si è annoiato
Si è annoiato	Si è annoiato	Si è annoiato	E' stato sempre partecipe
E' stato sempre partecipe	E' stato sempre partecipe	E' stato sempre partecipe	Si è eccessivamente rilassato
Si è eccessivamente rilassato	Si è eccessivamente rilassato	Si è eccessivamente rilassato	

SOCIALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA MULTISENSORIALE CON I COMPAGNI DI CLASSE

Esperienza :

Suggestiva

Divertente

Noiosa

Alunno X

Da ripetere

Acquisire una breve descrizione al termine della esperienza

COMPAGNI di confronto	Esperienza : Suggestiva Divertente Noiosa Da ripetere Acquisire una breve descrizione al termine della esperienza

4^{0} step - VALUTAZIONE RISULTATI ATTESI

Il gruppo classe rimasto in aula svolgerà le stesse attività senza stimolazioni.

Confronto tra le competenze-modalità espressive-immersione nelle tematiche

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un

apprendimento integrato delle discipline STEM

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Favorire la didattica inclusiva
- Utilizzare attività laboratoriali
- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere i processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.

- Interpretare le strategie di gioco

-Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle differenze.

- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

○ Azione n° 7: STEM E LINGUAGGIO - STE(A)M E STORYTELLING.

Raccontare è educativo perché predispone alla comprensione del punto di vista dell'altro, all'esplorazione del proprio modo di vedere le cose, alla capacità di valutare se ciò che dici (o scrivi) è efficace rispetto all'obiettivo di comunicazione che ti poni.

Se diamo alla parola un'accezione non solo fonica o convenzionale, ma più ampia ovvero legata alla capacità di dare un nome alle cose, di raccontare un'esperienza e di scambiarsi esperienze tramite il racconto, allora sicuramente l'uso delle storie, il racconto della vita di scienziati o scienziate che hanno studiato e scoperto un fenomeno naturale può aprire frontiere di comunicazione, di relazione tra bambini e bambine e di comprensione interessanti. Saranno racconti di donne e uomini che avevano desideri, emozioni, sogni o magari di un albero, un atomo o un pianeta come protagonisti di storie di trasformazione, di interazione con gli altri (ad esempio: studiare le piante partendo dalla lettura di Una foglia dal cielo di H.C. Andersen).

Lo storytelling ha un'applicazione trasversale ai tutti i campi del sapere, facendo da ponte per un approccio interdisciplinare e lo sviluppo di soft skills necessarie nella vita, è comunicare raccontando usando molteplici linguaggi.

Fare storytelling è scegliere di comunicare raccontando una storia vera o di finzione a supporto di una storia vera.

Lo storytelling STE(A)M sembra appartenere a due mondi differenti, quello umanistico e quello scientifico, ma in realtà il saper raccontare assume un'importanza fondamentale

nello stimolare la curiosità dei ragazzi e nell'incoraggiarli a mettersi in gioco attraverso la condivisione di esperienza.

Nell'epoca digitale e della iper-connessione, coinvolgere e formare sullo storytelling permette ai giovani di costruire autonomamente il proprio sapere.

L'abilità di raccontare permette di discernere ancora tra 'reale e virtuale' in un mondo che è sempre più immateriale e liquido.

Lo storytelling, usa una struttura del discorso, un'articolazione particolare dei contenuti che si vuole condividere con chi ascolta.

Questa articolazione è la narrazione, il parlare raccontando una storia; la storia prevede l'individuazione di un protagonista (reale o di finzione) e ne segue le vicende, i desideri, le emozioni l'intreccio con gli altri, il rapporto tra il suo mondo interiore e quello esteriore; è una forma di comprensione della vita, dei suoi fenomeni, di se stessi e, al tempo stesso, una forma di comunicazione che connette l'io agli altri grazie agli strumenti e le tecniche del racconto: coinvolgendo i sensi, le emozioni, il corpo e condividendo esperienza ed emozione, sapere e vita e comportano l'incontro dell'io con gli altri, l'interazione con l'ambiente e il mondo.

Narrare è importantissimo per le STE(A)M, perché le materie e i progetti di questo tipo riguardano persone e fenomeni che sono protagoniste di percorsi di ricerca, di costruzione, di lavoro, di studio per produrre conoscenza.

Inoltre, gli studenti possono imparare ad essere narratori e narratrici attivi, attraverso la narrazione di sé o la scrittura collettiva; per non parlare della varietà di forme possibili come il racconto scritto, il video, il fumetto, il teatro, il public speaking.

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- apprendimento attivo: organizzare la conoscenza in modo adeguato e personalizzato
- apprendimento profondo: per ponderare e maturare i contenuti
- apprendimento autentico: dare forma e identità alla propria realtà
- prendere coscienza della propria identità culturale e delle altre ideologie
- conseguire un nuovo lessico

- registrare concetti, informazioni e contenuti
- trasmettere quei valori riconosciuti come propri
- sviluppare l'immaginazione per fantasticare il futuro
- elaborare, comunicare e presentare idee, progetti, teorie e problemi
- implementare competenze trasversali
- imparare a effettuare collegamenti interdisciplinari tra diverse discipline

Azione n° 8: CODING SENZA IL COMPUTER

Uno degli aspetti più interessanti e alternativi del coding è il fatto che non sia necessario il supporto del computer per sviluppare questo tipo di competenza. La riflessione arriva se si analizza che cos'è il coding nel suo intimo, cioè una lista di azioni predefinite, un diagramma di flusso, che può materializzarsi con:

- lo schema logico di un tema
- il testo di una ricetta di una cucina
- il format di un programma televisivo

- una procedura di laboratorio

- il protocollo di trattamento di una malattia

- le regole di uno sport

- tutti ciò che richiede una “sequenza” di azioni (funzioni) e opzioni (variabili) ben definite.

Se posso permettermi il miglior coding che si può insegnare è quello che porta al gioco e alla elaborazione del gioco da tavolo.

Dal più semplice Gioco dell’Oca alla complessità degli Scacchi la bellezza di questo tipo di attività è proprio nella codifica di regole ben definite.

Gioco dell’oca :!.Schema regole del gioco; 2. tirare il dado (azione); 3. muovere la pedina dalla casella di partenza (azione); 4. constatare gli effetti della casella di arrivo (azione)

Creazione di un cruciverba a scacchiera . 1.costruzione di celle in righe e colonne; scelta dei vocaboli; frase di riferimento al vocabolo; verifica corrispondenza celle; numerazioni in orizzontale e verticale.

Scacchi: 1. valutare la situazione delle pedine sulla scacchiera (azione); 2. scegliere una pedina da muovere (opzione) dalla casella di partenza; 3. muovere la pedina col suo proprio movimento (azione); 4.constatare gli effetti della casella di arrivo (azione)

Ovviamente in entrambi i giochi c'è una codice ulteriore che avvia il gioco (inizia il giocatore che tira il valore più alto del dado; inizi il giocatore che ha le pedine bianche) e un codice che fa terminare l'attività (il primo che arriva alla fine del percorso; il primo che mette sotto scaccomatto il re avversario

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Scoprire l'esistenza "cosmopolita" del processo logico di codificazione nelle azioni di uso corrente.

○ Azione n° 9: STEM E MUSICA- STE(A)M CERVELLO E MUSICA

L’azione dell’ascolto non è una cosa banale, come invece si può pensare, soprattutto per quanto riguarda la musica, perché in verità ascoltare musica significa compiere un atto di civiltà. È proprio così, perché la musica porta un messaggio lontano (che pure è attuale), ed ascoltarla davvero significa entrare nella mente e nell’animo di un altro (nel caso, il compositore), e quindi accoglierlo, prestargli attenzione, volergli bene. E se poi quella musica ci muove delle emozioni, ci commuove, ci esalta, o anche solo ci piace, vuol dire che lui stesso ha comunicato con noi. Quindi ascoltare è comunicare.

Per un giusto e corretto ascolto della musica occorrono due cose: ragione e cuore. Ma la prima non serve se non c’è la seconda, e la seconda da sola non basta, così che discernimento e sentimento devono andare a braccetto. È però importante (anzi, fondamentale), che logica e sensibilità siano perfettamente bilanciate, altrimenti l’ascolto non avrà più alcuna valenza né di piacere né d’altro, ma, anzi, rischierebbe di essere un momento di noia o di grande fatica.

Infatti, al momento dell’ascolto di un concerto (specie se dal vivo), la visione d’insieme è quella che permette all’ascoltatore di godere della musica nella sua completezza, così da soddisfare la sua parte emotiva. Ma, attenzione, passato il momento dello stupore, lo stesso ascolto potrebbe risultare troppo lungo (o troppo difficile), e così ad un certo punto l’interesse potrebbe diminuire in favore di una certa apatia. Al contrario, però, se l’attenzione si concentrerà esclusivamente nei particolari di quella stessa musica (gli strumenti, i gruppi, la melodia principale, le frasi susseguenti, le variazioni, le ripetizioni), ci sarà un ascolto dettagliato ma con una limitata percezione dell’insieme, e in questo modo la parte emotiva potrebbe guastarsi e privarsi del piacere dell’evento. Comunque vada, in un caso o nell’altro, l’ascolto sarà sprecato, e quel concerto presto dimenticato, così che la prossima volta l’ascoltatore in questione sceglierà qualcos’altro invece della musica per passare il suo tempo. Un peccato, no?

Ed ecco allora che per gustare pienamente un momento musicale non bisogna mai far prevalere un aspetto a scapito di un altro: l’emozione è certamente ciò che serve prima di tutto, ma essa deve essere affiancata da una certa educazione (basta poco, sapere chi è l’autore, qual è l’evento che la musica rappresenta, il periodo in cui è stata scritta), così che

quella musica sarà capita (e gradita) fino in fondo. Perché capire una costruzione musicale significa darle la sua giusta dimensione, comprendere il suo messaggio ed apprezzarla davvero, solo così l'esperienza dell'ascolto diventerà un momento importante e significativo, qualcosa da ricordare e da ripetere.

Come imparare ad ascoltare la musica in modo corretto? Oltre a bilanciare l'emotività e la ragione (che comunque è una cosa da imparare a fare), ci si può avvalere di altri sistemi.

Per esempio seguire un concerto in video può aiutare moltissimo, perché le varie inquadrature sul direttore d'orchestra al momento dell'attacco o ai vari strumenti guidano l'ascoltatore all'interno del brano musicale e lo aiutano a seguirne meglio l'andamento. Ed ecco così che la musica sarà un esperienza visiva oltre che uditiva.

Che cosa succede al cervello quando ascoltiamo la musica? Il nostro cervello reagisce alla musica mettendo in azione una serie di risposte, cosi che il linguaggio musicale può essere compreso nella sua interezza, e questo avviene sempre, non importa di quale musica si tratti (è stato dimostrato che una sinfonia di Beethoven o una semplice canzone danno le medesime reazioni), però tra musicisti e semplici ascoltatori esiste qualche differenza nell'attivazione delle aree cerebrali. Infatti gli ascoltatori inesperti prestano più ascolto alla musica con la parte destra del cervello, quella più intuitiva, mentre i musicisti usano di più la parte razionale, cioè quella destra. Per questo motivo la musica non è uguale per tutti (anche se è per tutti), e soprattutto non rilassa tutti allo stesso modo.

Come ascoltano la musica i musicisti? Alla domanda hanno risposto gli studiosi americani, i quali hanno differenziato l'ascolto emotivo da quello razionale dando ad esse determinate caratteristiche.

L'ascolto emotivo è la principale prerogativa degli amanti melomani dilettanti (ma certo non manca in coloro che hanno scelto la musica come professione), ed è un ascolto

diretto, immediato, che dà sempre gli stessi risultati: un crescendo d'intensità fa accelerare il battito cardiaco, un passaggio di grande virtuosismo suscita stupore, una melodia struggente commuove, e via dicendo. Ma un vero musicista fa di più, perché pone la sua attenzione ai particolari, realizzando in questo modo un ascolto analitico, così che egli rileva ogni nota collocandola all'interno del brano, individua ogni passaggio, esamina i vari timbri fino a valutare la qualità dell'esecuzione. In poche parole un professionista che ascolta attua una sorta di "smontaggio" della musica per meglio coglierne le sfumature e poterla apprezzare in pieno. Questo procedimento, invero automatico in chi si occupa di musica per professione, non preclude però l'ingresso dell'emozione, che accresce il piacere dell'ascolto, ed è chiaro, quindi, che i musicisti hanno un ascolto più completo comprensivo di razionalità ed emotività.

C'è inoltre un altro fattore, ossia la tensione, uno stato psicologico che non sempre si acquieta all'ascolto della musica. Secondo un luogo comune, la musica più "rilassante" sarebbe quella classica (Mozart in primis, così che la sua musica viene spesso utilizzata come intrattenimento nelle sale d'attesa degli studi medici o anche in abbinamento a delle sedute di massaggi o di meditazione, persino in sala operatoria, o anche scelta per un proprio relax personale a casa o in ufficio e nelle sedute di Musicoterapia), ma in realtà non è così, o almeno non lo è per tutti. Infatti una scelta simile è spesso appannaggio dei non musicisti, mentre per i professionisti l'unico modo per riposare la mente è il silenzio. Solo così il loro cervello si riposa.

U.D:A. Ascolto emotivo: la compilazione della "Rubrica emotiva". Si propongono brani diversi agli alunni ascoltati in un contesto (setting) suggestivo.

ü ASCOLTO ATTIVO

La musica riesce a toccare i nostri tasti interni suscitando emozioni, immagini e ricordi. Nessuna emozione è assente dalla tavolozza della musica. Spesso ascoltiamo musica mentre siamo in auto, durante un incontro con qualcuno, mentre lavoriamo, o nel tempo libero. Spesso, la musica caratterizza momenti importanti della nostra vita e a distanza di

tempo, un brano musicale può rievocare dentro di noi un periodo o un episodio della nostra vita associato a quel brano. Automaticamente, vengono evocate anche le emozioni collegate a quel particolare ricordo.

La musica può modificare i nostri ritmi fisiologici, influenzare il nostro stato emotivo e il nostro atteggiamento mentale: una canzone triste può indurci ad uno stato di malinconia, una canzone allegra può regalarci qualche minuto di felicità, una musica armonica ci accompagna nei momenti di relax e di studio ed una musica ritmata ci stimola mentre facciamo esercizio.

In questo periodo difficile la musica può aiutarci a ritagliarci qualche momento di maggiore serenità e per concentrarci su noi stessi in modo piacevole. Su queste basi ho sviluppato una piccola guida per chi volesse provare ad interagire con la musica in modo più interattivo rispetto al solo ascolto.

Anche se sappiamo che esiste una profonda connessione tra le emozioni e i suoni spesso ci sfugge come dentro di noi si possano attivare stati emotivi, sensazioni e pensieri a partire da un brano musicale.

Il processo di ascolto attivo della musica identifica sensazioni, emozioni, ricordi, immagini mentali e pensieri ed ha come scopo:

- Aiutare ad ascoltare e definire meglio le emozioni che derivano dall'ascolto di un brano

- Stimolare la creatività e l'ideazione

- Stimolare i ricordi

- Farsi coinvolgere in una attività mentale che allontana i pensieri e le preoccupazioni

- Comprendere perché un brano musicale o un passaggio all'interno di un brano ci coinvolge in modo particolare, risalendo alle emozioni che evoca

- Trovare uno spazio di qualità dentro di sé: per esempio, quando hai applicato il processo a un brano puoi, ogni volta che vuoi, riascoltare il brano e rievocare le immagini e la storia che hai costruito, in modo da trovare sempre, associato a quel brano, un definito stato d'animo.

ü SCHEDA DI ASCOLTO.

Scrivi gli elementi che ti vengono in mente, come fossero gli elementi di un sogno scollegati tra loro, annotando in che punto del brano sono emersi.

Gli elementi considerare l'ascolto attivo, presi singolarmente o legati tra loro, sono: sensazioni, emozioni, ricordi, immagini mentali/colori, pensieri.

ü SENSAZIONI - Che sensazioni ti dà l'ascolto del brano?

(Si intende tutto ciò che si lega all'idea di sensazione veicolata attraverso gli organi di senso

Calore, caldo	Dolce
Tepore	Amaro, amarezza
Freddezza	Accarezza le orecchie
Pelle d'oca	Energia
Morbidezza	Attivazione
Brividi	PassivitàDissonanza
Forza	Tenerezza
Fragilità	Chiaro
Durezza	Scuro
Trasparenza	Luce
Soffice	Ombra

ü EMOZIONI - Come ti senti ascoltando il brano nel suo complesso? Ci sono passaggi che ti colpiscono di più? Come ti senti ascoltando i singoli passaggi? Che emozioni ti dà l'ascolto del brano?

Serenità
Gioia
Angoscia
Tristezza
Paura
Interesse
Sorpresa
Senso di abbandono
Senso di rassegnazione
Amarezza

Inquietudine

Calma
Commozione
Compassione
Confusione

Abbattimento
Sconforto
Dispiacere

Agitazione

Malinconia

Meraviglia
Noia
Nostalgia
Piacere
Preoccupazione
Avvilimento

Romanticismo
Ansia (o nervosismo)
Avversione
Appagamento
Contentezza
Apprensione

Dolore
Eccitazione
Entusiasmo
Euforia
Frustrazione
Gratitudine
Incertezza
Rabbia

Rimpianto
Serenità

Soddisfazione
Sofferenza
Solitudine
Spensieratezza
Tensione
Tranquillità (o quiete durevole)

ü RICORDI - Che ricordi ti sono venuti in mente? Come ti sentivi al tempo di quei ricordi? Non hai avuto ricordi? Ascoltando il brano sei orientato al presente?

ü IMMAGINI MENTALI/ COLORI

Libera la fantasia e prova ad immaginare:

Persone: chi sono, cosa fanno? Provano qualcosa? Che cosa?

Animali: che animali ti vengono in mente? Cosa fanno? Sono calmi o aggressivi? Cuccioli? Che espressione hanno?

Oggetti: fermi o animati? Grandi o piccoli?

Ambienti: accoglienti? Ostili?

Colori: Il brano che stai ascoltando ti fa venire in mente dei colori? Quali? Perché?

ü PENSIERI - Hai avuto dei pensieri oppure no? Se si, quali? Se no, come mai? Prevalgono le sensazioni e le emozioni?

In questa fase puoi scrivere gli elementi che ti vengono in mente, come fossero gli elementi di un sogno scollegati tra loro, annotando in che punto del brano sono emersi.

ü LA NARRAZIONE

La narrazione è il momento in cui si costruisce l'esposizione di quanto è emerso a fine ascolto.

Scegli "di pancia" gli elementi che senti più in linea con il brano che hai ascoltato e immagina un percorso per questi elementi, un percorso di continuità: pensa a come le varie parti possano combinarsi tra loro per creare un insieme coerente.

La combinazione degli elementi emersi può sfociare in:

una storia vera e propria, con uno o più protagonisti, può avere una trama complessa con inizio, svolgimento e fine, come può essere composta da poche azioni come la danza, una caduta nel vuoto, il battito di ali di un uccello che vola nel cielo

un insieme di elementi armonico: immagina una linea, che può essere curva o avere qualche angolo ma non si interrompe mai, come quando racconti un sogno cercando di dare senso ai vari ingredienti di un sogno nel modo più coerente possibile. In questo caso, potranno esserci parti apparentemente in contrasto tra loro ma l'importante è trasmettere un senso unitario, il cui filo conduttore è dato dalla musica. Per esempio potresti trovarti ad immaginare la neve e poi il deserto, oppure gioia e tristezza. Se ascoltando il brano hai vissuto elementi opposti, il tuo vissuto e il brano sono la base per mettere insieme tali immagini e sensazioni e per dare coerenza.

ü DIARO EMOTIVO - SCHEDA DI ASCOLTO ATTIVO

BRANO	Tempo	Sensazioni	Emozioni	Ricordi	Immagini mentali Colori	Pensieri	NARRAZIONE
1							

2

3

4

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Favorire la didattica inclusiva
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- motivare alla partecipare;
- consolidare conoscenze lessicali, grammaticali, culturali;
- acquisire pronuncia corretta attraverso l'ascolto e la produzione del testo musicale;

- conoscere il linguaggio colloquiale;

- favorire l'apprendimento di lingue straniere;

- stimolare processi interattivi e riflessivi nell'analisi musicale e nell'analisi del contenuto e il significato dei testi;

- migliorare l'apprendimento di quasi ogni aspetto della lingua target;

- sviluppare la consapevolezza culturale;

- favorire la creatività degli studenti;

- liberare espressioni del sé emotivo;

- contestualizzare testo/opere individuando i fattori socio-culturali sottesi ad epoche/contesti;

- saper categorizzare epoche/stili .

○ Azione n° 10: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA - STEA(M) E COSTITUZIONE

«La scuola è aperta a tutti» , recita il 1° comma dell'art. 34 della Costituzione, individuando il principio che guida le politiche per l'istruzione nella loro mission: rimuovere tutti gli

ostacoli sociali, politici, economici e fisici che impediscono alla scuola di farsi ponte verso il futuro. Tale istituzione ricopre un ruolo importante nei processi di mobilità sociale, ciononostante, appare ancora fortemente fondato sull'eredità; infatti, la possibilità di emergere dai redditi più bassi non ha fatto che diminuire dato che le statistiche dicono che in Italia solo il sei per cento dei giovani i cui genitori non hanno il diploma ottiene la laurea.

Ed ecco quindi l'importanza di ripartire dall'idea di "comunità", implementando modelli capaci di rendere la scuola una comunità costruttrice della società. Ripartire dalla valorizzazione dei talenti, mettendo tutti nella condizione di poter eccellere nel proprio campo e intervenendo così sia sulla soddisfazione personale che su un piano più ampio di arricchimento sociale. Perché ciò sia possibile la comunità deve intervenire con tutto ciò che è in suo potere per permettere che nessuno si smarrisca durante il percorso scolastico. Ritornando all'articolo 34 della Costituzione, il secondo comma recita: «I capaci e meritevoli, anche se privi di mezzi, hanno diritto di raggiungere i gradi più alti degli studi »; tuttavia sappiamo benissimo quanto la scuola italiana sia pubblica ma non gratuita, già dalla primaria, infatti, si comincia con i materiali extra, gli album, l'anticipo per i libri, etc... fino ad arrivare alle scuole superiori in cui l'ostacolo economico diventa spesso invalicabile.

Dare spazio al maggiore protagonismo dal genitore al cittadino senza figli che può animare e tutelare un quartiere, passando per la scuola : le associazioni, le interazioni amicali, tutto incide sulla crescita dei bambini. Una comunità educante che sente la responsabilità di tutelare le variabili di crescita sana dei suoi minori è quella che immaginiamo di contribuire a costruire.

Le competenze trasversali, intese come un vasto insieme di abilità che può acquisire un individuo applicate a diversi processi, dai più elementari ai più complessi, sono da anni al centro della riflessione dei percorsi formativi che valorizzano abilità e conoscenze degli studenti italiani.

Il Mm le individua in quanto obiettivo nel documento Indicazioni Nazionali del 2012 e esse vengono riconfermate nel Quadro delle Competenze Chiave del 2018. In tale contesto viene riconosciuto il ruolo fondamentale della scuola e di tutti gli enti pubblici e privati che operano nello sviluppo educativo del minore nell'attività di trasmissione e rafforzamento delle altresì chiamate "soft skills".

"La Costituzione": studiarla nella sua organizzazione di testo strutturato.

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Condurre ad una interpretazione del mondo che ci circonda attraverso un'esperienza virtuosa che aiuti gli alunni ad essere cittadini competenti, critici e soprattutto consapevoli

○ Azione n° 11: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA - STEA(A)M E PROTAGONISMO ATTIVO

ORGANIZZARE UNA VISITA GUIDATA INSIEME AGLI ALUNNI.

Obiettivi, percorsi, autorizzazione, partecipazione, programma, sicurezza, feedback della visita.

LA COMUNITÀ DEGLI ALUNNI NEL MSZ.

CCA; elezione dei rappresentanti di classe; CRA; il rapporto con l'Amministrazione Comunale (partecipazione alle riunioni al Comune).

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Condurre ad una interpretazione del mondo che ci circonda attraverso un'esperienza virtuosa che aiuti gli alunni ad essere cittadini competenti, critici e soprattutto consapevoli

○ Azione n° 12: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA -STE(A)M E CULTURA DEL RISCHIO-

I corsi con INGV.

Le informazioni in tempo reale di INGV e la consultazione del sito.

Il sistema sismico appenninico.

Campi flegrei nella cronaca quotidiana.

La sicurezza nel nostro istituto.

La protezione civile.

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Condurre ad una interpretazione del mondo che ci circonda attraverso un'esperienza virtuosa che aiuti gli alunni ad essere cittadini competenti, critici e soprattutto consapevoli

Azione n° 13: DIGITAL PROBLEM SOLVING

Dalle Raccomandazioni del Parlamento e Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006":

"La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le

tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet."- "La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI."

Le competenze digitali di suddividono in tre categorie:

1.Competenze digitali di base. sono le capacità richieste per l'applicazione efficace di sistemi e dispositivi ICT da parte dei cittadini e che coprono in generale l'alfabetizzazione digitale. A tale scopo nel 2010 il Joint Research Centre dell'UE ha realizzato il modello DIGCOMP che consente di definire in maniera precisa le competenze digitali di base.

Rientrano nelle competenze di base: l'utilizzo di hardware facilmente reperibili (tastiere, touch screens) e l'utilizzo di software per semplici operazioni online di tutti i giorni (gestione di file, posta elettronica, ricerca di informazioni).

2.Competenze digitali intermedie: necessarie per il mondo del lavoro, come la creazione di contenuti e la valutazione critica degli strumenti digitali. Inoltre, saper gestire i software più utilizzati nell'amministrazione di un'azienda (Excel, PowerPoint, Microsoft Word)

3.Competenze digitali avanzate: skills specifiche e in costante aggiornamento fondamentali per la propria professione (IoT, programmazione, cybersecurity e molto altro)

Le digital skills si possono ulteriormente suddividere in:

Digital hard skills: capacità pratiche come utilizzo di programmi, la conoscenza dei linguaggi di programmazione, l'uso avanzato dei social media, l'analisi dei dati.

Digital soft skills: hanno a che fare con la propria attitudine e come comunicare

efficacemente nell'ambiente digitale (abilità comunicative, problem solving, elasticità, pensiero critico).

Il problem solving, a prescindere dalla sua contestualizzazione all'interno del mondo digitale, è un processo cognitivo che viene applicato in vari settori per considerare un problema e giungere a una risoluzione dello stesso. Come qualsiasi altra competenza, anche la capacità di problem solving può essere sviluppata e allenata anche attraverso lo sviluppo di competenze digitali. I principali step da compiere per venire a capo di un problema e raggiungere il successo desiderato, secondo la letteratura sul tema, possono essere riassunti come segue:

- definizione del problema;
- analisi del problema;
- identificazione delle possibili soluzioni;
- scelta della soluzione da adottare;
- definizione del piano d'azione;
- azione.

Per individuare le origini di un problema, per esempio, è possibile ricorrere alle correlazioni causa-effetto per scomporre un problema in una catena di elementi che, se ripercorsa a ritroso, può condurre al malfunzionamento (fisico o concettuale) che ha condotto alla generazione del problema stesso.

Il digital problem solving è una soft skill estremamente trasversale e per svilupparla e coltivarla è fondamentale mettere in pratica altre digital soft skill. Ripercorrendo le fasi in cui è possibile scomporre il processo del problem solving, infatti, è possibile individuare specifici momenti in cui l'utilizzo di strumenti e soluzioni digitali, e di conseguenza l'applicazione di alcune digital soft skill, possono risultare particolarmente utili per risolvere un problema "tradizionale" sfruttando il digitale o per venire a capo di un problema digitale utilizzando proprio le opportunità che il digitale stesso ci offre.

Per risolvere un problema occorre, dopo averlo individuato, documentarsi il più possibile su di esso per individuarne le cause e definire davanti a cosa ci si trova esattamente per poter procedere e trovare la soluzione più adatta. In questo senso una soft skill come la

digital literacy risulta particolarmente util. Sapere utilizzare gli strumenti digitali per trovare informazioni a partire da accurate e precise keywords può facilitare, e molto, il lavoro di un problem solver, il quale proprio grazie a Internet ha a disposizione un sistema di conoscenze pressoché infinito da consultare e selezionare per andare alla radice del problema che deve risolvere.

Allo stesso tempo per risolvere un problema potrebbe essere necessario lavorare in team piuttosto che individualmente. E allora una skill come il digital team working può rivelarsi estremamente utile: dalla creazione di cartelle condivise dove inserire i materiali che ognuno dei membri del team ha reperito per documentarsi sul problema, all'utilizzo di file condivisi sui quali è possibile lavorare contemporaneamente per mettere per iscritto le idee che emergono durante un brainstorming effettuato tramite, per esempio, una videochiamata.

Ciò vale sia nel mondo tradizionale che in quello digitale, all'interno del quale una competenza come il problem solving viene esponenzialmente amplificata grazie alla confluenza di saperi e attitudini derivanti dallo sviluppo di altre soft skill e dalla conoscenza di varie tecnologie e soluzioni digitali con cui abbiamo sempre più a che fare.

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Favorire la didattica inclusiva
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Stimolare: la creatività, elasticità mentale , abilità nel contaminare tra loro elementi provenienti da ambiti diversi.

Abituare gli alunni a trovare soluzioni ai problemi individuando ciò che non va; a procedere per esclusioni successive;

Abituare al pensiero che, trovare una soluzione adatta non è in realtà così scontato e automatico: anche questo richiede un allenamento costante e l'essere aperti a farlo

○ Azione n° 14: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - STEM E MONDO PLASTIC FREE

Le attività sono anche propedeutiche all'uso della stampante 3D per comprendere il processo di estrusione a caldo che è alla base del funzionamento della stampante 3D.

- Codificazione delle plastiche
- Plastiche biodecompostabili/degradabili
- Azioni dei lombrichi nella compostiera
- Verifica efficacia di una compostiera

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un

apprendimento integrato delle discipline STEM

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Utilizzare attività laboratoriali
- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.

- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

Dettaglio plesso: OLIVETO CITRA CAP. P.P.

SCUOLA PRIMARIA

Azione n° 1: STEM E COSTRUZIONI LEGO

us/lessons/preschool- steam-park/functional-elements/)

Il sistema di apprendimento STEAM propone , un sistema di apprendimento pratico, intuitivo, inclusivo e altamente adattabile. Aiuta gli alunni ad acquisire competenze utili per il futuro e accresce la loro fiducia in se stessi, offrendo alla classe infinite possibilità di apprendimento pratiche e divertenti delle materie STEAM. Stimola negli alunni della scuola primaria l'interesse per l'apprendimento delle materie STEAM attraverso il gioco, la risoluzione dei problemi e la narrazione, preparandoli a sviluppare una mentalità resiliente e indipendente.

Le attività da ideare con i bambini esercitano la memoria, il movimento, la creatività e altro ancora.

La struttura costruttiva aumenta di complessità in funzione dell'ordine di scuola.

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Obiettivi cognitivi .

Molteplici gli obiettivi cognitivi che si possono raggiungere tra cui risolvere problemi, rimanere concentrati e ricordare un'attività o una sfida, fissare obiettivi.

Comunicazione

Il linguaggio è sicuramente fondamentale nel miglioramento della leadership: saper descrivere situazioni, dare istruzioni, spiegarsi in modo chiaro gestendo le emozioni, spiegare le tue ragioni e raccontare storie che ti aiutano a comunicare con gli altri ed esprimere le tue idee. sono abilità da mettere in campo già in una prima fase progettuale.

Impegno

L'impegno è una caratteristica fondamentale per il raggiungimento degli obiettivi: senza che si venga in nessun modo spronati, consente all'individuo di adoperarsi nel concretizzare risultati.

Positività

Passione ed entusiasmo sono caratteristiche che possono influenzare e incidere profondamente sul benessere del team: un ambiente positivo migliora la qualità del lavoro e aumenta i risultati.

Collaborazione

Saper lavorare insieme o in coppia, fare squadra, dividere il lavoro o il materiale, è un'abilità che necessita di obiettivi comuni ed è fondamentale per l'attuazione di tutte le altre competenze.

Saper imparare dai pari

Imparare dai compagni di classe, ascoltando e rispettando le idee diverse, dividendo i compiti e i ruoli, consente di chiarire e individuare da subito anche le responsabilità.

Risoluzione dei problemi

Il problem solving, include la concentrazione, la memoria, e permette di gestire, elaborando idee e pianificando azioni, gli imprevisti prendendo decisioni e assumendosi responsabilità, elaborare idee creative e riflettere su ciò che fai e su come lo fai.

Utilizzando i mattoncini più famosi al mondo, sicuramente in dotazione già a tutti gli alunni, si possono ideare concetti legati a tante materie scolastiche diverse anche senza dotarsi necessariamente dei set proposti dalla LEGO.

Si puo' impostare un'attività didattica STEAM, attraverso tutte le fasi che ne compongono lo sviluppo: l'ideazione, il reperimento delle risorse, la proposta del tema agli studenti, l'esplorazione ed ideazione del progetto, la restituzione da parte degli studenti, attori in prima persona del processo di apprendimento, il confronto con i compagni alla ricerca di una soluzione.

○ Azione n° 2: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - DIDATTICA STE(A)M E OUTDOOR EDUCATION

La didattica STE(A)M in ambienti laboratoriali permette ai ragazzi di trovare nuove motivazioni, che comunque dovrebbero essere trasversali anche al sapere umanistico.

La scuola è dotata di strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica , oltre a

microscopi ottici e stereomicroscopi, si è dotata di un sistema di microscopia per trasformare smartphone e tablet in una fotocamera macro o in un microscopio.

Appositamente studiato per l'utilizzo in ambito scolastico e didattico, il kit è completo con quattro lenti,ciascuna con un differente livello di ingrandimento (Blips Macro Plus 5x, Blips Macro 10x, Blips Micro 20x, Blips Ultra 20x), un supporto per telefono o tablet, una sorgente di luce a led e un supporto per vetrini finemente regolabile,per una messa a fuoco ottimale.

Il risultato è una didattica esperienziale, con cui si viene a contatto spontaneamente, in un contesto informale (spazi pubblici, nei giardini, nei parchi, nei cortili delle scuole, nelle piazze). Si parte dall'osservazione del mondo che ci circonda attraverso il metodo scientifico e si arriva ad entrare nel vivo dei laboratori multidisciplinari, facendo uso di materiali creativi e nuove tecnologie.

Si scopre il mondo: oggetti, persone e fenomeni da osservare e da cui trarre riflessioni, considerazioni e rielaborazioni attraverso l'Inquiry Based Learning, una pratica del metodo scientifico che si fonda sull'osservazione, sulla formulazione di ipotesi, sull'indagine sul posto (esperimento o raccolta di dati e campioni), per giungere collettivamente alle conclusioni e al confronto con le teorie scientifiche già affermate interpretate anche in chiave umanistica.

Si stimola la programmazione di un'indagine sugli elementi della natura, per poi rielaborarli con degli strumenti diversificati.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

Azione n° 3: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - OUTDOOR EDUCATION

EDUGREEN: LABORATORI DI SOSTENIBILITÀ

Coltivare in piena aria e in serra didattica

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

○ Azione n° 4: AVANZARE CON STEM (con aperture in continuità sull'INFANZIA) - Coding unplugged-Robotica educativa

Laboratorio con il robot -robotica educativa

Il laboratorio con il robot a forma di panda mTiny rappresenta un'esperienza educativa per gli studenti della scuolainfanzia/primaria, progettata per combinare l'apprendimento delle competenze matematiche con la robotica in modo coinvolgente. Gli studenti avranno l'opportunità di acquisire competenze di base come il conteggio e le operazioni matematiche attraverso attività pratiche e ludiche.

mTiny è un robot educativo pensato per i bambini che crescono nell'era digitale. Il suo linguaggio di programmazione è tangibile e ciò facilita le prime esperienze di coding unplugged, stimolando la capacità dei bambini di gestire l'errore e di porsi e risolvere problemi con consapevolezza. Permette inoltre di lavorare sulle emozioni e su attività di storytelling, grazie a interattive animazioni che ne modificano le espressioni, mentre le mappe tematiche interattive facilitano un approccio multidisciplinare a matematica, musica, arte e molto altro.

Sfruttando le funzionalità di programmazione di mTiny, i bambini esploreranno concetti matematici fondamentali in un contesto divertente e interattivo.

Il laboratorio si estende oltre il dominio matematico, offrendo opportunità di esplorare altre discipline. Gli studenti potranno programmare mTiny per interagire con concetti scientifici, linguistici e logici. Ad esempio, potrebbero creare un percorso linguistico in cui il panda rappresenta parole in diverse lingue, promuovendo così l'apprendimento linguistico in modo giocoso e coinvolgente.

L'aspetto multilingue del laboratorio consente agli studenti di esplorare altre lingue oltre alla loro lingua madre, arricchendo il loro bagaglio culturale. mTiny diventa così uno strumento versatile per l'apprendimento di nuove nozioni, stimolando la curiosità e la creatività degli studenti.

Il laboratorio con mTiny è progettato per sviluppare competenze trasversali come la risoluzione di problemi, la collaborazione e il pensiero critico. Inoltre, offre agli studenti l'opportunità di migliorare le loro abilità di programmazione, preparandoli per sfide future nel campo della tecnologia.

mTiny è un robot educativo adatto anche alla prima infanzia. La reading pen facilita l'esperienza con un linguaggio di programmazione tangibile: mTiny infatti si muove su

mappe tematiche coinvolgenti grazie ai programmi creati attraverso blocchi fisici. I bambini ottengono un feedback immediato sul loro lavoro, facilitando la correzione dell'errore e sviluppando abilità di problem solving, incoraggiando al tempo stesso l'iniziativa e la creatività attraverso il coinvolgimento multidisciplinare su matematica, musica, arte e molto altro grazie ai tappeti a tema.

Le mappe tematiche interattive facilitano l'introduzione di concetti di matematica, lingua, musica, mentre i feedback sonori ed emotivi stimolano il coinvolgimento dei bambini e lo svolgimento di attività di storytelling, sviluppando soft skill a partire già dai 4 anni: pensiero computazionale, problem solving, collaborazione.

Grazie alla possibilità di espressione di più di 10 emozioni e 300 effetti sonori, permette anche di lavorare sulle emozioni.

La scuola ha in dotazione n.2 mTiny, coinvolgente ed interattivo, attraverso il gioco, permette di iniziare a lavorare fin dalla più tenera età sulle competenze legate al Pensiero Computazionale.

https://www.youtube.com/watch?v=a7G4HCG8xBk

https://www.youtube.com/watch?v=3LxD_tE0CUU

https://www.youtube.com/watch?v=_E2nTvK0DdI

mTiny puo essere associato propedeuticamente ad associazioni di Coding per bambini con Scratch Junior

https://www.youtube.com/watch?v=0AWbOfh_RkM

Coding - toolbox 2

Sviluppare il pensiero logico è fondamentale per la crescita degli allievi e utilizzare il Coding, come attività ludico-didattica, può essere un ottimo modo per accrescerlo.

Dal 2020 il Coding e il pensiero computazionale fanno parte a tutti gli effetti del curricolo digitale per la scuola primaria.

Rai Cultura racconta il coding a scuola in 20 puntate condotte da Alessandro Bogliolo, coordinatore di Europe Code Week, campagna di alfabetizzazione promossa dalla Commissione Europea per la diffusione del pensiero computazionale. Insegnanti e alunni iniziano giocando insieme con noti strumenti di coding e finiscono per familiarizzare con i principali elementi della programmazione applicandoli in classe durante le normali attività didattiche. Ogni concetto è trattato in due puntate, una per insegnanti, che documenta la discussione e il lavoro preparatorio, ed una per ragazzi, che documenta le attività svolte in classe

https://www.raiplay.it/programmi/coding-toolbox2

https://blog.scientix.eu/2020/03/coding-recent-history-in-italy/

Cody & Roby

E' il metodo di coding unplugged più diffuso nelle scuole.

https://www.youtube.com/watch?v=k-tzLwbTOFg

https://codemooc.org/codyroby/

https://www.youtube.com/watch?v=XLOWCJhTvmc

https://www.codeweek.it/lm09-codyroby/

CodyRoby è uno strumento di programmazione unplugged fai da te concepito per abbattere le barriere d'accesso al coding educativo. Due edizioni speciali di CodyRoby sono state dedicate ad Africa Code Week e a Europe Code Week. Il materiale che compone ogni kit può essere scaricato liberamente dalla rete e stampato su 6 fogli A4.

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.Ogni istruzione è scritta o disegnata su un cartello o su una tessera che Cody passa a Roby. Roby legge l'istruzione e la esegue muovendosi su una scacchiera. Non servono computer, sono i giocatori a fare la parte di Roby

https://www.youtube.com/watch?v=D5hQ9UTDQ6s

Codyroby_ Set Base Tappeto Con Tasselli Qr Code

Utilizzando le metodologie sviluppate nel progetto europeo Early Code il laboratorio prevede l'utilizzo di attività unplugged i per lo sviluppo delle competenze STEM nell'infanzia/primaria passando da attività fisico motorie e giochi per sviluppare la motricità fine, l'orientamento nello spazio e i primi passi nelle capacità computazionali e di calcolo; attività dedicate ai concetti legate alle sequenze e al riconoscimento degli schemi, capacità di comprensione delle strutture condizionali, set perfetto per il coding unplugged!

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

-Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.

-Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.

- Interpretare le strategie di gioco

-Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

○ Azione n° 5: PRIMI PASSI STEM -Osservazione e sperimentazione.

Le dotazioni acquisite con il progetto Edugreen e STEM, subentreranno per il e potenziamento delle competenze tecnico-scientifiche puntando sul problem solving e sul pensiero computazionale. Saranno possibili attività pratiche e laboratori, fortemente inclusive, che attuano un approccio metodologico all'insegna del «problem solving» dando forte spinta a promuovere osservazione, creatività e curiosità.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

○ Azione n° 6: STEM E APPROCCIO ECO-SISTEMICO E INCLUSIVO -/ATTIVITA' DI RICERCA – AZIONE CON METODO SNOEZELEN NELLA UTILIZZAZIONE DELLA SENSORY ROOM

Entrare in una stanza al buio e sentirsi lentamente inondati da suoni e immagini che pervadono il tuo Io. Sdraiarsi su uno specchio d'acqua e ammirare il firmamento, ologrammi 3D che infondono serenità e benessere mentre stimolazioni tattili, gustative e olfattive rimandano a ricordi di esperienze vissute seppur non espresse: ecco cos'è il percorso "Snoezelen", una parola nata dalla contrazione di due termini olandesi snuffelen (cercare) e doezelen (rilassare).

I criteri operativi sono quattro.

Ø utilizzare tutti i sensi, verticalmente;

Ø creare di ordine;

Ø bilanciamento

Ø effetto WoW.

E' previsto un passaggio dall'aula tradizionalmente assegnata alla classe ad ambienti di apprendimento "tematici" dove creare una comfort zone.

Secondo quando affermano le neuroscienze, lo spostamento rappresenta un fattore energizzante per gli studenti, stimolando la capacità di concentrazione e rendendo più significativo l'apprendimento.

Secondo alcuni ricercatori, il modo migliore per attivare la mente (le sue cognizioni e le sue emozioni) sarebbe mantenere in movimento, anche leggero, il corpo.

Lo spazio oltre che funzionale, deve essere anche gradevole e accogliente, in modo che l'esperienza didattica rappresenti un'esperienza da vivere più piacevolmente.

La 'stanza sensoriale' nasce con i seguenti obiettivi:

Ø simulare esperienze di scoperta

Ø praticare tecniche di rilassamento e interazione

Ø facilitare l'autodeterminazione

Ø migliorare la qualità della vita scolastica

Ø intervenire sugli stati di disregolazione comportamentale e sui disturbi sensoriali

Ø scaricare le energie negative in un contesto protetto

Ø aumentare le capacità di concentrazione, dopo il rilassamento

Ø costituire un contesto privilegiato per l'interazione

Ø favorire il raggiungimento di competenze didattiche attraverso metodologie cooperative e laboratoriali

Ø supportare la crescita degli alunni nell'area relazionale, comunicativa e dell'autonomia personale e sociale

Ø offrire uno spazio di progetto che abbia una ricaduta sulla scuola stessa e/o sul territorio.

Dotazioni della stanza:

ü impianto musica

ü pc

ü colonna d'acqua

ü angolo specchi

ü palla proiettante

ü cascata di luci

ü fascio di luci

ü nuvola

ü proiettore immagini

ü proiettore di ologrammi

ü poltrona caldo abbraccio

ü diffusore di aromi

ü divano vibrosensoriale

ü piscina di palline

Proposta U.D.A.

CONTENUTI DELLA PROGRAMMAZIONE DI CLASSE

CONTENUTI DELLA PROGRAMMAZIONE PEI

FASI ORGANIZZATIVE.

1^0 step -AULA con tutta la classe

Preparazione alla riflessione creativa per un racconto fantastico

Individuazioni delle percezioni sensoriali collegabili al tema proposto

2^0 step_AULA - SENSORY ROOM

Sviluppo argomenti del tema

3^0 step - SENSORY ROOM

D IA R I O D I B O R D O

CLASSE ..... PRIMARIA CAPOLUOGO – primo gruppo alunni:
..... con Alunno x

Quadro orario	Prima settimana	Seconda settimana	Terza settimana	Quarta stimolazione
Data				
Orario				
Docente di sostegno	.....	.....	.....	.....
Docente prevalente (in compresenza con la docente ..... che resta in aula con il resto del gruppo classe)	.....	.....	.....	.....
Docente in accoglimento nella sensory room	.....			
U.D.A.	Ambiente marino	Ambiente marino	Ambiente marino	Ambiente marino
Focus stimolazione				

Strumenti della sensory room utilizzati nella stimolazione	Video proiezione Disco ad olio Palla proiettante Musica rilassante	Video proiezione Cascata di luci Oservazione dalla poltrona Nuvola Musica rilassante Diffusore di aromi	Video proiezione Selezione di rumori della natura Colonna ad acqua Proiezione nello specchio dei movimenti dell'acqua	Stimolazione a scelta dei bambini, con indicazione della motivazione della scelta
	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 30 minuti adattamento
Attività didattica	Compagni: Incipit per la creazione di un racconto /Alunno X :	Compagni - Alunno X (insieme) lettura del racconto / disegno delle scene del racconto	Compagni - Alunno X (insieme) bricolage/ cartoni /cartoncini /pennerelli/colla	Compagni - Alunno X (insieme) – docente in cooperazione immersiva con gli alunni: verifica

OSSERVAZIONE DELLE RISPOSTE ALLE ATTIVITA' REALIZZATE

ALUNNO X	Mostra forte curiosità Tende ad avvicinarsi da solo alle strumentazioni Tende a toccarle tutte Predilige:..... Dopo ....minuti la curiosità si attenua Resta vicino alla strumentazione indicata dal docente in funzione della attività da svolgere Segue e conduce l'attività con tranquillità Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente Chiede di ritornare Si è annoiato E' stato sempre partecipe Si è eccessivamente	Riconosce l'ambiente come noto Chiede al docente di attivare alcune stimolazioni Rispetta la stimolazione proposta dal docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Interpreta correttamente la connessione con le attività svolte nella lezione precedente Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente	Riconosce l'ambiente come familiare Rispetta la stimolazione proposta dal docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente Chiede di ritornare Si è annoiato E' stato sempre partecipe Si è eccessivamente rilassato	Riconosce l'ambiente come familiare Rispetta la stimolazione proposta dal docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Esegue la verifica insieme agli altri in logica di cooperative learning Accetta che per il momento l'esperienza sensoriale ha termine Si è annoiato E' stato sempre partecipe

	rilassato	Chiede di ritornare Si è annoiato E' stato sempre partecipe Si è eccessivamente rilassato		Si è eccessivamente rilassato
COMPAGNO	Mostra forte curiosità Tende ad avvicinarsi da solo alle strumentazioni Tende a toccarle tutte Predilige:..... Dopo ....minuti la curiosità si attenua Resta vicino alla strumentazione indicata dal docente in funzione della attività da svolgere Segue e conduce l'attività con tranquillità Accetta di lasciare	Riconosce l'ambiente come noto Chiede al docente di attivare alcune stimolazioni Rispetta la stimolazione proposta dal docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Interpreta correttamente la connessione	Riconosce l'ambiente come familiare Rispetta la stimolazione proposta dal docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Propone modalità di utilizzazione delle stimolazioni rispetto ad una esigenza personale	Riconosce l'ambiente come familiare Rispetta la stimolazione proposta dal docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Esegue la verifica insieme agli altri in logica di cooperative learning Accetta che per

l'aula su indicazione del docente Chiede di ritornare Si è annoiato E' stato sempre partecipe Si è eccessivamente rilassato	con le attività svolte nella lezione precedente Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente Chiede di ritornare Si è annoiato E' stato sempre partecipe Si è eccessivamente rilassato	sempre rapportata alla attività didattica Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente Chiede di ritornare Si è annoiato E' stato sempre partecipe Si è eccessivamente rilassato	il momento l'esperienza sensoriale abbia termine Chiede che venga riproposta Si è annoiato E' stato sempre partecipe Si è eccessivamente rilassato

SOCIALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA MULTISENSORIALE CON I COMPAGNI DI CLASSE

	Esperienza :
	Suggestiva
	Divertente
Alunno X	Noiosa
	Da ripetere
	Acquisire una breve descrizione al termine della esperienza

COMPAGNI di confronto	Esperienza : Suggestiva Divertente Noiosa Da ripetere Acquisire una breve descrizione al termine della esperienza

4^{0} step - VALUTAZIONE RISULTATI ATTESI

Il gruppo classe rimasto in aula svolgerà le stesse attività senza stimolazioni.

Confronto tra le competenze-modalità espressive-immersione nelle tematiche

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere i processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.

- Interpretare le strategie di gioco

-Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle differenze.

- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a

creatori di tecnologia.

- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

○ Azione n° 7: STEM E LINGUAGGIO - STE(A)M E STORYTELLING.

Raccontare è educativo perché predispone alla comprensione del punto di vista dell'altro, all'esplorazione del proprio modo di vedere le cose, alla capacità di valutare se ciò che dici

(o scrivi) è efficace rispetto all'obiettivo di comunicazione che ti poni.

Se diamo alla parola un'accezione non solo fonica o convenzionale, ma più ampia ovvero legata alla capacità di dare un nome alle cose, di raccontare un'esperienza e di scambiarsi esperienze tramite il racconto, allora sicuramente l'uso delle storie, il racconto della vita di scienziati o scienziate che hanno studiato e scoperto un fenomeno naturale può aprire frontiere di comunicazione, di relazione tra bambini e bambine e di comprensione interessanti. Saranno racconti di donne e uomini che avevano desideri, emozioni, sogni o magari di un albero, un atomo o un pianeta come protagonisti di storie di trasformazione, di interazione con gli altri (ad esempio: studiare le piante partendo dalla lettura di Una foglia dal cielo di H.C. Andersen).

Lo storytelling ha un'applicazione trasversale ai tutti i campi del sapere, facendo da ponte per un approccio interdisciplinare e lo sviluppo di soft skills necessarie nella vita, è comunicare raccontando usando molteplici linguaggi.

Fare storytelling è scegliere di comunicare raccontando una storia vera o di finzione a supporto di una storia vera.

Lo storytelling STE(A)M sembra appartenere a due mondi differenti, quello umanistico e quello scientifico, ma in realtà il saper raccontare assume un'importanza fondamentale nello stimolare la curiosità dei ragazzi e nell'incoraggiarli a mettersi in gioco attraverso la condivisione di esperienza.

Nell'epoca digitale e della iper-connessione, coinvolgere e formare sullo storytelling permette ai giovani di costruire autonomamente il proprio sapere.

L'abilità di raccontare permette di discernere ancora tra 'reale e virtuale' in un mondo che è sempre più immateriale e liquido.

Lo storytelling, usa una struttura del discorso, un'articolazione particolare dei contenuti che si vuole condividere con chi ascolta.

Questa articolazione è la narrazione, il parlare raccontando una storia; la storia prevede l'individuazione di un protagonista (reale o di finzione) e ne segue le vicende, i desideri, le

emozioni l'intreccio con gli altri, il rapporto tra il suo mondo interiore e quello esteriore; è una forma di comprensione della vita, dei suoi fenomeni, di se stessi e, al tempo stesso, una forma di comunicazione che connette l'io agli altri grazie agli strumenti e le tecniche del racconto: coinvolgendo i sensi, le emozioni, il corpo e condividendo esperienza ed emozione, sapere e vita e comportano l'incontro dell'io con gli altri, l'interazione con l'ambiente e il mondo.

Narrare è importantissimo per le STE(A)M, perché le materie e i progetti di questo tipo riguardano persone e fenomeni che sono protagoniste di percorsi di ricerca, di costruzione, di lavoro, di studio per produrre conoscenza.

Inoltre, gli studenti possono imparare ad essere narratori e narratrici attivi, attraverso la narrazione di sé o la scrittura collettiva; per non parlare della varietà di forme possibili come il racconto scritto, il video, il fumetto, il teatro, il public speaking.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

· apprendimento attivo: organizzare la conoscenza in modo adeguato e personalizzato

· apprendimento profondo: per ponderare e maturare i contenuti

· apprendimento autentico: dare forma e identità alla propria realtà

· prendere coscienza della propria identità culturale e delle altre ideologie

· conseguire un nuovo lessico

· registrare concetti, informazioni e contenuti

· trasmettere quei valori riconosciuti come propri

· sviluppare l'immaginazione per fantasticare il futuro

· elaborare, comunicare e presentare idee, progetti, teorie e problemi

· implementare competenze trasversali

· imparare a effettuare collegamenti interdisciplinari tra diverse discipline

○ Azione n° 8: STEM E MUSICA -STE(A)M CERVELLO E MUSICA

L'azione dell'ascolto non è una cosa banale, come invece si può pensare, soprattutto per quanto riguarda la musica, perché in verità ascoltare musica significa compiere un atto di civiltà. È proprio così, perché la musica porta un messaggio lontano (che pure è attuale), ed ascoltarla davvero significa entrare nella mente e nell'animo di un altro (nel caso, il

compositore), e quindi accoglierlo, prestargli attenzione, volergli bene. E se poi quella musica ci muove delle emozioni, ci commuove, ci esalta, o anche solo ci piace, vuol dire che lui stesso ha comunicato con noi. Quindi ascoltare è comunicare.

Per un giusto e corretto ascolto della musica occorrono due cose: ragione e cuore. Ma la prima non serve se non c'è la seconda, e la seconda da sola non basta, così che discernimento e sentimento devono andare a braccetto. È però importante (anzi, fondamentale), che logica e sensibilità siano perfettamente bilanciate, altrimenti l'ascolto non avrà più alcuna valenza né di piacere né d'altro, ma, anzi, rischierebbe di essere un momento di noia o di grande fatica.

Infatti, al momento dell'ascolto di un concerto (specie se dal vivo), la visione d'insieme è quella che permette all'ascoltatore di godere della musica nella sua completezza, così da soddisfare la sua parte emotiva. Ma, attenzione, passato il momento dello stupore, lo stesso ascolto potrebbe risultare troppo lungo (o troppo difficile), e così ad un certo punto l'interesse potrebbe diminuire in favore di una certa apatia. Al contrario, però, se l'attenzione si concentrerà esclusivamente nei particolari di quella stessa musica (gli strumenti, i gruppi, la melodia principale, le frasi susseguenti, le variazioni, le ripetizioni), ci sarà un ascolto dettagliato ma con una limitata percezione dell'insieme, e in questo modo la parte emotiva potrebbe guastarsi e privarsi del piacere dell'evento. Comunque vada, in un caso o nell'altro, l'ascolto sarà sprecato, e quel concerto presto dimenticato, così che la prossima volta l'ascoltatore in questione sceglierà qualcos'altro invece della musica per passare il suo tempo. Un peccato, no?

Ed ecco allora che per gustare pienamente un momento musicale non bisogna mai far prevalere un aspetto a scapito di un altro: l'emozione è certamente ciò che serve prima di tutto, ma essa deve essere affiancata da una certa educazione (basta poco, sapere chi è l'autore, qual è l'evento che la musica rappresenta, il periodo in cui è stata scritta), così che quella musica sarà capita (e gradita) fino in fondo. Perché capire una costruzione musicale significa darle la sua giusta dimensione, comprendere il suo messaggio ed apprezzarla davvero, solo così l'esperienza dell'ascolto diventerà un momento importante e significativo, qualcosa da ricordare e da ripetere.

Come imparare ad ascoltare la musica in modo corretto? Oltre a bilanciare l'emotività e la ragione (che comunque è una cosa da imparare a fare), ci si può avvalere di altri sistemi.

Per esempio seguire un concerto in video può aiutare moltissimo, perché le varie inquadrature sul direttore d'orchestra al momento dell'attacco o ai vari strumenti guidano l'ascoltatore all'interno del brano musicale e lo aiutano a seguirne meglio l'andamento. Ed ecco così che la musica sarà un esperienza visiva oltre che uditiva.

Che cosa succede al cervello quando ascoltiamo la musica? Il nostro cervello reagisce alla musica mettendo in azione una serie di risposte, cosi che il linguaggio musicale può essere compreso nella sua interezza, e questo avviene sempre, non importa di quale musica si tratti (è stato dimostrato che una sinfonia di Beethoven o una semplice canzone danno le medesime reazioni), però tra musicisti e semplici ascoltatori esiste qualche differenza nell'attivazione delle aree cerebrali. Infatti gli ascoltatori inesperti prestano più ascolto alla musica con la parte destra del cervello, quella più intuitiva, mentre i musicisti usano di più la parte razionale, cioè quella destra. Per questo motivo la musica non è uguale per tutti (anche se è per tutti), e soprattutto non rilassa tutti allo stesso modo.

Come ascoltano la musica i musicisti? Alla domanda hanno risposto gli studiosi americani, i quali hanno differenziato l'ascolto emotivo da quello razionale dando ad esse determinate caratteristiche.

L'ascolto emotivo è la principale prerogativa degli amanti melomani dilettanti (ma certo non manca in coloro che hanno scelto la musica come professione), ed è un ascolto diretto, immediato, che dà sempre gli stessi risultati: un crescendo d'intensità fa accelerare il battito cardiaco, un passaggio di grande virtuosismo suscita stupore, una melodia struggente commuove, e via dicendo. Ma un vero musicista fa di più, perché pone la sua attenzione ai particolari, realizzando in questo modo un ascolto analitico, così che egli rileva ogni nota collocandola all'interno del brano, individua ogni passaggio, esamina i vari

timbri fino a valutare la qualità dell'esecuzione. In poche parole un professionista che ascolta attua una sorta di "smontaggio" della musica per meglio coglierne le sfumature e poterla apprezzare in pieno. Questo procedimento, invero automatico in chi si occupa di musica per professione, non preclude però l'ingresso dell'emozione, che accresce il piacere dell'ascolto, ed è chiaro, quindi, che i musicisti hanno un ascolto più completo comprensivo di razionalità ed emotività.

C'è inoltre un altro fattore, ossia la tensione, uno stato psicologico che non sempre si acquieta all'ascolto della musica. Secondo un luogo comune, la musica più "rilassante" sarebbe quella classica (Mozart in primis, così che la sua musica viene spesso utilizzata come intrattenimento nelle sale d'attesa degli studi medici o anche in abbinamento a delle sedute di massaggi o di meditazione, persino in sala operatoria, o anche scelta per un proprio relax personale a casa o in ufficio e nelle sedute di Musicoterapia), ma in realtà non è così, o almeno non lo è per tutti. Infatti una scelta simile è spesso appannaggio dei non musicisti, mentre per i professionisti l'unico modo per riposare la mente è il silenzio. Solo così il loro cervello si riposa.

U.D:A. Ascolto emotivo: la compilazione della "Rubrica emotiva". Si propongono brani diversi agli alunni ascoltati in un contesto (setting) suggestivo.

ü ASCOLTO ATTIVO

La musica riesce a toccare i nostri tasti interni suscitando emozioni, immagini e ricordi. Nessuna emozione è assente dalla tavolozza della musica. Spesso ascoltiamo musica mentre siamo in auto, durante un incontro con qualcuno, mentre lavoriamo, o nel tempo libero. Spesso, la musica caratterizza momenti importanti della nostra vita e a distanza di tempo, un brano musicale può rievocare dentro di noi un periodo o un episodio della nostra vita associato a quel brano. Automaticamente, vengono evocate anche le emozioni collegate a quel particolare ricordo.

La musica può modificare i nostri ritmi fisiologici, influenzare il nostro stato emotivo e il nostro atteggiamento mentale: una canzone triste può indurci ad uno stato di malinconia, una canzone allegra può regalarci qualche minuto di felicità, una musica armonica ci accompagna nei momenti di relax e di studio ed una musica ritmata ci stimola mentre facciamo esercizio.

In questo periodo difficile la musica può aiutarci a ritagliarci qualche momento di maggiore serenità e per concentrarci su noi stessi in modo piacevole. Su queste basi ho sviluppato una piccola guida per chi volesse provare ad interagire con la musica in modo più interattivo rispetto al solo ascolto.

Anche se sappiamo che esiste una profonda connessione tra le emozioni e i suoni spesso ci sfugge come dentro di noi si possano attivare stati emotivi, sensazioni e pensieri a partire da un brano musicale.

Il processo di ascolto attivo della musica identifica sensazioni, emozioni, ricordi, immagini mentali e pensieri ed ha come scopo:

- Aiutare ad ascoltare e definire meglio le emozioni che derivano dall'ascolto di un brano

- Stimolare la creatività e l'ideazione

- Stimolare i ricordi

- Farsi coinvolgere in una attività mentale che allontana i pensieri e le preoccupazioni

- Comprendere perché un brano musicale o un passaggio all'interno di un brano ci coinvolge in modo particolare, risalendo alle emozioni che evoca

- Trovare uno spazio di qualità dentro di sé: per esempio, quando hai applicato il processo a un brano puoi, ogni volta che vuoi, riascoltare il brano e rievocare le immagini e la storia che hai costruito, in modo da trovare sempre, associato a quel brano, un definito stato d'animo.

ü SCHEDA DI ASCOLTO.

Scrivi gli elementi che ti vengono in mente, come fossero gli elementi di un sogno scollegati tra loro, annotando in che punto del brano sono emersi.

Gli elementi considerare l'ascolto attivo, presi singolarmente o legati tra loro, sono: sensazioni, emozioni, ricordi, immagini mentali/colori, pensieri.

ü SENSAZIONI - Che sensazioni ti dà l'ascolto del brano?

(Si intende tutto ciò che si lega all'idea di sensazione veicolata attraverso gli organi di senso

Calore, caldo	Dolce
Tepore	Amaro, amarezza

Freddezza	Accarezza le orecchie
Pelle d'oca	Energia
Morbidezza	Attivazione
Brividi	PassivitàDissonanza
Forza	Tenerezza
Fragilità	Chiaro
Durezza	Scuro
Trasparenza	Luce
Soffice	Ombra

ü EMOZIONI - Come ti senti ascoltando il brano nel suo complesso? Ci sono passaggi che ti colpiscono di più? Come ti senti ascoltando i singoli passaggi? Che emozioni ti dà l'ascolto del brano?

Serenità
Gioia
Angoscia
Tristezza
Paura
Interesse
Sorpresa
Senso di abbandono
Senso di rassegnazione
Amarezza
Romanticismo
Ansia (o nervosismo)
Avversione
Appagamento

Inquietudine

Calma
Commozione
Compassione
Confusione

Abbattimento
Sconforto
Dispiacere
Dolore
Eccitazione
Entusiasmo
Euforia
Frustrazione

Agitazione

Malinconia

Meraviglia
Noia
Nostalgia
Piacere
Preoccupazione
Avvilimento
Rimpianto
Serenità

Soddisfazione
Sofferenza

Contentezza	Gratitudine	Solitudine
Apprensione	Incertezza	Spensieratezza
	Rabbia	Tensione
		Tranquillità (o quiete durevole)

ü RICORDI - Che ricordi ti sono venuti in mente? Come ti sentivi al tempo di quei ricordi? Non hai avuto ricordi? Ascoltando il brano sei orientato al presente?

ü IMMAGINI MENTALI/ COLORI

Libera la fantasia e prova ad immaginare:

Persone: chi sono, cosa fanno? Provano qualcosa? Che cosa?

Animali: che animali ti vengono in mente? Cosa fanno? Sono calmi o aggressivi? Cuccioli? Che espressione hanno?

Oggetti: fermi o animati? Grandi o piccoli?

Ambienti: accoglienti? Ostili?

Colori: Il brano che stai ascoltando ti fa venire in mente dei colori? Quali? Perché?

ü PENSIERI - Hai avuto dei pensieri oppure no? Se si, quali? Se no, come mai? Prevalgono le sensazioni e le emozioni?

In questa fase puoi scrivere gli elementi che ti vengono in mente, come fossero gli elementi di un sogno scollegati tra loro, annotando in che punto del brano sono emersi.

ü LA NARRAZIONE

La narrazione è il momento in cui si costruisce l'esposizione di quanto è emerso a fine ascolto.

Scegli "di pancia" gli elementi che senti più in linea con il brano che hai ascoltato e immagina un percorso per questi elementi, un percorso di continuità: pensa a come le varie parti possano combinarsi tra loro per creare un insieme coerente.

La combinazione degli elementi emersi può sfociare in:

una storia vera e propria, con uno o più protagonisti, può avere una trama complessa con inizio, svolgimento e fine, come può essere composta da poche azioni come la danza, una caduta nel vuoto, il battito di ali di un uccello che vola nel cielo

un insieme di elementi armonico: immagina una linea, che può essere curva o avere

qualche angolo ma non si interrompe mai, come quando racconti un sogno cercando di dare senso ai vari ingredienti di un sogno nel modo più coerente possibile. In questo caso, potranno esserci parti apparentemente in contrasto tra loro ma l'importante è trasmettere un senso unitario, il cui filo conduttore è dato dalla musica. Per esempio potresti trovarti ad immaginare la neve e poi il deserto, oppure gioia e tristezza. Se ascoltando il brano hai vissuto elementi opposti, il tuo vissuto e il brano sono la base per mettere insieme tali immagini e sensazioni e per dare coerenza.

ü DIARO EMOTIVO - SCHEDA DI ASCOLTO ATTIVO

BRANO	Tempo	Sensazioni	Emozioni	Ricordi	Immagini mentali Colori	Pensieri	NARRAZIONE
1							
2							

3

4

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- saper categorizzare epoche/stili .
- contestualizzare testo/opere individuando i fattori socio-culturali sottesi ad epoche/contesti;
- liberare espressioni del sé emotivo;
- favorire la creatività degli studenti;
- sviluppare la consapevolezza culturale;
- migliorare l'apprendimento di quasi ogni aspetto della lingua target;
- stimolare processi interattivi e riflessivi nell'analisi musicale e nell'analisi del contenuto e il significato dei testi;
- favorire l'apprendimento di lingue straniere;
- conoscere il linguaggio colloquiale;
- acquisire pronuncia corretta attraverso l'ascolto e la produzione del testo musicale;
- consolidare conoscenze lessicali, grammaticali, culturali;

- motivare alla partecipare;

- stimolare le emozioni non come accessorio, ma come chiave ed elemento con cui caratterizziamo il processo di ricerca scientifica

- promuovere la meraviglia come effetto di potenziamento sulla creatività, per rendere il pensiero più flessibile e meno stereotipato e percepire lo spazio infinito in cui siamo tutti immersi e che normalmente ci trova indifferenti e distanti

- suscitare emozioni di sublime e profonda meraviglia, per sperimentare nuovi modi di conoscere la scienza.

○ Azione n° 9: CODING SENZA IL COMPUTER

Uno degli aspetti più interessanti e alternativi del coding è il fatto che non sia necessario il supporto del computer per sviluppare questo tipo di competenza. La riflessione arriva se si analizza che cos'è il coding nel suo intimo, cioè una lista di azioni predefinite,
un diagramma di flusso, che può materializzarsi con:

- lo schema logico di un tema

- il testo di una ricetta di una cucina

- il format di un programma televisivo

- una procedura di laboratorio

- il protocollo di trattamento di una malattia

- le regole di uno sport

- tutti ciò che richiede una “sequenza” di azioni (funzioni) e opzioni (variabili) ben definite.

Se posso permettermi il miglior coding che si può insegnare è quello che porta al gioco e alla elaborazione del gioco da tavolo.

Dal più semplice Gioco dell'Oca alla complessità degli Scacchi la bellezza di questo tipo di attività è proprio nella codifica di regole ben definite.

Gioco dell'oca :!.Schema regole del gioco; 2. tirare il dado (azione); 3. muovere la pedina dalla casella di partenza (azione); 4. constatare gli effetti della casella di arrivo (azione)

Creazione di un cruciverba a scacchiera . 1.costruzione di celle in righe e colonne; scelta dei vocaboli; frase di riferimento al vocabolo; verifica corrispondenza celle; numerazioni in orizzontale e verticale.

Scacchi: 1. valutare la situazione delle pedine sulla scacchiera (azione); 2. scegliere una pedina da muovere (opzione) dalla casella di partenza; 3. muovere la pedina col suo proprio movimento (azione); 4.constatare gli effetti della casella di arrivo (azione)

Ovviamente in entrambi i giochi c'è una codice ulteriore che avvia il gioco (inizia il giocatore che tira il valore più alto del dado; inizi il giocatore che ha le pedine bianche) e un codice che fa terminare l'attività (il primo che arriva alla fine del percorso; il primo che mette sotto scaccomatto il re avversario

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Scoprire l'esistenza "cosmopolita" del processo logico di codificazione nelle azioni di uso corrente

○ Azione n° 10: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA - STEA(A)M E PROTAGONISMO ATTIVO

ORGANIZZARE UNA VISITA GUIDATA INSIEME AGLI ALUNNI.

Obiettivi, percorsi, autorizzazione, partecipazione, programma, sicurezza, feedback della visita.

LA COMUNITÀ DEGLI ALUNNI NEL MSZ.

CCA; elezione dei rappresentanti di classe; CRA; il rapporto con l'Amministrazione Comunale (partecipazione alle riunioni al Comune).

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Condurre ad una interpretazione del mondo che ci circonda attraverso un'esperienza virtuosa che aiuti gli alunni ad essere cittadini competenti, critici e soprattutto consapevoli

○ Azione n° 11: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA - STEA(M) E COSTITUZIONE

«La scuola è aperta a tutti» , recita il 1° comma dell'art. 34 della Costituzione, individuando il principio che guida le politiche per l'istruzione nella loro mission: rimuovere tutti gli ostacoli sociali, politici, economici e fisici che impediscono alla scuola di farsi ponte verso il futuro. Tale istituzione ricopre un ruolo importante nei processi di mobilità sociale, ciononostante, appare ancora fortemente fondato sull'eredità; infatti, la possibilità di emergere dai redditi più bassi non ha fatto che diminuire dato che le statistiche dicono che in Italia solo il sei per cento dei giovani i cui genitori non hanno il diploma ottiene la laurea.

Ed ecco quindi l'importanza di ripartire dall'idea di "comunità", implementando modelli capaci di rendere la scuola una comunità costruttrice della società. Ripartire dalla valorizzazione dei talenti, mettendo tutti nella condizione di poter eccellere nel proprio campo e intervenendo così sia sulla soddisfazione personale che su un piano più ampio di arricchimento sociale. Perché ciò sia possibile la comunità deve intervenire con tutto ciò che è in suo potere per permettere che nessuno si smarrisca durante il percorso scolastico. Ritornando all'articolo 34 della Costituzione, il secondo comma recita: «I capaci e meritevoli, anche se privi di mezzi, hanno diritto di raggiungere i gradi più alti degli studi »; tuttavia sappiamo benissimo quanto la scuola italiana sia pubblica ma non gratuita, già dalla primaria, infatti, si comincia con i materiali extra, gli album, l'anticipo per i libri, etc... fino ad arrivare alle scuole superiori in cui l'ostacolo economico diventa spesso invalicabile.

Dare spazio al maggiore protagonismo dal genitore al cittadino senza figli che può animare e tutelare un quartiere, passando per la scuola : le associazioni, le interazioni amicali, tutto incide sulla crescita dei bambini. Una comunità educante che sente la responsabilità di tutelare le variabili di crescita sana dei suoi minori è quella che immaginiamo di contribuire a costruire.

Le competenze trasversali, intese come un vasto insieme di abilità che può acquisire un individuo applicate a diversi processi, dai più elementari ai più complessi, sono da anni al centro della riflessione dei percorsi formativi che valorizzano abilità e conoscenze degli studenti italiani.

Il Mm le individua in quanto obiettivo nel documento Indicazioni Nazionali del 2012 e esse vengono riconfermate nel Quadro delle Competenze Chiave del 2018. In tale contesto viene riconosciuto il ruolo fondamentale della scuola e di tutti gli enti pubblici e privati che operano nello sviluppo educativo del minore nell'attività di trasmissione e rafforzamento delle altresì chiamate "soft skills".

"La Costituzione": studiarla nella sua organizzazione di testo strutturato.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Condurre ad una interpretazione del mondo che ci circonda attraverso un'esperienza virtuosa che aiuti gli alunni ad essere cittadini competenti, critici e soprattutto consapevoli

○ Azione n° 12: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE

CIVICA -STE(A)M E CULTURA DEL RISCHIO

I percorsi con INGV.

Le informazioni in tempo reale di INGV e la consultazione del sito.

Il sistema sismico appenninico.

Campi flegrei nella cronaca quotidiana.

La sicurezza nel nostro istituto.

La protezione civile.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Condurre ad una interpretazione del mondo che ci circonda attraverso un'esperienza virtuosa che aiuti gli alunni ad essere cittadini competenti, critici e soprattutto consapevoli

○ Azione n° 13: DIGITAL PROBLEM SOLVING

Dalle Raccomandazioni del Parlamento e Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006":

"La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet."- "La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI."

Le competenze digitali di suddividono in tre categorie:

1.Competenze digitali di base. sono le capacità richieste per l'applicazione efficace di sistemi e dispositivi ICT da parte dei cittadini e che coprono in generale l'alfabetizzazione digitale. A tale scopo nel 2010 il Joint Research Centre dell'UE ha realizzato il modello DIGCOMP che consente di definire in maniera precisa le competenze digitali di base.

Rientrano nelle competenze di base: l'utilizzo di hardware facilmente reperibili (tastiere, touch screens) e l'utilizzo di software per semplici operazioni online di tutti i giorni (gestione di file, posta elettronica, ricerca di informazioni).

2.Competenze digitali intermedie: necessarie per il mondo del lavoro, come la creazione di contenuti e la valutazione critica degli strumenti digitali. Inoltre, saper gestire i software più utilizzati nell'amministrazione di un'azienda (Excel, PowerPoint, Microsoft Word)

3.Competenze digitali avanzate: skills specifiche e in costante aggiornamento fondamentali per la propria professione (IoT, programmazione, cybersecurity e molto altro)

Le digital skills si possono ulteriormente suddividere in:

Digital hard skills: capacità pratiche come utilizzo di programmi, la conoscenza dei

linguaggi di programmazione, l'uso avanzato dei social media, l'analisi dei dati.

Digital soft skills: hanno a che fare con la propria attitudine e come comunicare efficacemente nell'ambiente digitale (abilità comunicative, problem solving, elasticità, pensiero critico).

Il problem solving, a prescindere dalla sua contestualizzazione all'interno del mondo digitale, è un processo cognitivo che viene applicato in vari settori per considerare un problema e giungere a una risoluzione dello stesso. Come qualsiasi altra competenza, anche la capacità di problem solving può essere sviluppata e allenata anche attraverso lo sviluppo di competenze digitali. I principali step da compiere per venire a capo di un problema e raggiungere il successo desiderato, secondo la letteratura sul tema, possono essere riassunti come segue:

- definizione del problema;
- analisi del problema;
- identificazione delle possibili soluzioni;
- scelta della soluzione da adottare;
- definizione del piano d'azione;
- azione.

Per individuare le origini di un problema, per esempio, è possibile ricorrere alle correlazioni causa-effetto per scomporre un problema in una catena di elementi che, se ripercorsa a ritroso, può condurre al malfunzionamento (fisico o concettuale) che ha condotto alla generazione del problema stesso.

Il digital problem solving è una soft skill estremamente trasversale e per svilupparla e coltivarla è fondamentale mettere in pratica altre digital soft skill. Ripercorrendo le fasi in cui è possibile scomporre il processo del problem solving, infatti, è possibile individuare specifici momenti in cui l'utilizzo di strumenti e soluzioni digitali, e di conseguenza l'applicazione di alcune digital soft skill, possono risultare particolarmente utili per risolvere un problema "tradizionale" sfruttando il digitale o per venire a capo di un problema digitale utilizzando proprio le opportunità che il digitale stesso ci offre.

Per risolvere un problema occorre, dopo averlo individuato, documentarsi il più possibile

su di esso per individuarne le cause e definire davanti a cosa ci si trova esattamente per poter procedere e trovare la soluzione più adatta. In questo senso una soft skill come la digital literacy risulta particolarmente util. Sapere utilizzare gli strumenti digitali per trovare informazioni a partire da accurate e precise keywords può facilitare, e molto, il lavoro di un problem solver, il quale proprio grazie a Internet ha a disposizione un sistema di conoscenze pressoché infinito da consultare e selezionare per andare alla radice del problema che deve risolvere.

Allo stesso tempo per risolvere un problema potrebbe essere necessario lavorare in team piuttosto che individualmente. E allora una skill come il digital team working può rivelarsi estremamente utile: dalla creazione di cartelle condivise dove inserire i materiali che ognuno dei membri del team ha reperito per documentarsi sul problema, all'utilizzo di file condivisi sui quali è possibile lavorare contemporaneamente per mettere per iscritto le idee che emergono durante un brainstorming effettuato tramite, per esempio, una videochiamata.

Ciò vale sia nel mondo tradizionale che in quello digitale, all'interno del quale una competenza come il problem solving viene esponenzialmente amplificata grazie alla confluenza di saperi e attitudini derivanti dallo sviluppo di altre soft skill e dalla conoscenza di varie tecnologie e soluzioni digitali con cui abbiamo sempre più a che fare.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Stimolare: la creatività, elasticità mentale , abilità nel contaminare tra loro elementi provenienti da ambiti diversi.

Abituare gli alunni a trovare soluzioni ai problemi individuando ciò che non va; a procedere per esclusioni successive;

Abituare al pensiero che, trovare una soluzione adatta non è in realtà così scontato e automatico: anche questo richiede un allenamento costante e l'essere aperti a farlo

○ Azione n° 14: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - STEM E MONDO PLASTIC FREE

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

Le attività sono anche propedeutiche all'uso della stampante 3D per comprendere il processo di estrusione a caldo che è alla base del funzionamento della stampante 3D.

- Codificazione delle plastiche
- Plastiche biodecompostabili/degradabili
- Azioni dei lombrichi nella compostiera
- Verifica efficacia di una compostiera

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un

apprendimento integrato delle discipline STEM

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.

- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

Dettaglio plesso: OLIVETO CITRA "SANNAZZARO"

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

○ Azione n° 1: ESPLORAZIONE TRIDIMENSIONALE IN REALTA' AUMENTATA

Dotazioni scuola: Scanner 3D-Stamapanti 3D

Il laboratorio prevede la realizzazione di manufatti in stampa 3d, anche previa scansione in 3D di oggetti già esistenti da duplicare,che saranno utilizzati per spiegare concetti STEM.

Nella didattica aumentata l'integrazione della tecnologia è diventata un aspetto fondamentale nell'apprendimento, soprattutto per sviluppare il pensiero critico degli studenti e stimolarne l'interazione e il dialogo nelle materie STEAM. La stampa 3D è una delle tecnologie più diffuse e utilizzate nell'ultimo periodo, in virtù delle nuove possibilità di apprendimento che può offrire agli studenti.Progettare e realizzare oggetti 3D aiuta non solo i più piccoli a sviluppare le proprie capacità creative ma stimola anche gli adolescenti nella risoluzione di problemi . Stampare un oggetto può essere utile per capire quello che funziona o non funziona e soprattutto permette agli studenti di imparare dai propri errori. G razie alla stampa 3D è possibile semplificare concetti teorici complessi stimolando l'intelligenza spaziale . Infatti, mettere in relazione la realtà fisica con quella spaziale si sta rivelando problematico per molti ragazzi e ragazze appartenenti alla Generazione Z che

sembrano mancare di fantasia e creatività. La stampa 3D può offrire a questi studenti nuove metodologie di insegnamento (può essere utilizzata in un'ampia varietà di materie scolastiche, comprese quelle umanistiche come geografia e storia) e aiutarli a risolvere quella che è molto di più di una semplice mancanza di immaginazione. Per questo motivo la stampa 3D svolgerà sempre di più un ruolo di primo piano in quella che è stata ribattezzata come didattica aumentata e si sta rivelando uno strumento fondamentale, per esempio, anche per i laboratori di robotica educativa e ricreativa. Ovviamente è necssario formare adeguatamente non solo gli studenti ma soprattutto gli insegnanti .

La stampa 3D è il processo di produzione additiva che parte da un disegno digitale per arrivare alla generazione di un oggetto fisico (la cosiddetta prototipazione rapida). È importante ricordare come la stampa 3D sia anche una vera e propria materia e il suo utilizzo nel mondo del lavoro è in continua crescita. Oltre a offrire una flessibilità nella progettazione e una riduzione dei costi, la stampante 3D permette ai progettisti di creare forme complesse che non possono essere ottenute con metodi di produzione convenzionali, permettendo al tempo stesso una personalizzazione unica e una sensibile riduzione dei tempi nello sviluppo. Dal settore del design fino a quello biomedicale, imparare a modellare in 3D può essere la chiave per trovare un lavoro nel prossimo futuro. Capire il funzionamento di una stampante 3D e saper utilizzare programmi o applicazioni è fondamentale per chi vuole creare o progettare qualcosa: il lavoro della scuola diventa qualcosa di imprescindibile.

Per gli insegnanti che vogliono adeguarsi alla nuova metodologia della didattica aumentata , organizzare dei progetti di stampa 3D nelle proprie lezioni può essere un buon modo per favorire l'interdisciplinarietà . È possibile realizzare dei progetti che coinvolgano i bambini della scuola dell'infanzia fino a quelli della primaria e così via. Gli studenti , per esempio, potranno disegnare dei giocattoli mentre la stampante 3D si occuperà della loro realizzazione . Creare un oggetto è un processo che richiede diverse fasi: non bisogna solo ideare il progetto ma anche valutare ogni possibile problema che possa verificarsi in fase di stampa. Una volta concepito il progetto, bisogna poi tradurre la propria idea attraverso un software dedicato e cercando di migliorarla (correggendo gli errori e non solo). Alla fine si tratta di provare, modificare e riprovare fino al raggiungimento del proprio obiettivo.

La tecnologia dietro a quella che viene comunemente chiamata "modellazione a deposizione fusa" è la stessa: per realizzare oggetti in tre dimensioni, infatti, ogni stampante utilizza una bobina di filamenti di diversi tipi di materiali. L'ugello estrusore si

muove sui tre assi e fonde questi filamenti, posizionandoli uno sopra l'altro: la plastica fusa viene solidificata grazie a raggi UV. Uno degli aspetti che bisogna considerare quando si acquista un modello qualsiasi è la precisione con cui l'ugello può posizionarsi sui tre assi e la fedeltà con cui potrà stampare il proprio oggetto. Precisione di posizionamento e stampa sono due valori che vanno sempre considerati, oltre alle dimensioni massime dell'oggetto. Anche la velocità di stampa è un altro fattore da tenere in considerazione nella scelta di una stampante 3D: spesso si sceglie di stampare lentamente per ottenere risultati finali più precisi e con meno difetti. Dopo aver considerato l'hardware è necessario prestare attenzione al software: bisogna scegliere alcuni programmi di modellazione 3D compatibili (sono supportati i principali sistemi operativi come Windows, macOS e Linux) con il processo di stampa. Non tutti i file sono supportati dalle stampanti: il più utilizzato è quello ".STL" (Standard Triangulation Language) che viene gestito da un normalissimo software CAD. Gli altri standard utilizzati sono il "G-code" e il ".OBJ". Per quanto riguarda i materiali utilizzabili, ABS, PLA e filamenti compositi sono quelli che vanno per la maggiore. Nel primo caso si tratta di un materiale plastico capace di offrire una buona rigidità e un'ottima resistenza anche se non è dissolvibile nell'ambiente; nel secondo si utilizza un composto naturale che non è particolarmente resistente ma è completamente biodegradabile; nel terzo vengono uniti il sopracitato PLA e altri elementi (per esempio le fibre del legno).

Parlando di didattica aumentata , il modello di insegnamento/apprendimento va ripensato e l'inserimento della cosiddetta stampa additiva nei programmi scolastici è fondamentale quanto lo è il coding o la robotica educativa. La stampa 3D, infatti, si conferma essere un importante strumento di inclusione didattica e può diventare una risorsa fondamentale anche per gli studenti con qualche disabilità o bisogno speciale . Utilizzando una stampante 3D , infatti, è possibile creare dei sussidi didattici ad hoc : gli studenti possono collaborare nella progettazione e aiutare direttamente i compagni di classe che si trovano in difficoltà rendendo così l'esperienza didattica inclusiva . In Rete è possibile trovare diverse piattaforme che possono fornire a insegnanti e studenti tutto il necessario per svolgere le proprie lezioni. Per esempio, sulla piattaforma PrintLab Classroom sono disponibili molteplici modelli da stampare e tutto quello che serve per avvinarsi alla stampa additiva. Non c'è solo PrintLab: sulla piattaforma Siemens STEM Day è possibile trovare parecchio materiale per svolgere le normali attività didattiche oltre a una serie di strumenti e persino un centro di supporto per insegnanti. Un'altra piattaforma interessante e ricca di contenuti è Create Education mentre Thingiverse Education offre un centinaio di lezioni gratuite che rendono l'insegnamento con una stampante 3D più

facile.

Avere in un'aula una stampante 3D può aiutare gli studenti non solo a migliorare la collaborazione ma anche a potenziare le attività di storytelling e problem solving. La didattica aumentata, infatti, sembra sviluppare quelle competenze di ragionamento spaziale e comprensione (da 2D a 3D) che mancano nella Generazione Z e in quelle successive: per questo motivo la scuola non può farne a meno.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

-Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.

-Ritrovare il piacere di agire insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.

- Interpretare le strategie di ideazione

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

○ Azione n° 2: STEM E LOGICA MATEMATICA COME VERIFICA SPERIMENTALE

La matematica è linguaggio comune che mette d'accordo ipotesi e osservazioni, giustifica le previsioni dei fenomeni e indica le relazioni da utilizzare nella costruzione dei modelli.

Relazioni fra grandezze,

Prevedere il periodo di oscillazione di un pendolo o utilizzare le proporzioni per prevedere l'allungamento di una molla attraverso verifiche sperimentali non semplici e può essere bello, davanti alla discordanza fra i valori calcolati e quelli misurati, fermarsi un momento a riflettere per capire se l' errore deriva dal calcolo, dall'esperimento o da entrambi.

Peso e peso specifico.

Prevedere il peso di un parallelepipedo di legno, conoscendo il suo peso specifico e misurando le sue dimensioni oppure il peso di un recipiente cilindrico riempito di acqua distillata.

Struttura atomica e configurazione elettronica (modellistica)

Configurazione atomica e costruzione delle tavola periodica (mediante uso di QRCode).

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

Azione n° 3: STEM E COSTRUZIONI LEGO

(https://education.lego.com/en-us/lessons/preschool- steam-park/functional-elements/)

Il sistema di apprendimento STEAM propone , un sistema di apprendimento pratico, intuitivo, inclusivo e altamente adattabile. Aiuta gli alunni ad acquisire competenze utili per il futuro e accresce la loro fiducia in se stessi, offrendo alla classe infinite possibilità di apprendimento pratiche e divertenti delle materie STEAM. Stimola negli alunni della scuola primaria l'interesse per l'apprendimento delle materie STEAM attraverso il gioco, la risoluzione dei problemi e la narrazione, preparandoli a sviluppare una mentalità resiliente e indipendente.

Le attività da ideare con i bambini esercitano la memoria, il movimento, la creatività e altro ancora.

La struttura costruttiva aumenta di complessità in funzione dell'ordine di scuola.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Obiettivi cognitivi .

Molteplici gli obiettivi cognitivi che si possono raggiungere tra cui risolvere problemi, rimanere concentrati e ricordare un'attività o una sfida, fissare obiettivi.

Comunicazione

Il linguaggio è sicuramente fondamentale nel miglioramento della leadership: saper descrivere situazioni, dare istruzioni, spiegarsi in modo chiaro gestendo le emozioni, spiegare le tue ragioni e raccontare storie che ti aiutano a comunicare con gli altri ed esprimere le tue idee. sono abilità da mettere in campo già in una prima fase progettuale.

Impegno

L'impegno è una caratteristica fondamentale per il raggiungimento degli obiettivi: senza che si venga in nessun modo spronati, consente all'individuo di adoperarsi nel concretizzare risultati.

Positività

Passione ed entusiasmo sono caratteristiche che possono influenzare e incidere profondamente sul benessere del team: un ambiente positivo migliora la qualità del lavoro e aumenta i risultati.

Collaborazione

Saper lavorare insieme o in coppia, fare squadra, dividere il lavoro o il materiale, è un'abilità che necessita di obiettivi comuni ed è fondamentale per l'attuazione di tutte le altre competenze.

Saper imparare dai pari

Imparare dai compagni di classe, ascoltando e rispettando le idee diverse, dividendo i compiti e i ruoli, consente di chiarire e individuare da subito anche le responsabilità.

Risoluzione dei problemi

Il problem solving, include la concentrazione, la memoria, e permette di gestire, elaborando idee e pianificando azioni, gli imprevisti prendendo decisioni e assumendosi responsabilità, elaborare idee creative e riflettere su ciò che fai e su come lo fai.

Utilizzando i mattoncini più famosi al mondo, sicuramente in dotazione già a tutti gli alunni, si possono ideare concetti legati a tante materie scolastiche diverse anche senza dotarsi necessariamente dei set proposti dalla LEGO.

Si puo' impostare un'attività didattica STEAM, attraverso tutte le fasi che ne compongono lo sviluppo: l'ideazione, il reperimento delle risorse, la proposta del tema agli studenti, l'esplorazione ed ideazione del progetto, la restituzione da parte degli studenti, attori in prima persona del processo di apprendimento, il confronto con i compagni alla ricerca di una soluzione.

Azione n° 4: DIGITAL PROBLEM SOLVING

Dalle Raccomandazioni del Parlamento e Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006":

"La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet."- "La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI."

Le competenze digitali di suddividono in tre categorie:

1.Competenze digitali di base. sono le capacità richieste per l'applicazione efficace di sistemi e dispositivi ICT da parte dei cittadini e che coprono in generale l'alfabetizzazione

digitale. A tale scopo nel 2010 il Joint Research Centre dell'UE ha realizzato il modello DIGCOMP che consente di definire in maniera precisa le competenze digitali di base.

Rientrano nelle competenze di base: l'utilizzo di hardware facilmente reperibili (tastiere, touch screens) e l'utilizzo di software per semplici operazioni online di tutti i giorni (gestione di file, posta elettronica, ricerca di informazioni).

2.Competenze digitali intermedie: necessarie per il mondo del lavoro, come la creazione di contenuti e la valutazione critica degli strumenti digitali. Inoltre, saper gestire i software più utilizzati nell'amministrazione di un'azienda (Excel, PowerPoint, Microsoft Word)

3.Competenze digitali avanzate: skills specifiche e in costante aggiornamento fondamentali per la propria professione (IoT, programmazione, cybersecurity e molto altro)

Le digital skills si possono ulteriormente suddividere in:

Digital hard skills: capacità pratiche come utilizzo di programmi, la conoscenza dei linguaggi di programmazione, l'uso avanzato dei social media, l'analisi dei dati.

Digital soft skills: hanno a che fare con la propria attitudine e come comunicare efficacemente nell'ambiente digitale (abilità comunicative, problem solving, elasticità, pensiero critico).

Il problem solving, a prescindere dalla sua contestualizzazione all'interno del mondo digitale, è un processo cognitivo che viene applicato in vari settori per considerare un problema e giungere a una risoluzione dello stesso. Come qualsiasi altra competenza, anche la capacità di problem solving può essere sviluppata e allenata anche attraverso lo sviluppo di competenze digitali. I principali step da compiere per venire a capo di un problema e raggiungere il successo desiderato, secondo la letteratura sul tema, possono essere riassunti come segue:

- definizione del problema;
- analisi del problema;
- identificazione delle possibili soluzioni;
- scelta della soluzione da adottare;
- definizione del piano d'azione;

- azione.

Per individuare le origini di un problema, per esempio, è possibile ricorrere alle correlazioni causa-effetto per scomporre un problema in una catena di elementi che, se ripercorsa a ritroso, può condurre al malfunzionamento (fisico o concettuale) che ha condotto alla generazione del problema stesso.

Il digital problem solving è una soft skill estremamente trasversale e per svilupparla e coltivarla è fondamentale mettere in pratica altre digital soft skill. Ripercorrendo le fasi in cui è possibile scomporre il processo del problem solving, infatti, è possibile individuare specifici momenti in cui l'utilizzo di strumenti e soluzioni digitali, e di conseguenza l'applicazione di alcune digital soft skill, possono risultare particolarmente utili per risolvere un problema "tradizionale" sfruttando il digitale o per venire a capo di un problema digitale utilizzando proprio le opportunità che il digitale stesso ci offre.

Per risolvere un problema occorre, dopo averlo individuato, documentarsi il più possibile su di esso per individuarne le cause e definire davanti a cosa ci si trova esattamente per poter procedere e trovare la soluzione più adatta. In questo senso una soft skill come la digital literacy risulta particolarmente util. Sapere utilizzare gli strumenti digitali per trovare informazioni a partire da accurate e precise keywords può facilitare, e molto, il lavoro di un problem solver, il quale proprio grazie a Internet ha a disposizione un sistema di conoscenze pressoché infinito da consultare e selezionare per andare alla radice del problema che deve risolvere.

Allo stesso tempo per risolvere un problema potrebbe essere necessario lavorare in team piuttosto che individualmente. E allora una skill come il digital team working può rivelarsi estremamente utile: dalla creazione di cartelle condivise dove inserire i materiali che ognuno dei membri del team ha reperito per documentarsi sul problema, all'utilizzo di file condivisi sui quali è possibile lavorare contemporaneamente per mettere per iscritto le idee che emergono durante un brainstorming effettuato tramite, per esempio, una videochiamata.

Ciò vale sia nel mondo tradizionale che in quello digitale, all'interno del quale una competenza come il problem solving viene esponenzialmente amplificata grazie alla confluenza di saperi e attitudini derivanti dallo sviluppo di altre soft skill e dalla conoscenza di varie tecnologie e soluzioni digitali con cui abbiamo sempre più a che fare.

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Stimolare: la creatività, elasticità mentale , abilità nel contaminare tra loro elementi provenienti da ambiti diversi.

Abituare gli alunni a trovare soluzioni ai problemi individuando ciò che non va; a procedere per esclusioni successive;

Abituare al pensiero che, trovare una soluzione adatta non è in realtà così scontato e automatico: anche questo richiede un allenamento costante e l'essere aperti a farlo

○ Azione n° 5: QR CODES PER LA DIDATTICA

Persino in un'aula priva di tecnologia – laddove spesso i ragazzi possiedono già degli smartphone con connessione a Internet – i codici QR possono rappresentare una lezione di coding.

Il QRCode rappresenta una pratica scorciatoia per accedere alle più svariate risorse web senza bisogno di digitare l'indirizzo URL.

Per un insegnante è davvero molto facile generare un codice QR da proiettare o stampare su carta: i ragazzi lo possono scansire per vedere un video, ascoltare un podcast, leggere un articolo o una presentazione digitale scelta dal docente.

I codici QR possono infatti contenere testo, link (a siti web, video o file), indirizzi email, numeri telefonici, messaggi vocali e molto altro. Un codice QR può persino chiamare direttamente un numero di emergenza per richiedere soccorso!

Il codice QR (o codice Quick Response) è un codice a barre di forma quadrata, composto da moduli neri disposti all'interno di uno schema di forma quadrata, sono codici bidimensionali che grazie alla scansione mediante la fotocamera di un dispositivo mobile come un iPad, tablet Android o smartphone consente all'utente di accedere alle informazioni in esso contenute. Tali informazioni possono essere link, oppure parti di testo, indirizzi email o link di accesso rapido a risorse in rete.

Questi codici sono ormai entrati a far parte del mondo del marketing, in quanto offrono ai lettori la possibilità immediata di visitare un sito web per scoprire più informazioni su una serie di fatti, prodotti e servizi.

Un QR Code può contenere fino a 4.296 caratteri di testo consultabile senza l'ausilio di un collegamento ad internet come ad esempio informazioni di pubblica utilità quali ad esempio:

§ un prospetto orario di una o più linee autobus

§ un elenco di numeri di emergenza

§ un elenco di numeri di pubblica utilità

§ un prospetto delle farmacie di turno

§ un elenco degli eventi culturali programmati in città

Contestualmente, un codice così codificato può contenete tutta una serie di informazioni che ne estendono le funzionalità grazie ad internet, infatti grazie al collegamento alla rete globale un QR-Code può contenere collegamenti a tutta una serie di risorse on-line come:

§ un indirizzo web (istituzionale, mini siti dedicati ad eventi, social network)

§ un contenuto multimediale (immagini, video, audio)

§ lettura di un quiz olnine o altri assessment tools.

Con apposite app si possono modificare e colorare o inserire delle immagini, l'importante è non modificare i punti che memorizzano gli algoritmi di calcolo.

Nelle scuole grazie all'uso dei tablet o altri dispositivi (BYOD), i codici QR hanno dimostrato

di essere utilissimi per risparmiare tempo per la condivisione di link e per l'immediato raggiungimento delle risorse.

Infatti, se si proietta un codice QR su una LIM, tutti gli studenti possono effettuare la scansione con il proprio dispositivo e, immediatamente, essere di fronte alla stessa risorsa, senza alcuna perdita di tempo. In questo modo è possibile interagire con il proprio strumento, anziché seguire passivamente quanto proiettato sulla lavagna. Grazie alla scansione, si evita la possibilità di digitare un URL errato e perdere tempo per risolvere tutte le problematiche tecniche che spesso gli studenti evidenziano.

Un altro uso dei codici QR può essere quello di crearne una serie e di metterli in giro per la classe, magari aggiungendoli a dei fogli di lavoro o a compiti da svolgere a casa. In questo modo si può pensare alla realizzazione di attività differenti e che si adattino ai diversi stili di apprendimento degli studenti.

Oggi sono tanti i siti che offrono la possibilità di creare codici QR e diverse sono le app disponibili per smartphone e tablet, quindi è bene installare un lettore in ogni dispositivo.

Ecco alcuni suggerimenti sull'utilizzo di codici QR in classe.

Desumere link da singoli file o cartelle memorizzate in servizi cloud come Dropbox , Google Drive, Box, copia e condivisione mediante i codici QR.

Effettuare una registrazione audio utilizzando apposite app, caricarle e copiare l'URL che viene generato. Trasformare questo in un codice QR ed effettuare la scansione mediante un dispositivo. Immediatamente l'audio verrà riprodotto automaticamente e l'URL verrà trasformato in un link di download diretto.

Mettere codici QR su fogli di lavoro che puntano a contenuti video o audio e accompagnarli con alcune domande utili per creare esercizi di comprensione rispetto a un testo di lettura tradizionale. Se il vostro QR Code vi collega a un modulo di Google , si potrebbe chiedere agli studenti di guardare o ascoltare un clip multimediale e compilare le domande che avete creato. Tutte le loro risposte verranno raccolte in un foglio di calcolo.

Per i proprietari di iPad, creare screencast utilizzando l'app ShowMe per spiegare un concetto o un processo. Prendere l'URL che genera e trasformare questo in un codice QR.

Condividere con la classe eBook che hai generato utilizzando applicazioni come Book Creator.

Creare una caccia al tesoro QR Code per l'uso dentro o fuori dalla classe. Il vantaggio dei codici QR consiste nella non obbligata necessità di essere collegati a Internet per eseguire la scansione.

Se la scuola spinge all'uso della tecnologia, sicuramente i codici QR possono essere un utilissimo strumento per accelerare il trasferimento di contenuti multimediali, per facilitare l'apprendimento personalizzato e per l'aggiunta di un'aria di mistero tra gli studenti per ciò che sta dietro i quadrati bianchi e neri.

Come si legge un codice QR?

Per scansire un codice QR è necessario scaricare sul proprio dispositivo mobile una app specifica per la lettura ottica del codice. Ce ne sono moltissime disponibili gratuitamente per Android su Google Playstore o IOS sulla App Store di iTunes. Una volta scaricata la app, si posiziona il proprio device sul codice e lo si inquadra fino a che si produrrà il segnale acustico di avvenuta acquisizione.

Il codice QR può essere letto anche dal proprio PC o laptop. Ci sono programmi – come per es. Free QR code desktop reader – che consentono di scansire dallo schermo del PC un codice integrato in un sito, email, banner o documento.

In alternativa, si possono scaricare programmi simili a QR Reader from Desktop, con i quali è possibile inquadrare il codice QR di fronte alla propria webcam e visualizzare il sito collegato al codice.

Come si genera un codice QR?

Per creare un codice QR sono disponibili diverse alternative gratuite sul web.

Una delle più semplici da utilizzare – e che può tornare utile anche quando si voglia proiettare il codice QR sulla LIM o con un semplice proiettore – è Google Shortener (ora disponibile anche come Extension di Chrome) oppure uQR.me, qrCode Monkey (https://www.qrcode-monkey.com/it/)

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un

apprendimento integrato delle discipline STEM

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

-Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.

-Ritrovare il piacere di agire insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.

- Interpretare le strategie di ideazione

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

○ Azione n° 6: DECODIFICARE UN CODICE A BARRE EAN

Il codice a barre è il simbolo grafico di identificazione dei prodotti più utilizzato al mondo. È costituito da barre nere e spazi bianchi, oltre che da una serie univoca di cifre. Questi elementi, assieme, rappresentano la carta di identità di un prodotto o di un articolo, dal momento che ne contengono tutte le informazioni utili per garantirne l'identificazione e la tracciabilità. Di codici a barre ce ne sono tantissimi tipi ma il più classico dei barcode è il GS1 EAN 13 .

https://www.alfacod.it/blog-codice-a-barre-cosa-e-come-funziona

https://www.youtube.com/watch?v=VNLJ3nUsznw

https://www.youtube.com/playlist?list=PLksWDQFuNTs1ah7YVSup8Ddj6BMB53tH4

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

-Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.

-Ritrovare il piacere di agire insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.

- Interpretare le strategie di ideazione

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

○ Azione n° 7: STEM, LOGICA E SCHEMI MOTORI

La logica e la risposta psico-fisica individuale e di gruppo è alla base di ogni proposta di gioco, esercizio ed allenamento motorio da impostare sul consolidamento di schemi motori e posturali, sulla loro interazione in situazione combinata e simultanea, sulla esecuzione di movimenti precisati da adattare a situazioni esecutive sempre più complesse.

E' anche necessario proporre l'uso di "dispositivi digitali connessi", come strumento per

rendere la disciplina scolastica più coinvolgente, come ad esempio applicazioni per la gestione delle performance atletiche, software per la creazione di programmi di allenamento personalizzati e dispositivi tecnologici per il monitoraggio delle attività fisiche. Inoltre, il corso fornirà esempi pratici di come queste tecnologie possano essere integrate nell'insegnamento dell'educazione fisica e come coinvolgere gli studenti attivamente nella loro pratica sportiva.

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

-Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.

-Ritrovare il piacere di agire insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.

- Interpretare le strategie di ideazione

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

○ Azione n° 8: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA-STEM E PROFESSIONI DI DOMANI

Soprattutto nei contesti con un più alto rischio di marginalizzazione, le attività STE(A)M orientano l'incontro degli alunni con professionisti negli ambiti applicativi e della divulgazione scientifica legata all'ambiente e alla salute dell'uomo.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sviluppare i concetti di condivisione

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie inclinazioni

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle esperienze

○ Azione n° 9: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - DIDATTICA STE(A)M E OUTDOOR EDUCATION

La didattica STE(A)M in ambienti laboratoriali permette ai ragazzi di trovare nuove motivazioni, che comunque dovrebbero essere trasversali anche al sapere umanistico.

La scuola è dotata di strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica , oltre a microscopi ottici e stereomicroscopi, si è dotata di un sistema di microscopia per trasformare smartphone e tablet in una fotocamera macro o in un microscopio.

Appositamente studiato per l'utilizzo in ambito scolastico e didattico, il kit è completo con quattro lenti,ciascuna con un differente livello di ingrandimento (Blips Macro Plus 5x, Blips Macro 10x, Blips Micro 20x, Blips Ultra 20x), un supporto per telefono o tablet, una sorgente di luce a led e un supporto per vetrini finemente regolabile,per una messa a fuoco ottimale.

Il risultato è una didattica esperienziale, con cui si viene a contatto spontaneamente, in un contesto informale (spazi pubblici, nei giardini, nei parchi, nei cortili delle scuole, nelle piazze). Si parte dall'osservazione del mondo che ci circonda attraverso il metodo scientifico e si arriva ad entrare nel vivo dei laboratori multidisciplinari, facendo uso di materiali creativi e nuove tecnologie.

Si scopre il mondo: oggetti, persone e fenomeni da osservare e da cui trarre riflessioni, considerazioni e rielaborazioni attraverso l'Inquiry Based Learning, una pratica del metodo scientifico che si fonda sull'osservazione, sulla formulazione di ipotesi, sull'indagine sul posto (esperimento o raccolta di dati e campioni), per giungere collettivamente alle conclusioni e al confronto con le teorie scientifiche già affermate interpretate anche in chiave umanistica.

Si stimola la programmazione di un'indagine sugli elementi della natura, per poi rielaborarli con degli strumenti diversificati.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- -Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.

- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

○ Azione n° 10: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - STEM E MONDO PLASTIC FREE

Le attività sono anche propedeutiche all'uso della stampante 3D per comprendere il processo di estrusione a caldo che è alla base del funzionamento della stampante 3D.

- Codificazione delle plastiche
- Plastiche biodecompostabili/degradabili
- Azioni dei lombrichi nella compostiera
- Verifica efficacia di una compostiera

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.

- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

○ Azione n° 11: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - STEM IN CUCINA E A TAVOLA.

BATTERI E LIEVITI "OVUNQUE"!Ruoli ed azioni di batteri e miceti nelle preparazioni alimentari.

Non solo "uovo": storia, chimica, biochimica, nutrizione, merceologia.

ACQUE TRASPARENTI MA, TUTTE DIVERSE.

Atlante delle acque minerali

Come leggere l'etichetta.

Un confronto con l'acqua del rubinetto.

Visita alle terme di Contursi terme.

L'OSMOSI.Osmosi per la conservazione e nella fase di cottura degli alimenti.

CODING E TRACCIABILITA' ALIMENTI

https://www.cr-coding.eu/etichetta-delle-uova/

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.

- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la

salvaguardia del pianeta.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

○ Azione n° 12: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - OUTDOOR EDUCATION

EDUGREEN: LABORATORI DI SOSTENIBILITÀ

Coltivare in piena aria e in serra didattica

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.

- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

Azione n° 13: STEM E APPROCCIO ECO-SISTEMICO E INCLUSIVO - COMUNICAZIONE AUMENTATIVA ALTERNATIVA. TRASPOSIZIONE FRASEOLOGICA IN SIMBOLISMO GRAFICO (IN ALTERNATIVA AL LIS)

Nella differenza è possibile trovare ricchezza, soluzioni, metodologie, nuove prospettive socio-affettive e condividere con una comunità capace di accogliere autenticamente . Le STE(A)M hanno la potenzialità di porsi come un filtro attraverso il quale guardare il mondo con occhi curiosi e aperti all'inclusione e all'apprendimento reciproco .

L'altro punto importante riguarda l'idea che l'educazione scientifica sia ecosistemica, ovvero che metta al centro del processo di apprendimento il discente e il suo talento , in un contesto sperimentale. In altre parole, si lavora sulla competenza relativa al contenuto, ma anche sulla competenza trasversale, soprattutto se parliamo di un contesto con casi di povertà educativa.

La proposta di ricerca – azione di accessibilità comunicativa può essere destinata ad alunni ipo/non udenti, da utilizzare durante le lezioni, le attività di gruppo, le interazioni con gli insegnanti e i compagni di classe, nonché per partecipare a progetti e presentazioni.

La finalità è quella di ridurre le frustrazioni dell'alunno/a e potenziare la sua autostima consentendo la possibilità di esprimersi in modo più chiaro e adeguato.

L'obiettivo è far superare ai ragazzi i disagi dovuti alla privazione della comunicazione verbale e/o orale utilizzando un simbolismo agevole e rapido quale forma di comunicazione alternativa al linguaggio parlato e scritto. Aiutarli ad esprimere i propri bisogni, desideri, opinioni e sentimenti, nonché a partecipare a conversazioni significative.

Consentire loro di comunicare senza la presenza di un facilitatore o di un interlocutore. Potenziare l'alfabetizzazione nella letto-scrittura.

Premesso che la Comunicazione Aumentativa Alternativa può avvenire attraverso i gesti; il linguaggio dei segni; la voce; immagini e supporti visivi; dispositivi che generano parole vocalizzate; linguaggio del corpo, in questo caso si intende utilizzare simboli grafici essenziali (pittogrammi disegnati dagli alunni) che sintetizzino intere frasi di uso ordinaria

giornata scolastica e di facile uso da parte di tutti.

Fasi del progetto:

- Analisi dei bisogni comunicativi
- Scelta delle ore / discipline in cui vi è maggiore necessità di inserimento del simbolismo grafico
- Strutturazione di un format fraseologico (relazionale/didattico)
- Trasposizione della fraseologia con ideazione e scelta dei simboli
- Disseminazione delle simbologie
- Verifica della accettazione da parte di Alessia
- Verifica della efficacia

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere i processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.

- Interpretare le strategie di gioco

-Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle differenze.

- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

○ Azione n° 14: STEM E CURA DEL TERRITORIO - VIVERE GLI SPAZI STE(A)M

Avere consapevolezza dei luoghi di vita, riappropriarsi degli spazi comunitari , tornare a progettare insieme condividendo idee e pratiche di cura del bene comune .

in collaborazione con altre organizzazioni del territorio. La proposta si apre al territorio ed estende le attività anche all'esterno, in luoghi ritenuti interessanti per un ambiente educativo stimolante e quanto più possibile coincidente con quello frequentato nella vita quotidiana da ragazze e ragazzi.

Obiettivo:

Progettare e preparare un'esperienza didattica finalizzata ad avvicinare i bambini al valore del bello

e del patrimonio culturale della propria città; mettere il digitale "a servizio" dell'arte, della multidisciplinarietà, della scoperta del territorio; favorire la progettazione, co-progettazione e collaborazione nel rispetto degli stili di apprendimento; promuovere percorsi di cittadinanza attiva e di inclusione; promuovere le soft skills.

Durata = da programmare in CdI/CdIC

Risorse necessarie: Immagini in alta definizione e materiali riguardanti beni culturali dell' ente culturale della città, Lim, Tablet o notebook a disposizione degli alunni

Applicativi: Learning App, ThingLink, Book Creator,

Sito Creative Commons per raccontare i progetti STEM dei propri compagni e i propri sviluppati durante l'anno scolastico.

Descrizione

Il progetto prevede di esplorare attraverso la tecnologia il patrimonio culturale e storico del territorio, documentarlo e rielaborarlo secondo la propria esperienza, espressività e creatività realizzando come output un prodotto interattivo digitale.

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo di spazi e risorse

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.

- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il

linguaggio di un'opera d'arte.

-Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un progetto

-Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza di contesto

- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

○ Azione n° 15: STEM E APPROCCIO ECO-SISTEMICO E INCLUSIVO -/ATTIVITA' DI RICERCA – AZIONE CON METODO SNOEZELEN NELLA UTILIZZAZIONE DELLA SENSORY ROOM

Entrare in una stanza al buio e sentirsi lentamente inondati da suoni e immagini che pervadono il tuo Io. Sdraiarsi su uno specchio d'acqua e ammirare il firmamento, ologrammi 3D che infondono serenità e benessere mentre stimolazioni tattili, gustative e olfattive rimandano a ricordi di esperienze vissute seppur non espresse: ecco cos'è il percorso "Snoezelen", una parola nata dalla contrazione di due termini olandesi snuffelen (cercare) e doezelen (rilassare).

I criteri operativi sono quattro.

- Ø utilizzare tutti i sensi, verticalmente;
- Ø creare di ordine;
- Ø bilanciamento
- Ø effetto WoW.

E' previsto un passaggio dall'aula tradizionalmente assegnata alla classe ad ambienti di apprendimento "tematici" dove creare una comfort zone.

Secondo quando affermano le neuroscienze, lo spostamento rappresenta un fattore energizzante per gli studenti, stimolando la capacità di concentrazione e rendendo più significativo l'apprendimento.

Secondo alcuni ricercatori, il modo migliore per attivare la mente (le sue cognizioni e le sue emozioni) sarebbe mantenere in movimento, anche leggero, il corpo.

Lo spazio oltre che funzionale, deve essere anche gradevole e accogliente, in modo che l'esperienza didattica rappresenti un'esperienza da vivere più piacevolmente.

La 'stanza sensoriale' nasce con i seguenti obiettivi:

- Ø simulare esperienze di scoperta
- Ø praticare tecniche di rilassamento e interazione
- Ø facilitare l'autodeterminazione
- Ø migliorare la qualità della vita scolastica
- Ø intervenire sugli stati di disregolazione comportamentale e sui disturbi sensoriali
- Ø scaricare le energie negative in un contesto protetto
- Ø aumentare le capacità di concentrazione, dopo il rilassamento
- Ø costituire un contesto privilegiato per l'interazione
- Ø favorire il raggiungimento di competenze didattiche attraverso metodologie

cooperative e laboratoriali

Ø supportare la crescita degli alunni nell'area relazionale, comunicativa e dell'autonomia personale e sociale

Ø offrire uno spazio di progetto che abbia una ricaduta sulla scuola stessa e/o sul territorio.

Dotazioni della stanza:

ü impianto musica

ü pc

ü colonna d'acqua

ü angolo specchi

ü palla proiettante

ü cascata di luci

ü fascio di luci

ü nuvola

ü proiettore immagini

ü proiettore di ologrammi

ü poltrona caldo abbraccio

ü diffusore di aromi

ü divano vibrosensoriale

ü piscina di palline

Proposta U.D.A.

CONTENUTI DELLA PROGRAMMAZIONE DI CLASSE

CONTENUTI DELLA PROGRAMMAZIONE PEI

FASI ORGANIZZATIVE.

1^{0} step -AULA con tutta la classe

Preparazione alla riflessione creativa per un racconto fantastico

Individuazioni delle percezioni sensoriali collegabili al tema proposto

2^{0} step_AULA - SENSORY ROOM

Sviluppo argomenti del tema

3^{0} step - SENSORY ROOM

D IA R I O D I B O R D O				
CLASSE ..... PRIMARIA CAPOLUOGO – primo gruppo alunni: ..... con Alunno x				
Quadro orario	Prima settimana	Seconda settimana	Terza settimana	Quarta stimolazione
Data				
Orario				
Docente di sostegno	.....	.....	.....	.....
Docente prevalente	.....	.....	.....	.....

(in compresenza con la docente ..... che resta in aula con il resto del gruppo classe)				
Docente in accoglimento nella sensory room	.....			
U.D.A.	Ambiente marino	Ambiente marino	Ambiente marino	Ambiente marino
Focus stimolazione				
Strumenti della sensory room utilizzati nella stimolazione	Video proiezione Disco ad olio Palla proiettante Musica rilassante	Video proiezione Cascata di luci Osservazione dalla poltrona Nuvola Musica rilassante Diffusore di aromi	Video proiezione Selezione di rumori della natura Colonna ad acqua Proiezione nello specchio dei movimenti dell'acqua	Stimolazione a scelta dei bambini, con indicazione della motivazione della scelta
Attività didattica	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 30 minuti adattamento

	Compagni: Incipit per la creazione di un racconto /Alunno X :	Compagni - Alunno X (insieme) lettura del racconto / disegno delle scene del racconto	Compagni - Alunno X (insieme) bricolage/ cartoni /cartoncini /pennerelli/colla	Compagni - Alunno X (insieme) – docente in cooperazione immersiva con gli alunni: verifica
OSSERVAZIONE DELLE RISPOSTE ALLE ATTIVITA' REALIZZATE				
ALUNNO X	Mostra forte curiosità Tende ad avvicinarsi da solo alle strumentazioni Tende a toccarle tutte Predilige:..... Dopo ....minuti la curiosità si attenua Resta vicino alla strumentazione indicata dal docente in funzione della attività da svolgere Segue e conduce l'attività con tranquillità	Riconosce l'ambiente come noto Chiede al docente di attivare alcune stimolazioni Rispetta la stimolazione proposta dal docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata	Riconosce l'ambiente come familiare Rispetta la stimolazione proposta dal docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Accetta di lasciare l'aula su	Riconosce l'ambiente come familiare Rispetta la stimolazione proposta dal docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Esegue la verifica insieme

	Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente Chiede di ritornare Si è annoiato E' stato sempre partecipe Si è eccessivamente rilassato	da quelli didattici Interpreta correttamente la connessione con le attività svolte nella lezione precedente Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente Chiede di ritornare Si è annoiato E' stato sempre partecipe Si è eccessivamente rilassato	indicazione del docente Chiede di ritornare Si è annoiato E' stato sempre partecipe Si è eccessivamente rilassato	agli altri in logica di cooperative learning Accetta che per il momento l'esperienza sensoriale ha termine Si è annoiato E' stato sempre partecipe Si è eccessivamente rilassato
COMPAGNO	Mostra forte curiosità Tende ad avvicinarsi da solo alle strumentazioni Tende a toccarle tutte	Riconosce l'ambiente come noto Chiede al docente di attivare alcune	Riconosce l'ambiente come familiare Rispetta la stimolazione proposta dal	Riconosce l'ambiente come familiare Rispetta la stimolazione proposta dal

	Predilige:..... Dopo ....minuti la curiosità si attenua Resta vicino alla strumentazione indicata dal docente in funzione della attività da svolgere Segue e conduce l'attività con tranquillità Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente Chiede di ritornare Si è annoiato E' stato sempre partecipe Si è eccessivamente rilassato	stimolazioni Rispetta la stimolazione proposta dal docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Interpreta correttamente la connessione con le attività svolte nella lezione precedente Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente Chiede di ritornare Si è annoiato E' stato sempre partecipe	docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Propone modalità di utilizzazione delle stimolazioni rispetto ad una esigenza personale sempre rapportata alla attività didattica Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente Chiede di ritornare Si è annoiato E' stato sempre partecipe	docente Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici Esegue la verifica insieme agli altri in logica di cooperative learning Accetta che per il momento l'esperienza sensoriale abbia termine Chiede che venga riproposta Si è annoiato E' stato sempre partecipe Si è eccessivamente rilassato

		Si è eccessivamente rilassato	Si è eccessivamente rilassato	
SOCIALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA MULTISENSORIALE CON I COMPAGNI DI CLASSE				
Alunno X	Esperienza : Suggestiva Divertente Noiosa Da ripetere Acquisire una breve descrizione al termine della esperienza			
COMPAGNI di confronto	Esperienza : Suggestiva Divertente Noiosa Da ripetere Acquisire una breve descrizione al termine della esperienza			

4^0 step - VALUTAZIONE RISULTATI ATTESI

Il gruppo classe rimasto in aula svolgerà le stesse attività senza stimolazioni.

Confronto tra le competenze-modalità espressive-immersione nelle tematiche

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere i processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.

- Interpretare le strategie di gioco

-Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle differenze.

- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

○ Azione n° 16: STEM E LUOGHI INFORMALI DI PRODUZIONE DELLE CONOSCENZE- I MUSEI COME LUOGHI DI CONOSCENZA

I musei hanno un ruolo fondamentale in relazione al Life Long Learning, anche nella misura in cui condividono la loro expertise con altri enti che si occupano di produzione della conoscenza, tra questi la scuola.

I musei, che operano in ambito informale, creino sinergie autentiche con l'educazione formale .

La fruizione educativa efficace di un museo deve:

- usare un linguaggio inclusivo, basato sulla semplificazione del lessico;
- incoraggiare le conversazioni;
- far esprimere opinioni per aumentare la partecipazione;
- semplificato le didascalie nel museo;
- includendo immagini;
- esperimenti con oggetti di uso comune;
- incoraggiando le osservazioni con le domande.

Motivazioni per una visita museale.

1. I musei favoriscono l'apprendimento attraverso le cose.

È indubbio, infatti, che le nuove generazioni siano sempre più inserite in un sistema iperconnesso e smaterializzato, in cui è normale sfogliare il mondo su uno schermo. I musei, con le loro collezioni di artefatti, diorami e opere d'arte sono il posto ideale dove avvicinarsi alla realtà delle cose.

2. Anticipano la conoscenza di fatti e nozioni.

Esposti a nozioni e racconti ricevuti in un contesto museale, dimostreranno la stessa capacità, introiettando conoscenze specifiche di varie materie , in certi casi persino prima di incontrarle a scuola, e che gli saranno utili per il futuro.

Un imprinting favorevole, dunque, al quale bisogna aggiungere un altro aspetto: l'affidabilità della fonte.

3. Sviluppano interessi personali e spirito critico.

Il museo è anche un'occasione di esplorazione spontanea e senza vincoli,fatta eccezione delle regole di comportamento vigenti. È possibile seguire l'itinerario consigliato da guide e segnaletica, ma è altrettanto facile lasciarsi trasportare e passare da un'opera all'altra mossi solo dalla curiosità. In questo modo si inizieranno a coltivare interessi personali trovando all'interno delle collezioni collegamenti e richiami inediti.

I musei offrono infatti l'opportunità per gli studenti di confrontare e paragonare oggetti e idee che sono per loro importanti, aiutandoli così a sviluppare un maggiore spirito critico e la capacità di individuare ulteriori filoni di approfondimento.

4. Incoraggiano la curiosità e stimolano la creatività.

Curiosando nei musei, passando da una teca all'altra o da un dipinto a una scultura o a un manufatto, i giovani visitatori sono incoraggiati a seguire le proprie passioni personali : per un soggetto, una tecnica o un autore. E anche se da grandi non faranno dell'arte il loro mestiere, osservare soluzioni grafiche, narrative e pratiche sarà fonte di ispirazione e li aiuterà a costruire un bagaglio di stimoli spendibili anche in altri campi e situazioni. Non luogo di fruizione passiva ma una grande palestra dove esercitare immaginazione e creatività , anche attraverso i laboratori didattici istituzionali o per iniziativa di singoli docenti e genitori.

5. Aiutano a migliorare l'attenzione e la comunicazione.

Molte difficoltà dei giovani sono legate alla ridotta capacità di concentrazione a causa degli stimoli continui a cui sono sottoposti da app e piattaforme di streaming. Uno dei suggerimenti pedagogici attuali è quello della lezione segmentata ed è proprio ciò che succede all'interno del museo: inserita in un contesto più ampio, ogni opera offre un punto di vista parziale dal quale isolare e attingere informazioni particolari. Inoltre, invitando gli alunni a parlare di ciò che li ha colpiti di più e ad esprimersi liberamente, si faciliteranno le loro doti comunicative e il loro spirito di osservazione.

Evitare le distrazioni, però, non significa demonizzare la tecnologia: sono diversi i musei che propongono percorsi multimediali per accompagnare e arricchire la visita in loco o a casa attraverso strumenti familiari per ragazzi e bambini.

6. Contribuiscono al senso civico e all'appartenenza culturale.

Su un piano più generale, visitare i musei con regolarità concorre allo sviluppo di un'identità locale e globale, sotto un aspetto storico e culturale. Opere d'arte e oggetti sono infatti prove materiali di un passato condiviso e, a volte superato, fatto di idee e ideologie, credenze, usanze, tradizioni. E sono quindi testimonianza dell'evoluzione del pensiero e dell'attività dell'uomo: un patrimonio al contempo intangibile e concreto che merita di essere tutelato.

Conoscerlo e osservarlo da vicino può contribuire alla maturità sociale dei più giovani e alla comprensione di quanto sia importante conservarne le tracce, partecipando attivamente alla loro sopravvivenza, anche attraverso una frequentazione assidua e diffusa.

7. Offrono tempo di qualità in famiglia.

Portare i ragazzi al museo è anche un ottimo diversivo dalla routine quotidiana e una buona alternativa a gite all'aperto quando si è in vacanza. I musei sono opportunità preziose per trascorrere tempo di qualità in famiglia .

Organizzare una visita al museo è un processo che deve portare a c odificare:

- Finalità

Preparazione alla visita . Informarsi su cosa c'è da vedere nel museo e pianificare anche solo a grandi linee un itinerario è essenziale per evitare di perdere tempo, energia e pazienza lungo il percorso, tenendo conto della capacità di attenzione e la resistenza fisica degli alunni;

- Procedure

Coinvolgere gli alunni prima, durante e dopo ; s cegliere il momento migliore e prestare attenzione ai bisogni fisici ; a nticipare loro le regole di comportamento e di sicurezza

- Osservazioni

- Feedback.

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle culture.

- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

○ Azione n° 17: STEM E CURA DEL TERRITORIO - STE(A)M E CITTA' VIVIBILI /RIGENERAZIONE DEL PAESAGGIO URBANO/STE(A)M E CREATIVITA' TECNOLOGICA

Progettare una città in base a cosa?

Fiumi, acqua, dighe: ambiente o sviluppo?

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle

competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo di spazi e risorse

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.

- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

-Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un progetto

-Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza di contesto

- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

○ Azione n° 18: STEM E LUOGHI INFORMALI DI PRODUZIONE DELLE CONOSCENZE- DAL VIRTUALE AL REALE

I nuovi musei digitali offrono esperienze immersive, interpersonali che nascono dall'interconnessione tra arti, esperienze, tecnologie e persone. L'esperienza di visita acquista così una valenza sociale, emotiva, interattiva e condivisa. Si parla di viaggio, non più di visita. Un viaggio interindividuale, fatto di dialogo tra visitatori, parole, luci, tecnologie e installazioni artistiche, dedito al creare un ambiente altamente immersivo, condiviso e sociale dove ogni visitatore è invitato a creare la propria esperienza e interpretarla sulla base di quelle altrui. Nella nuova ""visitor experience" al centro non è più l'opera d'arte in sé, ma l'interconnessione tra arti, esperienze, tecnologie e persone, come generatore di emozioni e sensazioni: una esperienza in continua evoluzione con gli alunni, promosso esso stesso ad artista e regista della propria esperienza. Un visitatore trasportato dal viaggio che lui stesso costruisce. Si assiste a un cambio di prospettiva rispetto all'attrazione che viene offerta, non più una collezione di opere d'arte ma una esperienza immersiva con il visitatore al centro di questa, prima durante e dopo la visita. Coesione, connessione e partecipazione sono i ponti che accompagneranno i visitatori durante le esperienze di visita innovative, incoraggiando la giocosità e l'apprendimento.

Scaricando la App sui dispositivi digitali, utilizzando anche i visori 3D in dotazione alla scuola, il museo diventa ludico, accessibile, dinamico, democratico. Il visitatore è il protagonista. Lo storytelling, lo storydoing, l'evocazione emotiva, la partecipazione ludica e

l'interattività sono le azioni da poter mettere in atto. La nuova frontiera della gamification parla un linguaggio diverso e amplia l'offerta museale ben oltre lo spazio fisico, orientando le nuove strategie per il cultural heritage verso le emozioni e i sentimenti suscitati dal gioco.

In questo processo di innovazione e rinnovamento l'Italia è in prima fila: il Mann di Napoli, calibrato in base ai pubblici di riferimento, propone al visitatore di farsi attore dell'esperienza culturale. Nel 2017, il Mann, fra i più importanti siti d'arte al mondo, diretto da Paolo Giulierini, ha scelto per primo di portare il museo fuori dal museo, con il videogame Father and Son, storia di un padre che sul punto di morire scrive al figlio e si confessa, rivelandogli che troverà tutti i suoi appunti in ufficio, dentro il Museo archeologico di Napoli. Il gioco, rilasciato in italiano, inglese, portoghese, francese, russo, cinese e spagnolo, ora è disponibile anche in dialetto napoletano, proprio per rafforzare questa nuova concezione del patrimonio culturale che si mantiene in contatto stretto con il territorio, ma attraverso il digitale si apre al mondo. Un approccio che in questi anni ha dimostrato tutta la sua efficacia: più di 4 milioni i download del videogioco del Mann scaricati in tutti i continenti.

La consultazione di siti archeologici, avvalendosi di immagini, ricostruzioni ed aneddoti aiutano a comprendere meglio, ad esempio, come doveva essere la città di Pompei prima dell'eruzione del 79 d.C.

Sono stati ripercorsi gli ultimi momenti vissuti dagli abitanti delle antiche città, pochi attimi prima dell'eruzione, risalendo scientificamente alle cause per cui sono morte le vittime e a come si sono create le testimonianze più drammatiche di questo evento disastroso ovvero i loro scheletri e i loro calchi.

Organizzare l'esperienza del viaggio.

Scelto il luogo di visita, verificare la possibilità gli alunni sono costantemente invitate a contribuire, collaborare, co-creare esperienze e contenuti in un ambiente progettato per cambiare mano a mano che essi stessi lo visitano.

Codificare: finalità, procedure, osservazioni; feedback.

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

- Educare al bello.

- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle culture.

- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

○ Azione n° 19: STEM E LINGUAGGIO - STE(A)M E PODCAST

L'obiettivo è quello di incuriosire gli ascoltatori diffondendo la cultura scientifica, adottando uno stile divulgativo a più voci, divertente e molto radiofonico, pur puntando sulla specificità dei contenuti grazie all'aiuto di esperti.

E'uno stimolo a presentare in modo accattivante e interattivo contenuti didattici.

La lettura del testo narrativo è seguita dal dialogo con un esperto che aiuti a ricavarne i concetti chiave per ideare eventuali pratiche di educazione informale.

https://www.museoscienza.org/it/podcast

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

· apprendimento attivo: organizzare la conoscenza in modo adeguato e personalizzato

· apprendimento profondo: per ponderare e maturare i contenuti

· apprendimento autentico: dare forma e identità alla propria realtà

· prendere coscienza della propria identità culturale e delle altre ideologie

· conseguire un nuovo lessico

· registrare concetti, informazioni e contenuti

· trasmettere quei valori riconosciuti come propri

· sviluppare l'immaginazione per fantasticare il futuro

· elaborare, comunicare e presentare idee, progetti, teorie e problemi

· implementare competenze trasversali

· imparare a effettuare collegamenti interdisciplinari tra diverse discipline

○ Azione n° 20: STEM E LINGUAGGIO - PERFORMING ARTS E HIP HOP

Le arti sembravano non sono aggiuntive rispetto alle discipline STEM piuttosto le integrano.

La costruzione di una performance/evento civile/ teatrale/musicale/di ballo: in quali fasi far

rientrare le STE(A)M?

Partendo dal prodotto finito e riavvolgendone le fasi si possono rintracciare le azioni di S (scienze); T (Tecnologia) , E (ingegneria); M (matematica) utilizzate nell'iter progettuale e realizzativo.

L'apprendimento basato sui problemi invita gli studenti a definire la natura e la portata del loro compito, a collaborare con i loro pari per identificare e sviluppare soluzioni, testarne la fattibilità e incorporare le loro esperienze nel lavoro risultante e raffinato.

L'Hip Hop è un'area in cui potremmo vedere la teoria e la pratica incontrarsi, dove vedere un tentativo di sviluppare approcci innovativi per utilizzare l'Hip Hop come strumento e metodo per organizzare i giovani attorno a temi sociali importanti.

L'Hip Hop è un genere nato dai primi rapper che ballavano nelle strade di New York ed è una delle diverse danze urbane che stanno invadendo il mondo. É uno stile refrattario ai canoni accademici che dà possibilità di ballare liberando il proprio estro su coreografie molto ritmate e di impatto scenico. É una buona opportunità di approccio alla danza per tutti i ragazzi.

Il rap è il discorso principale dell'hip hop. Segue uno schema familiare ai professionisti dell'apprendimento, basato sui problemi. L'oratore inizia nominando un problema con parole sue, contando sul feedback del pubblico per apportare miglioramenti e producendo un "prodotto" finito per ispirare gli altri e provocare il cambiamento nel mondo.

Attraverso la scrittura di rap scientifici e l'impegno in battaglie rap scientifiche con i giovani, l'arte e la cultura della scienza si espandono.

L'arte del rap e della cultura dell'hip-hop come chiave per coinvolgere i giovani.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- suscitare emozioni di sublime e profonda meraviglia, per sperimentare nuovi modi di conoscere la scienza.

- promuovere la meraviglia come effetto di potenziamento sulla creatività, per rendere il pensiero più flessibile e meno stereotipato e percepire lo spazio infinito in cui siamo tutti immersi e che normalmente ci trova indifferenti e distanti

- stimolare le emozioni non come accessorio, ma come chiave ed elemento con cui caratterizziamo il processo di ricerca scientifica

- motivare alla partecipare;

- consolidare conoscenze lessicali, grammaticali, culturali;

- acquisire pronuncia corretta attraverso l'ascolto e la produzione del testo musicale;

- conoscere il linguaggio colloquiale;

- favorire l'apprendimento di lingue straniere;

- stimolare processi interattivi e riflessivi nell'analisi musicale e nell'analisi del contenuto e il significato dei testi;

- migliorare l'apprendimento di quasi ogni aspetto della lingua target;

- sviluppare la consapevolezza culturale;

- favorire la creatività degli studenti;

- liberare espressioni del sé emotivo;

- contestualizzare testo/opere individuando i fattori socio-culturali sottesi ad epoche/contesti;

- saper categorizzare epoche/stili .

○ Azione n° 21: STEM E LINGUAGGIO - STE(A)M E STORYTELLING.

Raccontare è educativo perché predispone alla comprensione del punto di vista dell'altro, all'esplorazione del proprio modo di vedere le cose, alla capacità di valutare se ciò che dici (o scrivi) è efficace rispetto all'obiettivo di comunicazione che ti poni.

Se diamo alla parola un'accezione non solo fonica o convenzionale, ma più ampia ovvero legata alla capacità di dare un nome alle cose, di raccontare un'esperienza e di scambiarsi esperienze tramite il racconto, allora sicuramente l'uso delle storie, il racconto della vita di scienziati o scienziate che hanno studiato e scoperto un fenomeno naturale può aprire frontiere di comunicazione, di relazione tra bambini e bambine e di comprensione interessanti. Saranno racconti di donne e uomini che avevano desideri, emozioni, sogni o magari di un albero, un atomo o un pianeta come protagonisti di storie di trasformazione, di interazione con gli altri (ad esempio: studiare le piante partendo dalla lettura di Una foglia dal cielo di H.C. Andersen).

Lo storytelling ha un'applicazione trasversale ai tutti i campi del sapere, facendo da ponte per un approccio interdisciplinare e lo sviluppo di soft skills necessarie nella vita, è comunicare raccontando usando molteplici linguaggi.

Fare storytelling è scegliere di comunicare raccontando una storia vera o di finzione a supporto di una storia vera.

Lo storytelling STE(A)M sembra appartenere a due mondi differenti, quello umanistico e quello scientifico, ma in realtà il saper raccontare assume un'importanza fondamentale nello stimolare la curiosità dei ragazzi e nell'incoraggiarli a mettersi in gioco attraverso la condivisione di esperienza.

Nell'epoca digitale e della iper-connessione, coinvolgere e formare sullo storytelling permette ai giovani di costruire autonomamente il proprio sapere.

L'abilità di raccontare permette di discernere ancora tra 'reale e virtuale' in un mondo che è sempre più immateriale e liquido.

Lo storytelling, usa una struttura del discorso, un'articolazione particolare dei contenuti che si vuole condividere con chi ascolta.

Questa articolazione è la narrazione, il parlare raccontando una storia; la storia prevede l'individuazione di un protagonista (reale o di finzione) e ne segue le vicende, i desideri, le emozioni l'intreccio con gli altri, il rapporto tra il suo mondo interiore e quello esteriore; è una forma di comprensione della vita, dei suoi fenomeni, di se stessi e, al tempo stesso, una forma di comunicazione che connette l'io agli altri grazie agli strumenti e le tecniche del racconto: coinvolgendo i sensi, le emozioni, il corpo e condividendo esperienza ed emozione, sapere e vita e comportano l'incontro dell'io con gli altri, l'interazione con l'ambiente e il mondo.

Narrare è importantissimo per le STE(A)M, perché le materie e i progetti di questo tipo riguardano persone e fenomeni che sono protagoniste di percorsi di ricerca, di costruzione, di lavoro, di studio per produrre conoscenza.

Inoltre, gli studenti possono imparare ad essere narratori e narratrici attivi, attraverso la narrazione di sé o la scrittura collettiva; per non parlare della varietà di forme possibili come il racconto scritto, il video, il fumetto, il teatro, il public speaking.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- apprendimento attivo: organizzare la conoscenza in modo adeguato e personalizzato

- apprendimento profondo: per ponderare e maturare i contenuti
- apprendimento autentico: dare forma e identità alla propria realtà
- prendere coscienza della propria identità culturale e delle altre ideologie
- conseguire un nuovo lessico
- registrare concetti, informazioni e contenuti
- trasmettere quei valori riconosciuti come propri
- sviluppare l'immaginazione per fantasticare il futuro
- elaborare, comunicare e presentare idee, progetti, teorie e problemi
- implementare competenze trasversali
- imparare a effettuare collegamenti interdisciplinari tra diverse discipline

○ Azione n° 22: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA - STEA(M) E COSTITUZIONE

«La scuola è aperta a tutti» , recita il 1° comma dell'art. 34 della Costituzione, individuando il principio che guida le politiche per l'istruzione nella loro mission: rimuovere tutti gli ostacoli sociali, politici, economici e fisici che impediscono alla scuola di farsi ponte verso il futuro. Tale istituzione ricopre un ruolo importante nei processi di mobilità sociale, ciononostante, appare ancora fortemente fondato sull'eredità; infatti, la possibilità di emergere dai redditi più bassi non ha fatto che diminuire dato che le statistiche dicono che in Italia solo il sei per cento dei giovani i cui genitori non hanno il diploma ottiene la laurea.

Ed ecco quindi l'importanza di ripartire dall'idea di "comunità", implementando modelli capaci di rendere la scuola una comunità costruttrice della società. Ripartire dalla valorizzazione dei talenti, mettendo tutti nella condizione di poter eccellere nel proprio campo e intervenendo così sia sulla soddisfazione personale che su un piano più ampio di arricchimento sociale. Perché ciò sia possibile la comunità deve intervenire con tutto ciò che è in suo potere per permettere che nessuno si smarrisca durante il percorso scolastico. Ritornando all'articolo 34 della Costituzione, il secondo comma recita: «I capaci

e meritevoli, anche se privi di mezzi, hanno diritto di raggiungere i gradi più alti degli studi »; tuttavia sappiamo benissimo quanto la scuola italiana sia pubblica ma non gratuita, già dalla primaria, infatti, si comincia con i materiali extra, gli album, l'anticipo per i libri, etc... fino ad arrivare alle scuole superiori in cui l'ostacolo economico diventa spesso invalicabile.

Dare spazio al maggiore protagonismo dal genitore al cittadino senza figli che può animare e tutelare un quartiere, passando per la scuola : le associazioni, le interazioni amicali, tutto incide sulla crescita dei bambini. Una comunità educante che sente la responsabilità di tutelare le variabili di crescita sana dei suoi minori è quella che immaginiamo di contribuire a costruire.

Le competenze trasversali, intese come un vasto insieme di abilità che può acquisire un individuo applicate a diversi processi, dai più elementari ai più complessi, sono da anni al centro della riflessione dei percorsi formativi che valorizzano abilità e conoscenze degli studenti italiani.

Il Mm le individua in quanto obiettivo nel documento Indicazioni Nazionali del 2012 e esse vengono riconfermate nel Quadro delle Competenze Chiave del 2018. In tale contesto viene riconosciuto il ruolo fondamentale della scuola e di tutti gli enti pubblici e privati che operano nello sviluppo educativo del minore nell'attività di trasmissione e rafforzamento delle altresì chiamate "soft skills".

"La Costituzione": studiarla nella sua organizzazione di testo strutturato.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle

competenze STEM

- Condurre ad una interpretazione del mondo che ci circonda attraverso un'esperienza virtuosa che aiuti gli alunni ad essere cittadini competenti, critici e soprattutto consapevoli

Azione n° 23: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA - SCIENZA E QUESTIONI DI GENERE: EDUCARE LE GIOVANI DONNE ALLE MATERIE STE(A)M

Creare un ambiente di apprendimento e ricerca più equo ed inclusivo e assicurare pari opportunità nel mondo del lavoro costituiscono gli aspetti principali di una questione da osservare da diverse prospettive ovvero il rapporto tra donne e scienza.

A partire dal cosiddetto "Matilda effect" [1] definito da Margaret W. Rossiter , con il quale si intende sintetizzare il pregiudizio contro il riconoscimento dei contributi delle donne alla ricerca scientifica, esistono due declinazioni fondamentali di questa cattiva abitudine sociale. Un esempio tipico è l'attribuzione del lavoro di una donna ai colleghi uomini , come nel celebre caso delle scoperte di Rosalind Franklin sul DNA, che portarono all'assegnazione del Premio Nobel ai suoi colleghi Francis Crick, Maurice Wilkins e James Dewey Watson. L'altro aspetto riguarda il minor numero di citazioni ricevute da lavori realizzati da scienziate rispetto ad analoghi lavori realizzati dai colleghi uomini.

Nelle STE(A)M esistono molti stereotipi di genere, cioè percezioni sociali delle caratteristiche di maschi e femmine (carattere, abilità, predisposizioni, preferenze, aspetto esteriore, tipi di comportamento, ruoli, percorsi professionali, ...) e la tendenza ad associarle agli individui di uno dei due sessi, ancora prima di incontrarli e di conoscere come sono effettivamente. Un esempio di stereotipo è il seguente: i maschi sono più razionali e le femmine più emotive. In campo scientifico, quando si parla di stereotipi di genere si fa riferimento ai ruoli e alle abilità scientifiche che pensiamo siano più adatte ai maschi o alle femmine: un esempio di stereotipo nella scienza è associare l'ingegneria e le abilità di costruzione ai maschi piuttosto che alle femmine.

In molti contesti viviamo le disparità di genere ogni giorno,

Il mondo dell'educazione, in particolare delle STE(A)M, può contribuire molto al cambiamento culturale legato alla disparità di genere.

[1] https://www.rivistamicron.it/terza-pagina/margaret-rossiter-e-leffetto-matilda

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Condurre ad una interpretazione del mondo che ci circonda attraverso un'esperienza virtuosa che aiuti gli alunni ad essere cittadini competenti, critici e soprattutto consapevoli

○ Azione n° 24: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA -STE(A)M E CULTURA DEL RISCHIO

I percorsi con INGV.

Le informazioni in tempo reale di INGV e la consultazione del sito.

Il sistema sismico appenninico.

Campi flegrei nella cronaca quotidiana.

La sicurezza nel nostro istituto.

La protezione civile.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Condurre ad una interpretazione del mondo che ci circonda attraverso un'esperienza virtuosa che aiuti gli alunni ad essere cittadini competenti, critici e soprattutto consapevoli

○ Azione n° 25: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA - STEA(A)M E PROTAGONISMO ATTIVO

ORGANIZZARE UNA VISITA GUIDATA INSIEME AGLI ALUNNI.

Obiettivi, percorsi, autorizzazione, partecipazione, programma, sicurezza, feedback della visita.

LA COMUNITÀ DEGLI ALUNNI NEL MSZ.

CCA; elezione dei rappresentanti di classe; CRA; il rapporto con l'Amministrazione Comunale (partecipazione alle riunioni al Comune).

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Condurre ad una interpretazione del mondo che ci circonda attraverso un'esperienza virtuosa che aiuti gli alunni ad essere cittadini competenti, critici e soprattutto consapevoli

○ Azione n° 26: STEM E MUSICA -.STE(A)M CERVELLO E MUSICA

L'azione dell'ascolto non è una cosa banale, come invece si può pensare, soprattutto per quanto riguarda la musica, perché in verità ascoltare musica significa compiere un atto di civiltà. È proprio così, perché la musica porta un messaggio lontano (che pure è attuale), ed ascoltarla davvero significa entrare nella mente e nell'animo di un altro (nel caso, il compositore), e quindi accoglierlo, prestargli attenzione, volergli bene. E se poi quella musica ci muove delle emozioni, ci commuove, ci esalta, o anche solo ci piace, vuol dire che lui stesso ha comunicato con noi. Quindi ascoltare è comunicare.

Per un giusto e corretto ascolto della musica occorrono due cose: ragione e cuore. Ma la prima non serve se non c'è la seconda, e la seconda da sola non basta, così che discernimento e sentimento devono andare a braccetto. È però importante (anzi, fondamentale), che logica e sensibilità siano perfettamente bilanciate, altrimenti l'ascolto

non avrà più alcuna valenza né di piacere né d'altro, ma, anzi, rischierebbe di essere un momento di noia o di grande fatica.

Infatti, al momento dell'ascolto di un concerto (specie se dal vivo), la visione d'insieme è quella che permette all'ascoltatore di godere della musica nella sua completezza, così da soddisfare la sua parte emotiva. Ma, attenzione, passato il momento dello stupore, lo stesso ascolto potrebbe risultare troppo lungo (o troppo difficile), e così ad un certo punto l'interesse potrebbe diminuire in favore di una certa apatia. Al contrario, però, se l'attenzione si concentrerà esclusivamente nei particolari di quella stessa musica (gli strumenti, i gruppi, la melodia principale, le frasi susseguenti, le variazioni, le ripetizioni), ci sarà un ascolto dettagliato ma con una limitata percezione dell'insieme, e in questo modo la parte emotiva potrebbe guastarsi e privarsi del piacere dell'evento. Comunque vada, in un caso o nell'altro, l'ascolto sarà sprecato, e quel concerto presto dimenticato, così che la prossima volta l'ascoltatore in questione sceglierà qualcos'altro invece della musica per passare il suo tempo. Un peccato, no?

Ed ecco allora che per gustare pienamente un momento musicale non bisogna mai far prevalere un aspetto a scapito di un altro: l'emozione è certamente ciò che serve prima di tutto, ma essa deve essere affiancata da una certa educazione (basta poco, sapere chi è l'autore, qual è l'evento che la musica rappresenta, il periodo in cui è stata scritta), così che quella musica sarà capita (e gradita) fino in fondo. Perché capire una costruzione musicale significa darle la sua giusta dimensione, comprendere il suo messaggio ed apprezzarla davvero, solo così l'esperienza dell'ascolto diventerà un momento importante e significativo, qualcosa da ricordare e da ripetere.

Come imparare ad ascoltare la musica in modo corretto? Oltre a bilanciare l'emotività e la ragione (che comunque è una cosa da imparare a fare), ci si può avvalere di altri sistemi.

Per esempio seguire un concerto in video può aiutare moltissimo, perché le varie inquadrature sul direttore d'orchestra al momento dell'attacco o ai vari strumenti guidano l'ascoltatore all'interno del brano musicale e lo aiutano a seguirne meglio l'andamento. Ed ecco così che la musica sarà un esperienza visiva oltre che uditiva.

Che cosa succede al cervello quando ascoltiamo la musica? Il nostro cervello reagisce alla musica mettendo in azione una serie di risposte, cosi che il linguaggio musicale può essere compreso nella sua interezza, e questo avviene sempre, non importa di quale musica si tratti (è stato dimostrato che una sinfonia di Beethoven o una semplice canzone danno le

medesime reazioni), però tra musicisti e semplici ascoltatori esiste qualche differenza nell'attivazione delle aree cerebrali. Infatti gli ascoltatori inesperti prestano più ascolto alla musica con la parte destra del cervello, quella più intuitiva, mentre i musicisti usano di più la parte razionale, cioè quella destra. Per questo motivo la musica non è uguale per tutti (anche se è per tutti), e soprattutto non rilassa tutti allo stesso modo.

Come ascoltano la musica i musicisti? Alla domanda hanno risposto gli studiosi americani, i quali hanno differenziato l'ascolto emotivo da quello razionale dando ad esse determinate caratteristiche.

L'ascolto emotivo è la principale prerogativa degli amanti melomani dilettanti (ma certo non manca in coloro che hanno scelto la musica come professione), ed è un ascolto diretto, immediato, che dà sempre gli stessi risultati: un crescendo d'intensità fa accelerare il battito cardiaco, un passaggio di grande virtuosismo suscita stupore, una melodia struggente commuove, e via dicendo. Ma un vero musicista fa di più, perché pone la sua attenzione ai particolari, realizzando in questo modo un ascolto analitico, così che egli rileva ogni nota collocandola all'interno del brano, individua ogni passaggio, esamina i vari timbri fino a valutare la qualità dell'esecuzione. In poche parole un professionista che ascolta attua una sorta di "smontaggio" della musica per meglio coglierne le sfumature e poterla apprezzare in pieno. Questo procedimento, invero automatico in chi si occupa di musica per professione, non preclude però l'ingresso dell'emozione, che accresce il piacere dell'ascolto, ed è chiaro, quindi, che i musicisti hanno un ascolto più completo comprensivo di razionalità ed emotività.

C'è inoltre un altro fattore, ossia la tensione, uno stato psicologico che non sempre si acquieta all'ascolto della musica. Secondo un luogo comune, la musica più "rilassante" sarebbe quella classica (Mozart in primis, così che la sua musica viene spesso utilizzata come intrattenimento nelle sale d'attesa degli studi medici o anche in abbinamento a delle sedute di massaggi o di meditazione, persino in sala operatoria, o anche scelta per un proprio relax personale a casa o in ufficio e nelle sedute di Musicoterapia), ma in realtà non è così, o almeno non lo è per tutti. Infatti una scelta simile è spesso appannaggio dei non musicisti, mentre per i professionisti l'unico modo per riposare la mente è il silenzio. Solo così il loro cervello si riposa.

U.D:A. Ascolto emotivo: la compilazione della "Rubrica emotiva". Si propongono brani diversi agli alunni ascoltati in un contesto (setting) suggestivo.

ü ASCOLTO ATTIVO

La musica riesce a toccare i nostri tasti interni suscitando emozioni, immagini e ricordi. Nessuna emozione è assente dalla tavolozza della musica. Spesso ascoltiamo musica mentre siamo in auto, durante un incontro con qualcuno, mentre lavoriamo, o nel tempo libero. Spesso, la musica caratterizza momenti importanti della nostra vita e a distanza di tempo, un brano musicale può rievocare dentro di noi un periodo o un episodio della nostra vita associato a quel brano. Automaticamente, vengono evocate anche le emozioni collegate a quel particolare ricordo.

La musica può modificare i nostri ritmi fisiologici, influenzare il nostro stato emotivo e il nostro atteggiamento mentale: una canzone triste può indurci ad uno stato di malinconia, una canzone allegra può regalarci qualche minuto di felicità, una musica armonica ci accompagna nei momenti di relax e di studio ed una musica ritmata ci stimola mentre facciamo esercizio.

In questo periodo difficile la musica può aiutarci a ritagliarci qualche momento di maggiore serenità e per concentrarci su noi stessi in modo piacevole. Su queste basi ho sviluppato una piccola guida per chi volesse provare ad interagire con la musica in modo più interattivo rispetto al solo ascolto.

Anche se sappiamo che esiste una profonda connessione tra le emozioni e i suoni spesso ci sfugge come dentro di noi si possano attivare stati emotivi, sensazioni e pensieri a partire da un brano musicale.

Il processo di ascolto attivo della musica identifica sensazioni, emozioni, ricordi, immagini mentali e pensieri ed ha come scopo:

- Aiutare ad ascoltare e definire meglio le emozioni che derivano dall'ascolto di un brano

- Stimolare la creatività e l'ideazione

- Stimolare i ricordi

- Farsi coinvolgere in una attività mentale che allontana i pensieri e le preoccupazioni

- Comprendere perché un brano musicale o un passaggio all'interno di un brano ci coinvolge in modo particolare, risalendo alle emozioni che evoca

- Trovare uno spazio di qualità dentro di sé: per esempio, quando hai applicato il processo

a un brano puoi, ogni volta che vuoi, riascoltare il brano e rievocare le immagini e la storia che hai costruito, in modo da trovare sempre, associato a quel brano, un definito stato d'animo.

ü SCHEDA DI ASCOLTO.

Scrivi gli elementi che ti vengono in mente, come fossero gli elementi di un sogno scollegati tra loro, annotando in che punto del brano sono emersi.

Gli elementi considerare l'ascolto attivo, presi singolarmente o legati tra loro, sono: sensazioni, emozioni, ricordi, immagini mentali/colori, pensieri.

ü SENSAZIONI - Che sensazioni ti dà l'ascolto del brano?

(Si intende tutto ciò che si lega all'idea di sensazione veicolata attraverso gli organi di senso

Calore, caldo	Dolce
Tepore	Amaro, amarezza
Freddezza	Accarezza le orecchie
Pelle d'oca	Energia
Morbidezza	Attivazione
Brividi	PassivitàDissonanza
Forza	Tenerezza
Fragilità	Chiaro
Durezza	Scuro
Trasparenza	Luce
Soffice	Ombra

ü EMOZIONI - Come ti senti ascoltando il brano nel suo complesso? Ci sono passaggi che ti colpiscono di più? Come ti senti ascoltando i singoli passaggi? Che emozioni ti dà l'ascolto del brano?

Serenità Inquietudine Agitazione

Gioia
Angoscia
Tristezza
Paura
Interesse
Sorpresa
Senso di abbandono
Senso di rassegnazione
Amarezza
Romanticismo
Ansia (o nervosismo)
Avversione
Appagamento
Contentezza
Apprensione

Calma
Commozione
Compassione
Confusione

Abbattimento
Sconforto
Dispiacere
Dolore
Eccitazione
Entusiasmo
Euforia
Frustrazione
Gratitudine
Incertezza
Rabbia

Malinconia

Meraviglia
Noia
Nostalgia
Piacere
Preoccupazione
Avvilimento
Rimpianto
Serenità

Soddisfazione
Sofferenza
Solitudine
Spensieratezza
Tensione
Tranquillità (o quiete durevole)

ü RICORDI - Che ricordi ti sono venuti in mente? Come ti sentivi al tempo di quei ricordi? Non hai avuto ricordi? Ascoltando il brano sei orientato al presente?

ü IMMAGINI MENTALI/ COLORI

Libera la fantasia e prova ad immaginare:

Persone: chi sono, cosa fanno? Provano qualcosa? Che cosa?

Animali: che animali ti vengono in mente? Cosa fanno? Sono calmi o aggressivi? Cuccioli? Che espressione hanno?

Oggetti: fermi o animati? Grandi o piccoli?

Ambienti: accoglienti? Ostili?

Colori: Il brano che stai ascoltando ti fa venire in mente dei colori? Quali? Perché?

ü PENSIERI - Hai avuto dei pensieri oppure no? Se si, quali? Se no, come mai? Prevalgono le sensazioni e le emozioni?

In questa fase puoi scrivere gli elementi che ti vengono in mente, come fossero gli elementi di un sogno scollegati tra loro, annotando in che punto del brano sono emersi.

ü LA NARRAZIONE

La narrazione è il momento in cui si costruisce l'esposizione di quanto è emerso a fine ascolto.

Scegli "di pancia" gli elementi che senti più in linea con il brano che hai ascoltato e immagina un percorso per questi elementi, un percorso di continuità: pensa a come le varie parti possano combinarsi tra loro per creare un insieme coerente.

La combinazione degli elementi emersi può sfociare in:

una storia vera e propria, con uno o più protagonisti, può avere una trama complessa con inizio, svolgimento e fine, come può essere composta da poche azioni come la danza, una caduta nel vuoto, il battito di ali di un uccello che vola nel cielo

un insieme di elementi armonico: immagina una linea, che può essere curva o avere qualche angolo ma non si interrompe mai, come quando racconti un sogno cercando di dare senso ai vari ingredienti di un sogno nel modo più coerente possibile. In questo caso, potranno esserci parti apparentemente in contrasto tra loro ma l'importante è trasmettere un senso unitario, il cui filo conduttore è dato dalla musica. Per esempio potresti trovarti ad immaginare la neve e poi il deserto, oppure gioia e tristezza. Se ascoltando il brano hai vissuto elementi opposti, il tuo vissuto e il brano sono la base per mettere insieme tali immagini e sensazioni e per dare coerenza.

ü DIARO EMOTIVO - SCHEDA DI ASCOLTO ATTIVO

BRANO	Tempo	Sensazioni	Emozioni	Ricordi	Immagini mentali Colori	Pensieri	NARR

1							
2							
3							
4							

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- suscitare emozioni di sublime e profonda meraviglia, per sperimentare nuovi modi di conoscere la scienza.
- promuovere la meraviglia come effetto di potenziamento sulla creatività, per rendere il pensiero più flessibile e meno stereotipato e percepire lo spazio infinito in cui siamo tutti immersi e che normalmente ci trova indifferenti e distanti
- stimolare le emozioni non come accessorio, ma come chiave ed elemento con cui caratterizziamo il processo di ricerca scientifica
- motivare alla partecipare;
- consolidare conoscenze lessicali, grammaticali, culturali;

- acquisire pronuncia corretta attraverso l'ascolto e la produzione del testo musicale;
- conoscere il linguaggio colloquiale;
- favorire l'apprendimento di lingue straniere;
- stimolare processi interattivi e riflessivi nell'analisi musicale e nell'analisi del contenuto e il significato dei testi;
- migliorare l'apprendimento di quasi ogni aspetto della lingua target;
- sviluppare la consapevolezza culturale;
- favorire la creatività degli studenti;
- liberare espressioni del sé emotivo;
- contestualizzare testo/opere individuando i fattori socio-culturali sottesi ad epoche/contesti;
- saper categorizzare epoche/stili .

○ Azione n° 27: STEM E MUSICA -.SPERIMENTAZIONE TRA MUSICA E TECNOLOGIA.

Uso di Scratch: musica, coding e note.

Scratch è un software gratuito per il coding in cui è possibile fare musica: basta andare sul sito https://scratch.mit.edu/ , creare un progetto e poi aggiungere l'estensione della musica tramite il pulsante blu in basso a sinistra. È sufficiente ora utilizzare il blocco "passa a strumento" per scegliere lo strumento da suonare e poi il blocco "suona la nota 60 per 0.25 battute". Premendo su 60 è possibile scegliere la nota da una tastiera e abbiamo la possibilità di cambiare il tempo della singola nota per farla durare di più o di meno.

Mettendo un blocco sotto l'altro possiamo creare la nostra prima melodia ed esercitarci nella scelta delle note corrette delle varie scale.

Anche altri software di editing musicale, come Fruity Loops, un altro programma gratuito, seguono il paradigma di posizionare correttamente le note da una tastiera virtuale. Un

ottimo modo per esercitarsi è quello di comporre la propria colonna sonora per le storie che programmiamo su Scratch, in modo da enfatizzare il sentimento o le emozioni trasmesse dalla scena.

Composte le prime melodie è possibile fare pratica nella creazione di accordi o di varie linee musicali distinte, come l'accompagnamento di una chitarra insieme ad un coro che canti

Musica, tinkering e Makey Makey

Per fare musica è sempre necessario uno o una serie di strumenti di input. Ma quando non si hanno a disposizione dei veri strumenti musicali ci si può divertire a "far suonare" gli oggetti intorno a noi utilizzando una schedina elettronica di nome Makey Makey che sfrutta la capacità conduttiva dei materiali per trasformarli in veri e propri strumenti di input per il nostro computer, e quindi in strumenti musicali. Una banana può diventare il DO, una mela il RE, un'arancia il MI e così via. La carta stagnola, il tratto di una matita (grafite), l'acqua, il corpo umano e i metalli in generale, insomma tutti i materiali conduttori, possono essere utilizzati per costruire i propri personali strumenti musicali per poi comporre nuova musica.

Si può trovare un esempio di progetto di musica e tinkering, dove si utilizza la schedina Makey Makey per l'arricchimento musicale e la conoscenza delle note, nel sito WeTurtle.org .

Coding Musical Loops

Si possono avviare gli studenti a piccole composizioni da realizzare mediante piattaforma Chrome Music Lab, sezione Song Maker.

L'app Chrome Music Lab Song Maker consente di programmare sequenze di suoni attraverso alcuni strumenti musicali.

Si usa con le dita su dispositivi touch come smartphone, tablet, computer portatili e LIM di classe ma si può usare anche con il mouse e la tastiera del computer.

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

. Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- suscitare emozioni di sublime e profonda meraviglia, per sperimentare nuovi modi di conoscere la scienza.

- promuovere la meraviglia come effetto di potenziamento sulla creatività, per rendere il pensiero più flessibile e meno stereotipato e percepire lo spazio infinito in cui siamo tutti immersi e che normalmente ci trova indifferenti e distanti

- stimolare le emozioni non come accessorio, ma come chiave ed elemento con cui caratterizziamo il processo di ricerca scientifica

- motivare alla partecipare;

- consolidare conoscenze lessicali, grammaticali, culturali;

- acquisire pronuncia corretta attraverso l'ascolto e la produzione del testo musicale;

- conoscere il linguaggio colloquiale;

- favorire l'apprendimento di lingue straniere;

- stimolare processi interattivi e riflessivi nell'analisi musicale e nell'analisi del contenuto e il significato dei testi;

- migliorare l'apprendimento di quasi ogni aspetto della lingua target;

- sviluppare la consapevolezza culturale;

- favorire la creatività degli studenti;

- liberare espressioni del sé emotivo;

- contestualizzare testo/opere individuando i fattori socio-culturali sottesi ad epoche/contesti;

- saper categorizzare epoche/stili .

○ Azione n° 28: CODING SENZA IL COMPUTER

Uno degli aspetti più interessanti e alternativi del coding è il fatto che non sia necessario il supporto del computer per sviluppare questo tipo di competenza. La riflessione arriva se si analizza che cos'è il coding nel suo intimo, cioè una lista di azioni predefinite, un diagramma di flusso, che può materializzarsi con:

- lo schema logico di un tema
- il testo di una ricetta di una cucina
- il format di un programma televisivo
- una procedura di laboratorio
- il protocollo di trattamento di una malattia
- le regole di uno sport
- tutti ciò che richiede una "sequenza" di azioni (funzioni) e opzioni (variabili) ben definite.

Se posso permettermi il miglior coding che si può insegnare è quello che porta al gioco e alla elaborazione del gioco da tavolo.

Dal più semplice Gioco dell'Oca alla complessità degli Scacchi la bellezza di questo tipo di attività è proprio nella codifica di regole ben definite.

Gioco dell'oca :!.Schema regole del gioco; 2. tirare il dado (azione); 3. muovere la pedina dalla casella di partenza (azione); 4. constatare gli effetti della casella di arrivo (azione)

Creazione di un cruciverba a scacchiera . 1.costruzione di celle in righe e colonne; scelta dei vocaboli; frase di riferimento al vocabolo; verifica corrispondenza celle; numerazioni in orizzontale e verticale.

Scacchi: 1. valutare la situazione delle pedine sulla scacchiera (azione); 2. scegliere una pedina da muovere (opzione) dalla casella di partenza; 3. muovere la pedina col suo proprio movimento (azione); 4.constatare gli effetti della casella di arrivo (azione)

Ovviamente in entrambi i giochi c'è una codice ulteriore che avvia il gioco (inizia il giocatore che tira il valore più alto del dado; inizi il giocatore che ha le pedine bianche) e un codice che fa terminare l'attività (il primo che arriva alla fine del percorso; il primo che mette

sotto scaccomatto il re avversario

-

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Scoprire l'esistenza "cosmopolita" del processo logico di codificazione nelle azioni di uso corrente.

Azione n° 29: STEM E CODING

L'I.C.J.Sannazaro ha avviato da anni un percorso formativo di Codingweek4all https://www.codeweek.it/tag/codeweek4all/ (riconosciuto dai Google Rise Awards), un progetto finalizzato a trasferire le basi della programmazione a blocchi per scopi educativi e didattici ai ragazze, incoraggiando studi e carriere in ambito informatico.Piattaforme usate:

Scratch; Geogebra, Sletchup, Arduino; Thinkercad; Fusion 360

- Code.org e L'Ora del Codice (piattaforma web)
- Scratch (piattaforma web con esercizi)
- Swift Playground (applicazione iOs)
- Geogebra
- Sketchup (per la stampa 3D
- https://www.youtube.com/watch?v=Je0i9S8xkb0

Dotazioni della scuola: n.4 kit di Circuit Scribe

Il kit di elettronica consente di esplorare la conduttività, i circuiti sensibili al tocco e di comprendere meglio gli ingressi, le uscite e l'elaborazione del segnale. Ulteriori argomenti sono presenti nella guida che includono il rilevamento della luce, la realizzazione di circuiti, i circuiti temporizzati, i materiali piezoelettrici e altro ancora.

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

-Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.

-Ritrovare il piacere di agire insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.

- Interpretare le strategie di ideazione

-Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

-Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

○ Azione n° 30: STEM E MUSICA -LA MUSICA È TUTTA UNA QUESTIONE DI MATEMATICA. LA MATEMATICA NELLA MUSICA.LA MUSICA NELLA MATEMATICA.

LEIBNIZ “ Exercitium arithmeticae occultum nescientis se numerare animi “ –“(la musica è) un esercizio nascosto di aritmetica fatto da un animo che non sa di contare” da Epistolae ad diversos, lettera 154 a Goldbach, 1712

Tono minore e maggiore, semitono, diesis cromatica, diesis enarmonica.

Temperamento e scale musicali.

Lunghezza delle corde e frequenza.

Consonanza, dissonanza.

Numero aureo.

Successione di Fibonacci.

Matematica e Musica -The blackboard talk

The Blackboard

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

- Tinkering e making;Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva;Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- motivare alla partecipare;
- consolidare conoscenze lessicali, grammaticali, culturali;
- acquisire pronuncia corretta attraverso l'ascolto e la produzione del testo musicale;

- conoscere il linguaggio colloquiale;

- favorire l'apprendimento di lingue straniere;

- stimolare processi interattivi e riflessivi nell'analisi musicale e nell'analisi del contenuto e il significato dei testi;

- migliorare l'apprendimento di quasi ogni aspetto della lingua target;

- sviluppare la consapevolezza culturale;

- favorire la creatività degli studenti;

- liberare espressioni del sé emotivo;

- contestualizzare testo/opere individuando i fattori socio-culturali sottesi ad epoche/contesti;

- saper categorizzare epoche/stili .

Moduli di orientamento formativo

Dettaglio plesso: OLIVETO CITRA "SANNAZZARO"

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

○ Modulo n° 1: Modulo di orientamento formativo per la classe I - DALLA FESTA DELL'ALBERO NELLA DIREZIONE DELL'OBIETTIVO 15 DELL'AGENDA 2030 "Alla scoperta del bosco"

Sono state previste attività inerenti i 17 Goals dell'Agenda 2023, prendendo come spunto la "Festa dell'albero" che contemplano laboratori didattici, l' organizzazione di uscite/visite guidate/viaggi d'istruzione.

In particolare sono state declinate in chiave multidisciplinare le seguenti attività:

Introduzione ai concetti scientifici di base, al metodo scientifico e alla registrazione dei dati

La celebrazione della "Festa dell'albero".

Origine e significato della celebrazione.

Presentazione del percorso e condivisione con gli alunni. Acquisizione di proposte da parte degli alunni.

L'articolo 15 dell'Agenda 2030.

Definizione di bosco nella accezione scientifico-umanistica

Definizione giuridica di bosco

Altitudine-latitudine Clima_Fitoclima_

Fascia fitoclimatica

Altitudine-latitudine Clima_Fitoclima_

Fascia fitoclimatica

Conoscere il proprio territorio. I Monti Picentini nella dorsale appenninica. Fasce fitoclimatiche dei Monti Picentini

Le specie forestali caratterizzanti il proprio territorio

La selvicoltura nel tempo

Fotointerpretazione: individuare gli areali boschivi, produttivi ed incolti attraverso foto aeree.

Fotointerpretazione: individuare gli areali boschivi, produttivi ed incolti attraverso foto aeree

Rappresentazione cartografica del territorio

Rappresentazione cartografica del territorio

Il bosco è naturale o artificiale?

Funzioni del bosco

Gestione dei boschi: a chi compete? Enti ed organi preposti. Testimonianze professionali.

La difesa idrogeologica: rischio idrogeologico

Bosco produttivo. Cosa produce, quanto produce. Come mantenere costante la sua produttività.

Le figure professionali che operano per la gestione, la salvaguardia e la valorizzazione dei boschi.

Il valore didattico -educativo dei boschi.

Socialità e solidarietà a contatto con la natura.

L'assestamento forestale: come tagliare un bosco. Piano, strumenti, attrezzi, organizzazione della squadra di lavoro.

Bosco e stile di vita salutare.

Sport e mindfullness: percorsi sensoriali, espressione di emozioni.

Vivere il bosco in sicurezza: la prevenzione rispetto ai pericoli

Il bosco come "casa" della biodiversità. Dal micro al macro. Bosco e sottobosco.

Il bosco come riserva di sostanza organica. Il ciclo del carbonio.

Allegato:

PIANO_MODULO CLASSE PRIMA.pdf

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe I	15	25	40

Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Nuove competenze e nuovi linguaggi

○ Modulo n° 2: Modulo di orientamento formativo

per la classe I I - PARI OPPORTUNITÀ

ORIENTAMENTO_ CLASSI SECONDE

Pari opportunità.

Educazione all'affettività e contrasto alla violenza di genere.

Le Pari Opportunità costituiscono una vera "rivoluzione culturale" che cerca di far emergere una nuova progettualità di vita connotata dalla co-responsabilità tra i generi attraverso il superamento degli stereotipi e la ricerca di identità di genere "riconciliate" (Elisabeth Badinter).

Formare bambini/e, ragazzi/ragazze, educarli a diventare uomini e donne consapevoli e responsabili nell'esercitare cittadinanza attiva, è tra l'altro parte fondante del curricolo di educazione civica.

Il focus sulla scoperta e sul rispetto di sé e dell'altro è propedeutico alla capacità di sentire le proprie emozioni e di gestirle.

Un adolescente che impara a riconoscere e gestire le proprie emozioni e a rispettare l'altro indica che ha vissuto esperienze di riconoscimento, rispetto, cura sentendosi a scuola "in sicurezza" sul piano emotivo, affettivo, relazionale e nel rapporto con il mondo degli adulti.

La domanda su cosa significhi nascere maschi e femmine e diventare uomini e donne dentro una prospettiva di educazione all'affettività e alla parità di genere, riguarda la scuola in stretta alleanza educativa con le famiglie.

La scuola deve emanciparsi ed emancipare, deve esporsi all'ascolto e al dialogo, deve essere aperta ad ogni differenza.

Ogni forma di discrimine verso "l'altro" porta a deviazioni verso la violenza declinata in tutte le varianti e derive culturali e relazionali che dobbiano frenare soprattutto in età adolescenziale.

La celebrazione del 25 novembre " Giornata Internazionale per l'Eliminazione della Violenza sulle Donne" ufficializzata dalle Nazioni Unite nel 1999 deve essere lo spunto per sviluppare per l'intero anno scolastico il tema del rispetto altrui e della donna, come forma di prevenzione culturale dei fenomeni di violenza sulla donna.

Per sollecitare l'attenzione sulla tematica "Pari opportunità", verranno dedicate ad essa due ore al mese sino al termine delle lezioni, da sviluppare in modo trasversale utilizzando i diversi linguaggi di ogni disciplina con una visione socio-costruttiva e cooperativa tra scuola e famiglie, da coinvolgere in ogni inziativa .

MODULO PRIMA PARTE

L'uguaglianza di genere e l'emancipazione di tutte le donne e le ragazze nell' Obiettivo 5 dell'Agenda 2030 .

Il diritto all'uguaglianza, alla libertà e alla dignità di ogni persona nella Costituzione Italiana , articoli 3, 14 e 27.

Le Nazioni Unite per i Diritti Umani - Conferenza Mondiale sulle Donne

La celebrazione del 25 novembre " Giornata Internazionale per l'Eliminazione della Violenza sulle Donne".

Emergenza sociale e fatti di cronaca.

Analisi delle cause e delle conseguenze legati alla violenza sulle donne e di genere.

Linguaggio espressivo e creativo dei ragazzi sul tema.

MODULO SECONDA PARTE

Lettura e analisi di testi narrativi sul rispetto e l'uguaglianza. Discussione guidata sulle emozioni e sull'importanza dell'empatia.

Produzione di un testo: "Perché è importante l'educazione all'affettività?".

Introduzione al ruolo della donna nelle diverse epoche storiche. Approfondimento sulla lotta per i diritti civili (es. suffragette).

Studio di figure femminili simbolo di cambiamento nella storia (es. Marie Curie, Eleanor Roosevelt).

Discussione su come hanno influenzato il progresso sociale.

Condizione delle donne nel mondo: analisi geografica delle disparità di genere. Focus su

due Paesi con situazioni contrastanti.

Studio delle differenze biologiche tra maschi e femmine, superando stereotipi legati al genere. Educazione alla conoscenza e rispetto del proprio corpo.

Attività sportive cooperative per sviluppare il rispetto reciproco e il lavoro di squadra. Discussione sul valore dell'equità e della parità nello sport.

Creazione di un poster o un'illustrazione sul tema "Parità di genere e rispetto". Analisi di opere artistiche che rappresentano il tema della donna e dell'affettività.

Lettura di brevi testi, canzoni o articoli su donne simbolo di lotta per l'uguaglianza (es. Malala Yousafzai, Simone Veil).

Analisi di dati statistici: disparità di genere nel mondo (es. accesso all'istruzione, lavoro, reddito).

Creazione di grafici e tabelle per visualizzare i dati.

Progettazione di un breve video o presentazione multimediale sul contrasto alla violenza di genere.

Riflessione sul valore del rispetto e della dignità umana nella prospettiva delle religioni.

Consolidamento e presentazione finale:

Gli studenti presentano i loro lavori ai genitori in occasione del Senza Zaino Day: poster, testi, grafici, progetti multimediali e opere artistiche.

Discussione finale su quanto appreso e riflessione sull'importanza della prevenzione della violenza e dell'educazione all'affettività.

Allegato:

MODULO SECONDE aggiornato (2).pdf

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe II	35	15	50

Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

· Nuove competenze e nuovi linguaggi

○ Modulo n° 3: Modulo di orientamento formativo per la classe III -SCELTE CONSAPEVOLI Introduzione all'Orientamento Scolastico e Autovalutazione

PRIMA PARTE MODULO

Settimane 1-3: Introduzione all'Orientamento Scolastico e Autovalutazione

Italiano: Introduzione all'importanza dell'orientamento scolastico attraverso letture di schede specifiche, discussioni e test attitudinale.

Storia: Studio delle professioni e delle scelte educative nel contesto storico.

Educazione Artistica: Creazione di poster, collage o opere d'arte che riflettono le proprie aspirazioni e interessi.

Settimane 3-4: Esplorazione delle Opzioni Educative

Matematica: Valutazione delle abilità matematiche e calcolo delle medie scolastiche.

Scienze: Esplorazione delle carriere legate alle scienze e alle tecnologie.

Educazione Fisica: Valutazione delle abilità fisiche e legate al benessere (focus: l'importanza dello sport nella gestione dello stress)

Uscita didattica: Approfondire l'esplorazione degli interessi scientifici – Città della scienza a Napoli

Collaborazioni esterne: visite, laboratori, incontri formativi con alcuni degli istituti superiori del territorio.

Settimane 5-8: Scelte Educative e Tipi di Istituti Scolastici

Inglese: Discussione delle opzioni educative in lingua inglese.

Francese: Studio delle opzioni educative in Francia e nei paesi francofoni.

Tecnologia: Utilizzo di strumenti digitali per esplorare le opzioni educative (presentazione dei siti delle scuole di riferimento).

Collaborazioni esterne: visite, laboratori, incontri con alcuni degli istituti superiori del territorio.

Ed. Civica (ITALIANO): l'UE per i giovani: i programmi dell'UE per l'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport in Europa. Programmi di intercultura ed Erasmus

Settimane 7-8: Progetto Personale e Compito di Realtà

Uscita didattica: Approfondire l'esplorazione degli interessi umanistici – Museo Archeologico Nazionale di Napoli

Religione:Discussione sulla crescita della persona e libertà responsabile.

Tecnologia:Creazione di un sito web o una presentazione multimediale che riflette le scelte educative.

Settimana 9: Presentazione Finale e Compito di Realtà.

Educazione Artistica: Preparazione di una mostra o un evento di orientamento scolastico in cui gli studenti presentano le loro scelte educative e il loro progetto

SECONDA PARTE MODULO

Introduzione al Processo di Partecipazione Scolastica

Settimane 1-3: Introduzione al Sistema Scolastico e alla Partecipazione

Italiano: Discussione sull'importanza della partecipazione attiva nella scuola.

Storia: Studio dei movimenti studenteschi storici e delle lotte per i diritti degli studenti.

Ed,civica (ITALIANO): L'istruzione come diritto costituzionale. I decreti delegati ed i diritti degli studenti nella istruzione scolastica italiana

Educazione Musicale: Analisi di canzoni che hanno accompagnato i movimenti giovanili del '68.

Educazione Artistica: Creazione di poster o opere d'arte che rappresentano l'importanza della voce degli studenti.

Settimane 4-5: Ruoli e Responsabilità dei Rappresentanti di Classe

Storia: Spiegazione dei ruoli e delle responsabilità dei rappresentanti di classe e di istituto.

Educazione Fisica: L'importanza del teamwork e della comunicazione nella leadership.

Settimane 6-8: Preparazione alle Elezioni del Rappresentante di Classe

Ed.civica (ITALIANO); candidarsi per degli ideali proponendo un programma.

Italiano: Comunicazione efficace: identificazione del gruppo promotore; scrittura di discorsi di campagna per le elezioni di classe.

Tecnologia: Creazione del logo digitale del gruppo promotore.

Inglese: Creazione di slogan collegati alle campagne elettorali.

Francese: Creazione di slogan collegati alle campagne elettorali.

Settimane 9-11: Ruoli dei Rappresentanti di Classe in Azione

Storia: Studio dei movimenti studenteschi attuali (proteste, manifestazioni, etc.) e del cambiamento effettuato dai rappresentanti di classe

Ed.civica (STORIA):Il caso Greta Thunberg

Educazione Artistica: Creazione di progetti artistici su come i rappresentanti di classe possono influenzare il cambiamento positivo nella scuola.

Settimane 12-14: Compito di Realtà - Organizzazione di un'Assemblea di Classe

Ed.civica (STORIA): Strumenti di dialogo e condivisione democratica nella scuola: gli OO.CC. a partecipazione di alunni/docenti; il comitato dei genitori; il patto di corresponsabilità; lo statuto degli studenti/studentesse; il collettivo di classe e l'assemblea di istituto; i rappresentanti di istituto; consulta provinciale degli studenti

Italiano: Gli studenti formeranno gruppi e useranno strumenti digitali per pianificare e simulare collettivo di classe e assemblea d'istituto. (Richiesta di autorizzazione; gestione degli interventi; verbalizzazione dei risultati dell'incontro.)

Matematica: Calcoleranno il tempo assegnato a ciascun argomento e pianificheranno l'ordine del giorno in base alle priorità.

Religione: Riflessione delle relazioni come dono e responsabilità della convivenza pacifica con approfondimento art.2 della Costituzione Italiana

Settimane 15: Riflessione

Italiano: Scrittura di relazioni sul compito di realtà e delle esperienze come rappresentanti di classe

Elaborazione di un prodotto finale (capolavoro): tutte le discipline

-

Allegato:

MODULO TERZE_aggiornato.pdf

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe III	15	15	30

Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Nuove competenze e nuovi linguaggi

Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa

VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE

Aree di riferimento: Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane, Curricolo progettazione e valutazione. Progetti: -BIMED, staffetta di scrittura, per le classi dell'Istituto che aderiscono - STEAM: Code week, per tutte le classi dell'Istituto – Giochi matematici del Mediterraneo, dalla classe terza della Scuola Primaria e le classi della SSPG - Inglese alla Scuola dell'Infanzia.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti

Priorità desunte dal RAV collegate

Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici nelle classi con particolare riferimento alla SSPG riducendo la fascia medio-bassa negli esiti delle classi. Implementare l'utilizzo delle metodologie didattiche innovative, potenziando 'impiego delle tecnologie, per favorire un apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze

Traguardo

Utilizzare in maniera piu' diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Aumentare l'efficacia della valutazione autentica, spronare gli studenti all'autovalutazione.

Competenze chiave europee

Priorità

Digitale - STEM: potenziamento del problem solving scientifico-matematico, coding e uso critico della tecnologia. Alfabetica Funzionale - Imparare ad Imparare: rafforzare public speaking, comprensione testuale e autonomia metodologica. Cittadinanza - Imprenditorialità: sviluppo dell'iniziativa, responsabilita' sociale e legalita'.

Traguardo

Obiettivi misurabili per le CCE meno raggiunte. Metodologie innovative per lo sviluppo integrato delle competenze. Certificare le competenze digitali (DigComp) del 70% degli alunni. Ridurre del 5% la dispersione implicita e incrementare le attivita' CLIL nel biennio. Coinvolgere il 70% delle classi in progetti di Service Learning e sulla Sostenib

Risultati attesi

Aumento del numero di alunni che raggiungono l'eccellenza nel processo di apprendimento. Miglioramento degli esiti a distanza degli studenti della scuola. Aumento della pratica didattica della personalizzazione dei percorsi di insegnamento/apprendimento. Aumento della percentuale di alunni che si distinguono per le capacità logico-matematiche. Rinforzo della

consapevolezza della propria identità storica e culturale attraverso lo studio della lingua delle antiche civiltà (Roma antica). Aumento delle capacità di osservazione e analisi sulle principali caratteristiche linguistiche del latino. Efficacia sulle scelte di orientamento in uscita.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Scienze
	Aula multisensoriale
	Fabbrica degli strumenti
Biblioteche	Classica
Aule	Magna
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG
	altra risorsa interna: fabbrica degli strumenti

RECUPERO E POTENZIAMENTO LINGUISTICO E MATEMATICO

Aree di riferimento: Curricolo progettazione e valutazione, continuità ed orientamento, ambienti di apprendimenti. Progetti: - Laboratorio Book Telling- narrando libri (extracurricolare Associazione Olivetum)– Officina Sannazaro (cinema, teatro, musica, danza, arti visive, new media art, artigianato)-Coding e pensiero computazionale (curricolare)-

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
- potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014
- definizione di un sistema di orientamento

Priorità desunte dal RAV collegate

Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici nelle classi con particolare riferimento alla SSPG riducendo la fascia medio-bassa negli esiti delle classi. Implementare l'utilizzo delle

metodologie didattiche innovative, potenziando 'impiego delle tecnologie, per favorire un apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze

Traguardo

Utilizzare in maniera piu' diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Aumentare l'efficacia della valutazione autentica, spronare gli studenti all'autovalutazione.

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare i risultati nelle prove standardizzate nazionali. Guadagnare una differenza in positivo dei punteggi della scuola con ESCS simile per la SSPG

Traguardo

Ricondurre il dato ad un livello vicino alla media nazionale aumentando il numero di alunni dei livelli 4 e 5.. Aumentare il punteggio medio generale nelle prove INVALSI di Italiano e Matematica nella SSPG di almeno 3 punti percentuali nel prossimo triennio. Guadagnare una differenza in positivo (almeno +1 a livello statistico) rispetto ai punte

Risultati attesi

Miglioramento delle abilità fonologiche e ricettive della Lingua inglese (Listening- speaking). Miglioramento dell'integrazione di culture attraverso il confronto di codici, usi e costumi diversi. Progresso nell'apprendimento dell'Italiano e della Matematica. Aumento delle competenze di cittadinanza digitale.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali Classi aperte parallele

Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Fabbrica degli strumenti
Aule	Magna
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG

CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ

Aree di riferimento: Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie, inclusione e differenziazione Progetti: -Assaggiatori di miele/La scuola adotta un'arnia; festa dell'albero- Il favoloso mondo degli alberi- Parchi naturali e ricreativi del nostro territorio- Le nostre piante officinali crescono...- "Cittadinanza attiva-CRA (Consiglio rappresentanti degli alunni e delle alunne)"- Recupero della memoria storica: dai nonni ai giovani; Matita e taccuino: alla scoperta del nostro territorio- Attività nella sensory room -Progetto aree a rischio 2024-2025- (SSPG) /Educazione alla Legalità, Sicurezza e giustizia sociale. (SSPG)/Le comunità energetiche: lo sviluppo sostenibile. I rumori del silenzio (compito di realtà a partire dall'atto di indirizzo, anche in modalità Senza Zaino)

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

  sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della

cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità

- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- definizione di un sistema di orientamento

Priorità desunte dal RAV collegate

Competenze chiave europee

Priorità

Digitale - STEM: potenziamento del problem solving scientifico-matematico, coding e uso critico della tecnologia. Alfabetica Funzionale - Imparare ad Imparare: rafforzare public speaking, comprensione testuale e autonomia metodologica. Cittadinanza - Imprenditorialità: sviluppo dell'iniziativa, responsabilita' sociale e legalita'.

Traguardo

Obiettivi misurabili per le CCE meno raggiunte. Metodologie innovative per lo sviluppo integrato delle competenze. Certificare le competenze digitali (DigComp) del 70% degli alunni. Ridurre del 5% la dispersione implicita e incrementare le attivita' CLIL nel biennio. Coinvolgere il 70% delle classi in progetti di Service Learning e sulla Sostenib

Risultati attesi

Aumento della consapevolezza rispetto alle risorse umane, culturali, economiche e ambientali del Territorio; Efficacia delle alleanze formative con l'Ente Comunale, le Associazioni locali, la Pro Loco e le realtà culturali del territorio; Aumento della sensibilità nel recupero della cultura, della storia, delle tradizioni e della memoria del passato; Aumento della conoscenza e delle competenze necessarie a promuovere lo sviluppo sostenibile, "tramite un'educazione volta ad uno sviluppo e uno stile di vita sostenibili"; Miglioramento della maturazione di una cittadinanza attiva, della costruzione di percorsi di partecipazione democratica; Aumento del numero di alunni che attivano la creatività e sanno gestire gli avvenimenti con responsabilità e autonomia.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interne- esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Scienze
	Aula multisensoriale
Aule	Magna
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG

Approfondimento

"Il Consiglio dei Rappresentanti degli alunni (CRA o CdR, cioè Consiglio dei Ragazzi) si configura

come un organo di democrazia rappresentativa paragonabile ad un micro -consiglio comunale di scuola, nel quale sono inseriti due allievi per ogni classe, candidati, eletti e investiti ufficialmente dai propri compagni. I componenti del CRA/CdR, tra i quali sono individuati il Presidente, il vicepresidente, il segretario verbalizzante, si fanno portavoce delle esigenze emerse nelle rispettive classi: evidenziano i bisogni della scuola, sottopongono problemi da affrontare, discutere e tentare di risolvere, assumono decisioni per migliorare gli ambienti scolastici e gli arredi, gestire responsabilmente spazi e tempi condivisi, organizzare eventi o incontri con personalità di spicco della società civile o del mondo della cultura" (https://www.senzazaino.it/blog)

Al seguente link il progetto della scuola

https://www.olivetocitraic.edu.it/wp-content/uploads/2022/01/Progetto-Cittadinanza-attiva-2022-2023.pdf

ESPRESSIONE E CREATIVITÀ

Aree di riferimento: Curricolo progettazione e valutazione, Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie, Continuità ed Orientamento Progetti: Pratica corale : "Coro Sannazaro"- Laboratorio di arte a contatto con la natura: matita e taccuino- Espressione emotiva/ritmomania-Diario Emotivo-#Ioleggoperché- Officina Sannazaro (Cinema, teatro, musica, danza, arti visive, new media art, artigianato)

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

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

- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti

Priorità desunte dal RAV collegate

Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici nelle classi con particolare riferimento alla SSPG riducendo la fascia medio-bassa negli esiti delle classi. Implementare l'utilizzo delle metodologie didattiche innovative, potenziando 'impiego delle tecnologie, per favorire un apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze

Traguardo

Utilizzare in maniera piu' diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Aumentare l'efficacia della valutazione autentica, spronare gli studenti all'autovalutazione.

Competenze chiave europee

Priorità

Digitale - STEM: potenziamento del problem solving scientifico-matematico, coding e uso critico della tecnologia. Alfabetica Funzionale - Imparare ad Imparare: rafforzare public speaking, comprensione testuale e autonomia metodologica. Cittadinanza - Imprenditorialità: sviluppo dell'iniziativa, responsabilita' sociale e legalita'.

Traguardo

Obiettivi misurabili per le CCE meno raggiunte. Metodologie innovative per lo

sviluppo integrato delle competenze. Certificare le competenze digitali (DigComp) del 70% degli alunni. Ridurre del 5% la dispersione implicita e incrementare le attivita' CLIL nel biennio. Coinvolgere il 70% delle classi in progetti di Service Learning e sulla Sostenib

Risultati attesi

Avvio alla “familiarizzazione" con il linguaggio dell’opera lirica attraverso cenni di storia della musica e dei compositori; Miglioramento della capacità di ascolto dei diversi generi di musica; Approfondimento e potenziamento della musica abbinato a quello letterario-linguistico attraverso i progetti di "MUSICA & PAROLE" , "TEATRO IN MUSICA" e orchestra scolastica; Sviluppo delle capacità espressive, simboliche e creative con musica d'insieme per la creazione di un coro scolastico.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interne- esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Aula multisensoriale
Biblioteche	Classica
Aule	Magna
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG

VERSO IL MIO FUTURO-

Aree di riferimento: Continuità ed orientamento, Curricolo Progettazione e Valutazione, Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie. Progetti: -Open day: Scuole a porte aperte-Orientamento scolastico e continuità- Prendiamoci cura del passaggio: Dall'infanzia, alla Primaria, alla SSPG e oltre...- Orientamento... e passioni come scelta di vita. Visitiamo per conoscere: Museo Archeologico Nazionale Napoli e Museo di scienze naturali. Potenziamento musica (Primaria classi quarter e quinte/SSPG tutte le classi)

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento

Priorità desunte dal RAV collegate

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare i risultati nelle prove standardizzate nazionali. Guadagnare una differenza in positivo dei punteggi della scuola con ESCS simile per la SSPG

Traguardo

Ricondurre il dato ad un livello vicino alla media nazionale aumentando il numero di alunni dei livelli 4 e 5.. Aumentare il punteggio medio generale nelle prove INVALSI di Italiano e Matematica nella SSPG di almeno 3 punti percentuali nel prossimo triennio. Guadagnare una differenza in positivo (almeno +1 a livello statistico) rispetto ai punte

Competenze chiave europee

Priorità

Digitale - STEM: potenziamento del problem solving scientifico-matematico, coding e uso critico della tecnologia. Alfabetica Funzionale - Imparare ad Imparare: rafforzare public speaking, comprensione testuale e autonomia metodologica. Cittadinanza - Imprenditorialità: sviluppo dell'iniziativa, responsabilita' sociale e legalita'.

Traguardo

Obiettivi misurabili per le CCE meno raggiunte. Metodologie innovative per lo sviluppo integrato delle competenze. Certificare le competenze digitali (DigComp) del 70% degli alunni. Ridurre del 5% la dispersione implicita e incrementare le attivita' CLIL nel biennio. Coinvolgere il 70% delle classi in progetti di Service Learning e sulla Sostenib

Risultati attesi

Efficacia dei percorsi volti a sostenere gli alunni a riflettere su se stessi e sulla vita che li attende a breve e a lungo termine; Aumento del numero di alunni che mostrano maggiore sicurezza nelle scelte, sanno riflettere in modo coerente e responsabile sulle proprie potenzialità, sanno riconoscere i limiti e accettano l'aiuto per superarli.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interne- esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Scienze
	Aula multisensoriale
	Fabbrica degli strumenti
Biblioteche	Classica
Aule	Magna
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG
	altra risorsa interna: fabbrica degli strumenti
Strutture sportive	Palestra - campi all'aperto comunali

INCLUSIONE, INTEGRAZIONE

Aree di riferimento: Inclusione e differenziazione, Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane . Progetti: -Alfabetizzazione ed integrazione alunni stranieri- Potenziamento alunni con Bisogni Educativi Speciali- Giornata mondiale della disabilità- Esperienze nella sensory room in piccoli gruppi, come parte del paesaggio di apprendimento per percorsi didattici programmati. Potenziamento italiano per alunni provenienti da altri paesi.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014
- definizione di un sistema di orientamento

Priorità desunte dal RAV collegate

Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici nelle classi con particolare riferimento alla SSPG riducendo la fascia medio-bassa negli esiti delle classi. Implementare l'utilizzo delle metodologie didattiche innovative, potenziando 'impiego delle tecnologie, per favorire un apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze

Traguardo

Utilizzare in maniera piu' diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Aumentare l'efficacia della valutazione autentica, spronare gli studenti all'autovalutazione.

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare i risultati nelle prove standardizzate nazionali. Guadagnare una differenza in positivo dei punteggi della scuola con ESCS simile per la SSPG

Traguardo

Ricondurre il dato ad un livello vicino alla media nazionale aumentando il numero di alunni dei livelli 4 e 5.. Aumentare il punteggio medio generale nelle prove INVALSI di Italiano e Matematica nella SSPG di almeno 3 punti percentuali nel prossimo triennio. Guadagnare una differenza in positivo (almeno +1 a livello statistico) rispetto ai punte

---

Competenze chiave europee

Priorità

Digitale - STEM: potenziamento del problem solving scientifico-matematico, coding e uso critico della tecnologia. Alfabetica Funzionale - Imparare ad Imparare: rafforzare public speaking, comprensione testuale e autonomia metodologica. Cittadinanza - Imprenditorialità: sviluppo dell'iniziativa, responsabilita' sociale e legalita'.

Traguardo

Obiettivi misurabili per le CCE meno raggiunte. Metodologie innovative per lo sviluppo integrato delle competenze. Certificare le competenze digitali (DigComp) del 70% degli alunni. Ridurre del 5% la dispersione implicita e incrementare le attivita' CLIL nel biennio. Coinvolgere il 70% delle classi in progetti di Service Learning e sulla Sostenib

Risultati attesi

Miglioramento delle competenze di base attraverso l'utilizzo di strumenti e metodologie dispensative e compensative; Raggiungimento di alti livelli nell'integrazione e nell'inclusione degli alunni diversamente abili e degli alunni con DSA e con BES, continuando a mettere in atto azioni che siano rivolte al successo formativo, alla valorizzazione dell'autostima e delle loro potenzialità in pratiche didattiche che coinvolgono i gruppi classe. Aumento della sinergia con Enti locali, strutture sanitarie e realtà territoriali di supporto ai processi di inclusione e di integrazione.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interne- esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Scienze

	Aula multisensoriale
	Fabbrica degli strumenti
Biblioteche	Classica
Aule	Magna
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG
Strutture sportive	Palestra - campi all'aperto comunali

SENZA ZAINO LAB

Aree di riferimento: Ambienti di apprendimento. Orientamento strategico e organizzazione della scuola. Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane. Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie. Progetti:-Senza Zaino Day -Per una Scuola Senza Zaino che cresce e si migliora-Onboarding - Insieme si può ....far crescere la scuola -La fabbrica degli strumenti- Dagli strumenti tattili agli strumenti digitali: esperienze delle classi in laboratorio-Visiting e giornate di studio- Convegno Scuola Polo

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese

- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento

Priorità desunte dal RAV collegate

Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici nelle classi con particolare riferimento alla SSPG riducendo la fascia medio-bassa negli esiti delle classi. Implementare l'utilizzo delle metodologie didattiche innovative, potenziando 'impiego delle tecnologie, per favorire un apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze

Traguardo

Utilizzare in maniera piu' diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Aumentare l'efficacia della valutazione autentica, spronare gli studenti all'autovalutazione.

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare i risultati nelle prove standardizzate nazionali. Guadagnare una differenza in positivo dei punteggi della scuola con ESCS simile per la SSPG

Traguardo

Ricondurre il dato ad un livello vicino alla media nazionale aumentando il numero di

alunni dei livelli 4 e 5.. Aumentare il punteggio medio generale nelle prove INVALSI di Italiano e Matematica nella SSPG di almeno 3 punti percentuali nel prossimo triennio. Guadagnare una differenza in positivo (almeno +1 a livello statistico) rispetto ai punte

Competenze chiave europee

Priorità

Digitale - STEM: potenziamento del problem solving scientifico-matematico, coding e uso critico della tecnologia. Alfabetica Funzionale - Imparare ad Imparare: rafforzare public speaking, comprensione testuale e autonomia metodologica. Cittadinanza - Imprenditorialità: sviluppo dell'iniziativa, responsabilita' sociale e legalita'.

Traguardo

Obiettivi misurabili per le CCE meno raggiunte. Metodologie innovative per lo sviluppo integrato delle competenze. Certificare le competenze digitali (DigComp) del 70% degli alunni. Ridurre del 5% la dispersione implicita e incrementare le attivita' CLIL nel biennio. Coinvolgere il 70% delle classi in progetti di Service Learning e sulla Sostenib

Risultati attesi

Rafforzamento delle pratiche della comunità per incentivare l'acquisizione di competenze e la condivisione dei valori di comunità, responsabilità ed ospitalità Aumento delle pratiche SZ relative alla diversificazione delle attività, all'uso degli strumenti didattici (di apprendimento e di gestione), all'utilizzo di IpU. Essere modello anche per le altre scuole nell'allestimento degli ambienti/paesaggi di apprendimento Essere sostegno da parte dei docenti senior ai docenti junior nelle attività SZ da loro progettate. Costruire una comunità di ricerca e di pratiche didattiche prima come adulti disponibili allo studio, alla riflessione, al confronto, allo scambio e poi con gli studenti per una gestione partecipata della classe e della scuola Aumento della didattica laboratoriale; Ideare, costruire, catalogare, collocare e rendere accessibili e fruibili strumenti didattici (cancelleria, gestione e apprendimento)- Documentare idee ed esperienze sollecitando i docenti a riflettere sull'agito, a co-progettare i percorsi e valutarli insieme;

Miglioramento dello scambio professionale tra docenti sulle modalità di costruzione e sulla scelta di utilizzo degli strumenti didattici Utilizzo dell'aula tipo del modello Senza Zaino per gruppi di alunni e per gruppi di docenti in formazione. Miglioramento dell'innovazione con processi di ricerca-azione, di confronto di nuove idee tra docenti - esperti – bambini.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interne- esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Scienze
	Aula multisensoriale
	Fabbrica degli strumenti
Aule	Magna
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG

Approfondimento

-La fabbrica degli strumenti e l'aula tipo si configurano come laboratori.

LA FABBRICA DEGLI STRUMENTI

L'Istituto Comprensivo Jacopo Sannazaro, Scuola Polo della regione Campania per il modello Senza Zaino, vuole predisporre e mettere a disposizione dei docenti e dei visitatori, in particolare delle scuole di competenza di questa scuola polo, uno spazio accogliente e ben organizzato, un luogo di riferimento per la formazione. Questa iniziativa nasce con la volontà di rinascita dopo una fase di separazione, allontanamento e chiusura di un bene prezioso per i

giovani che è rappresentato dalla scuola e intende ricompattare intorno ad essa e con essa il territorio con tutta la sua valenza formativa nell'interazione continua, sistematica e programmata. La fabbrica degli strumenti si configura come una mostra permanente di prototipi di strumenti didattici, catalogati e suddivisi in strumenti di cancelleria, di gestione, di apprendimento, realizzati dalla comunità scolastica: docenti, bambini e genitori. All'interno si possono trovare:

• Un archivio della documentazione di tutte le procedure attive adottate dalla nostra scuola secondo le linee guida del modello senza zaino;

• Angoli attrezzati e predisposti per costruire, visionare e sperimentare gli strumenti testati, ufficialmente idonei e perciò catalogati secondo un criterio preciso e condiviso;

• Una varietà di strumenti didattici ognuno dei quali è corredato da una scheda di presentazione che descrive: le caratteristiche fisiche, le indicazioni del suo utilizzo, l'ideatore dello strumento e l'appartenenza dello strumento all'area (infanzia), alla disciplina(primaria) e alla classe di pertinenza;

• Atelier per allestire "laboratori del fare";

• Angoli dove allestire mini laboratori con adeguati strumenti didattici.

"L'uso di adeguati strumenti didattici è il perno della didattica SZ, grazie ad essi l'insegnamento assume un carattere di laboratorialità, che si confronta con gli artefatti materiali ovvero con l'hardware. Il loro impiego permette di costruire attività differenziate e misurate, rispettando le diverse intelligenze, i diversi stili di apprendimento, i tempi e i bisogni di ciascuno, favorendo l'ancoraggio al concreto della dimensione astratta e simbolica attraverso, appunto, le fasi manipolatoria e iconica. L'esperienza sensoriale generata dal contatto con molteplici oggetti è capace di far nascere quelle esperienze significative che, attraverso la guida del docente, si strutturano in conoscenze e abilità". (Orsi, A scuola senza zaino, Erickson, 2016, pag. 108)

Gli strumenti didattici hanno una forte valenza educativo-pedagogica, sono facilitatori d'uso e di apprendimento che favoriscono: il "prendersi cura che insegna a prendersi cura"; l'attenzione verso la scelta di criteri metodologici finalizzati a promuovere ospitalità, responsabilità, autonomia; un nuovo approccio e una nuova relazione tra maestra-bambino, a partire dalla pratica di utilizzo degli strumenti, si rinnova la relazione con l'insegnante, che viene a connotarsi come complice rapporto giocoso, serio e impegnativo, messo in atto nel faticoso processo dell'imparare. Intorno agli strumenti si costruiscono attività differenziate, misurate sulle diverse intelligenze e sui diversi bisogni, intenzionate ad offrire la possibilità di scegliere.

EDUCAZIONE ALLA SALUTE

Aree di riferimento: La Nota MIUR 0002270 del 09.12.2019 richiama la sentenza n. 20504 del 30 luglio 2019, resa a sezioni unite, la Corte di Cassazione per la quale il servizio mensa è compreso nel tempo scuola e quindi condivide le finalità educative proprie del progetto formativo di cui esso è parte. Il servizio assolve anche a finalità di educazione all'alimentazione sana" nonché a quella di "socializzazione". Progetti: -Alimentiamoci - Andiamo a mensa - Ecosostenibilità e plastic free - Acqua buona e trasparente - Frutta e verdura nelle scuole - Merenda sana e buona - Festeggiamo in salute - Scuola Attiva KIDS per i bambini della scuola primaria – Piccoli eroi a scuola, il gioco motorio per lo sviluppo delle attività di base nella scuola dell'Infanzia -Progetto ASL Salerno (SSPG): educazione # promozione della salute, tema scelto: "Star bene insieme-educazione emozionale e sane relazioni"- Espressività emotiva- ritmomania (SSPG)-Diario emotivo (SSPG)

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

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

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

Priorità desunte dal RAV collegate

Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici nelle classi con particolare riferimento alla SSPG riducendo la fascia medio-bassa negli esiti delle classi. Implementare l'utilizzo delle metodologie didattiche innovative, potenziando 'impiego delle tecnologie, per favorire un apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze

Traguardo

Utilizzare in maniera piu' diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Aumentare l'efficacia della valutazione autentica, spronare gli studenti all'autovalutazione.

Competenze chiave europee

Priorità

Digitale - STEM: potenziamento del problem solving scientifico-matematico, coding e uso critico della tecnologia. Alfabetica Funzionale - Imparare ad Imparare: rafforzare public speaking, comprensione testuale e autonomia metodologica. Cittadinanza - Imprenditorialità: sviluppo dell'iniziativa, responsabilita' sociale e legalita'.

Traguardo

Obiettivi misurabili per le CCE meno raggiunte. Metodologie innovative per lo sviluppo integrato delle competenze. Certificare le competenze digitali (DigComp) del 70% degli alunni. Ridurre del 5% la dispersione implicita e incrementare le attivita' CLIL nel biennio. Coinvolgere il 70% delle classi in progetti di Service Learning e sulla Sostenib

Risultati attesi

Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali ed i corretti stili di vita ed alimentazione rappresentano alcuni degli aspetti identitari di questa comunità scolastica Garanzia di una dieta studiata nel rispetto della salute dei ragazzi Attenzione ai prodotti del territorio e valorizzazione del consumo di prodotti locali Valorizzazione della risorsa acqua del territorio anche in un'ottica di preservazione della risorsa acqua Aumento della consapevolezza del proprio benessere fisico esaltando il valore dell'attività fisica in funzione della prevenzione dei rischi cardio-polmonari e generali. Miglioramento nella costruzione del sé anche in relazione con l'altro, attraverso il movimento e lo sviluppo di abilità percettivo-motorie, cognitive e linguistiche.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interne- esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Scienze
	Aula multisensoriale

Biblioteche Classica

Approfondimento

L'Istituto Sannazaro si avvale del tempo prolungato e del servizio mensa. Sino ad oggi tale servizio ha comportato inevitabilmente, la produzione di materiali plastici e di alluminio ed una visibile diffidenza verso la risorsa acqua locale. Il Consiglio Ue ha introdotto nuove regole dando il via libera formale alla direttiva che vieta dal 2021 oggetti in plastica monouso come piatti, posate e cannucce. Nel rispetto di tali imminenti regole ma, soprattutto, in coerenza con l'identità della scuola che trasmette ai ragazzi quotidianamente la "coscienza della sostenibilità ambientale" la scuola ha dato avvio alla "ECOMENSA e all'iniziativa ACQUA BUONA E TRASPARENTE" attraverso la sostituzione di stoviglie usa e getta e le bottigliette di plastica con stoviglie biocompostabili in polpa di cellulosa e la fornitura in caraffa di acqua del rubinetto. L'acqua erogata nelle sezioni mensa sarà anche filtrata attraverso filtri a carbone attivo, in grado di trattenere sostanze in sospensione maggiori di 0,3 µm, opportunamente inseriti nei rubinetti dei locali cucina delle mense. A tale proposito si è coinvolta l'Amministrazione Comunale nella pubblicizzazione dei dati chimico-fisici e microbiologici delle acque del Comune di Oliveto Citra (Sa) al fine di valorizzare la qualità di questa risorsa invitando alla riduzione dell'uso dell'acqua conservata in contenitori di plastica. Il progetto quindi, oltre a valorizzare la qualità dell'acqua supporta, in termini di "trasparenza", una informazione aggiornata dell'utenza scolastica attraverso la messa a disposizione dei dati ufficiali delle analisi, affinché tutti possano essere tranquilli nel suo utilizzo e garantiti circa la salubrità dell'acqua di rubinetto, nel rispetto del valore della risorsa acqua locale. La scuola inoltre, si è resa inoltre disponibile quale eventuale punto di campionamento dei prossimi prelievi. L'iniziativa intende completarsi con la fornitura di borracce in alluminio, affinché nell'Istituto venga sostituita definitivamente la plastica La Nota MIUR 0002270 del 09.12.2019 richiama la sentenza n. 20504 del 30 luglio 2019, resa a sezioni unite, la Corte di Cassazione per la quale il servizio mensa è compreso nel tempo scuola e quindi condivide le finalità educative proprie del progetto formativo di cui esso è parte. Il servizio assolve anche a finalità di educazione all'alimentazione sana" nonché a quella di "socializzazione Lo sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali ed i corretti stili di vita ed alimentazione rappresentano alcuni degli aspetti identitari di questa comunità scolastica. Le stesse strutture e la costruzione della ECOSCUOLA rafforzano tale identità.

Scelte organizzative

Il servizio di mensa è rivolto agli alunni iscritti alla Scuola dell'Infanzia e alla Scuola Secondaria di I Grado dell'Istituto, al fine di assicurare agli stessi la partecipazione all'attività scolastica per l'intera giornata, essendo previsti moduli orari strutturati su 40 ore settimanali (Scuola dell'Infanzia) e due rientri pomeridiani obbligatori (Scuola Secondaria di I Grado). L'erogazione del servizio rientra nell'ambito delle competenze proprie dell'Amministrazione comunale ma la Scuola, il Comune e l'Asl, ciascuno per le rispettive competenze, collaborano per il buon andamento dello stesso, operando in maniera coordinata e concertata, anche al fine di fornire alle famiglie informazioni complete sul servizio e sulle scelte alimentari proposte. L'ambiente scolastico, in quanto comunità educante, deve essere luogo in cui ciascun alunno possa fruire appieno di tutte le opportunità di crescita e di sviluppo personale che gli vengono offerte, imparando ad interagire con gli altri in un rapporto positivo e nel pieno rispetto delle regole del vivere civile. La mensa costituisce un tassello del percorso educativo in senso generale e, più specificamente, un'opportunità per gli alunni di avvalersi di una corretta educazione alimentare; pertanto, si sottolinea che essa rappresenta anche un momento di educazione al gusto, una possibilità di accostarsi a cibi diversi, un'occasione per favorire un'alimentazione più varia. Gli alimenti non sono cotti presso le cucine della scuola ma, soltanto somministrati dalla ditta affidataria.

SPAZI E TEMPI DEDICATI AL SERVIZIO MENSA

I locali destinati alla mensa sono collocati al P.T. dell'edificio delle sezioni Infanzia di Capoluogo e Dogana e, al Piano Primo (come da planimetria di progetto) dell'ecoscuola sezione Primaria di Capoluogo per quanto riguarda il servizio fornito agli studenti della SSPG. I locali accolgono un adeguato numero di alunni, personale docente/non docente, personale addetto alla somministrazione pasti, nel pieno rispetto dell'indice di affollamento come verificato dal R.S.P.P. ai fini del rispetto del D.Lgs.n.81/2008 e sue successive mm.ii. Il tempo dedicato alla mensa è di circa un'ora.

REGOLE DI COMPORTAMENTO E DI CONVIVIALITÀ

La scuola è dotata di un regolamento ove sono dettate anche le regole da rispettare per una finalità di socializzazione conviviale del tempo mensa. Nel regolamento si invitano gli alunni che frequentano la mensa a tenere un comportamento corretto, rispettoso ed adeguato all'ambiente e alle sue funzioni, il tutto commisurato alla loro età. In particolare le classi della SSPG, tra le altre cose, devono raggiungere in fila i locali della mensa, dopo essersi lavate le mani; entrare in maniera tranquilla e raggiungere il tavolo assegnato; sedersi composti in attesa della distribuzione del pasto ed evitare di alzarsi senza motivo dal proprio posto; mantenere un tono di voce il più possibile moderato e comunicare solo con i compagni seduti allo stesso

tavolo; tenere un comportamento corretto, rispettoso e civile nei confronti degli operatori addetti al servizio e degli insegnanti addetti alla vigilanza; stare seduti composti durante l'ora di mensa, non sporcare eccessivamente gli spazi dove consumano il pranzo ed utilizzare in modo corretto le posate; fare attenzione a non rovesciare l'acqua dai bicchieri, anche al fine di non sprecarla, e non giocare con il cibo; evitare di sprecare pane, frutta o qualsiasi altro cibo ed imparare ad assaggiare tutti gli alimenti per migliorare la propria dieta; alzarsi educatamente da tavola al termine della mensa e sistemare con cura la sedia utilizzata; mettersi in fila seguendo i propri docenti e lasciare i locali della mensa salutando il personale che ha servito il pasto. Oltre ad un chiaro invito all'"antispreco" si richiede una scrupolosa osservanza della raccolta differenziata. Si richiede altresì di raccordare le regole di comportamento alla prevenzione dei rischi nel rispetto della normativa sulla sicurezza (D.Lgs.n.81/2008 e successive ii.e mm.).

FRUTTA E VERDURA NELLE SCUOLE

L'I.C. Sannazaro partecipa da anni al programma "Frutta e verdura nelle scuole" promosso dall'Unione Europea, realizzato dal Ministero delle Politiche Agricole, Alimentari e Forestali, e svolto in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, il Ministero della Salute, Agea, le Regioni e Province autonome di Trento e Bolzano. Il programma è rivolto ai bambini che frequentano la scuola primaria (6-11 anni) e ha lo scopo di incrementare il consumo dei prodotti ortofrutticoli e di accrescere la consapevolezza dei benefici di una sana alimentazione. A questo scopo, l'obiettivo del programma è quello di: - divulgare il valore ed il significato della stagionalità dei prodotti; - promuovere il coinvolgimento delle famiglie affinché il processo di educazione alimentare avviato a scuola continui anche in ambito familiare; - diffondere l'importanza della qualità certificata: prodotti a denominazione di origine (DOP, IGP), di produzione biologica; - sensibilizzare gli alunni al rispetto dell'ambiente, approfondendo le tematiche legate alla riduzione degli sprechi dei prodotti alimentari. Le misure di accompagnamento programmate dal Ministero hanno quale obiettivo prioritario quello di "informare" e sviluppare un consumo consapevole della frutta e della verdura, privilegiando la distribuzione del prodotto fresco. Il programma prevede la realizzazione di specifiche giornate a tema, quali visite a fattorie didattiche, corsi di degustazione, attivazione di laboratori sensoriali, al fine di incoraggiare i bambini al consumo di frutta e verdura e sostenerli nella conquista di abitudini alimentari sane. Nel programma è prevista la distribuzione di frutta di stagione ai bambini da inserire nei momenti di merenda.

MERENDA SANA E BUONA L'I.C.

Sannazaro attiva periodicamente una sensibilizzazione presso bambini e genitori affinché utilizzino alimenti sani e non confezionati nel momento della merenda e sottolinea l'importanza

di questa pausa nel quotidiano dei bambini come momento di relax, funzionale ad una migliore assimilazione e gestione degli alimenti ed ad una loro attenzione su cosa mangiano ed in quale modalità.

FESTEGGIAMO IN SALUTE L'I.C.

Sannazaro non autorizza feste ed eventi durante i quali far entrare dall'esterno alimenti confezionati. L'unica eccezione si fa per i compleanni dei bambini (infanzia/primaria) durante i quali si consumano fette di pane casereccio, olio extravergine di oliva prodotto nel territorio, miele e frutta di stagione. CELEBRAZIONE della GIORNATA MONDIALE DELL'ALIMENTAZIONE 16 OTTOBRE

La Giornata Mondiale dell'Alimentazione intende sensibilizzare l'opinione pubblica sulla necessità di garantire a tutti cibi nutrienti grazie a una produzione migliore, una nutrizione migliore, un ambiente migliore e una vita migliore. Promossa da FAO_M.I._AGENDA 2030 Per celebrare la GIORNATA MONDIALE DELL'ALIMENTAZIONE l'I. C. Sannazaro unitamente all'I.I.I.S.ASSTEAS di Oliveto Citra, in pieno spirito di collaborazione e di fattivo coordinamento ai fini dell'orientamento in uscita, organizza eventi presso l'Auditorium di Oliveto Citra trattando i seguenti temi: - Alimentazione e sostenibilità delle produzioni agroindustriali nell' Agenda 2030 - La dimensione industriale a garanzia di qualità. - Un brand italiano presente su tutti i mercati mondiali: OROGIALLO la pasta prodotta con l'energia verde. - Il protagonista principale della qualità di ogni pietanza: l'olio extra vergine di oliva" docenti ed alunni dell'ITIS di Oliveto Citra PROGETTO NAZIONALE "SCUOLA ATTIVA KIDS" PER LA SCUOLA PRIMARIA L'I.C. Sannazaro si candida annualmente al progetto nazionale "Scuola Attiva Kids" per la scuola primaria, promosso dal Ministero dell'istruzione e Sport e salute S.p.A. Il progetto nazionale "Scuola Attiva Kids" è considerato l' evoluzione del precedente "Sport di Classe" realizzato negli scorsi anni prevede la collaborazione con le Federazioni Sportive Nazionali e con il Comitato Italiano Paraolimpico ed è rivolto a tutte le classi della scuola primaria delle istituzioni scolastiche statali e paritarie, il progetto ha l'obiettivo di valorizzare l'educazione fisica nella scuola primaria per le sue valenze educativo/formative, per favorire l'inclusione e per la promozione di corretti e sani stili di vita.

CELEBRAZIONE GIORNATA MONDIALE DELLA RIABILITAZIONE CARDIO□POLMONARE RCP 16 OTTOBRE 2021

La Giornata mondiale della Rianimazione Cardio-Polmonare è una campagna globale che si svolge il 16 ottobre di ogni anno con l'obiettivo di creare consapevolezza che tutti possono imparare la RCP e promuovere la formazione sulla RCP. La legge.n.116/2021 da molti definita

“legge del cuore”, prevede novità finalizzate a rafforzare il primo intervento in caso di arresto cardiaco e l’insegnamento delle manovre rianimatorie in ambiente scolastico. La Legge prevede novità finalizzate a rafforzare il primo intervento in caso di arresto cardiaco. Situazione di grande rilievo è l’indicazione di inserire in ambiente scolastico l’insegnamento delle manovre rianimatorie Infatti un bambino che sin dalla scuola primaria impara a conoscere un defibrillatore e l’importanza che questo strumento riveste, avrà una conoscenza di base in materia dei DAE (defibrillatore automatico esterno) sia a livello nozionistico che pratico, e sarà in grado di apprendere con più semplicità le principali manovre salvavita. Di conseguenza, sarà un adulto più preparato che non avrà bisogno di essere rassicurato sul fatto che il DAE non sia uno strumento pericoloso o complicato ma, al contrario, lo riterrà prezioso perché in grado di salvare una vita. A tal fine, l’I,.C. Sannazaro ha preso contatti con il Comitato CRI di Serre per delle giornate di formazione da dedicare agli alunni delle classi quarte e quinte della scuola primaria e le classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado sulla Riabilitazione Cardio Polmonare Rcp .

AGENDA 2030

Aree di riferimento: L’Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile è un programma d’azione per le persone, il pianeta e la prosperità sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell’ONU. Essa ingloba 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile. Gli obiettivi di sviluppo sostenibile (Sustainable Development Goals o, in forma abbreviata, SDG) costituiscono una serie di 17 obiettivi concordati dall'Organizzazione delle Nazioni Unite. Gli obiettivi generali mirano a risolvere un'ampia gamma di problematiche riguardanti lo sviluppo economico e sociale, quali la povertà, la fame, la salute, l'istruzione, il cambiamento climatico, l’uguaglianza di genere, l'acqua, i servizi igienico-sanitari, l’energia, l'urbanizzazione, l’ambiente e l'uguaglianza sociale. Progetti: Cittadini si diventa - Gestione dei rifiuti : l'amico lombrico - Colorare con la natura: piante tintorie e altro- Amico fiume- Giornata internazionale per l'eliminazione della violenza contro le donne -

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

  sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo

tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità

- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento

Priorità desunte dal RAV collegate

Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici nelle classi con particolare riferimento alla SSPG riducendo la fascia medio-bassa negli esiti delle classi. Implementare l'utilizzo delle metodologie didattiche innovative, potenziando 'impiego delle tecnologie, per favorire un apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze

Traguardo

Utilizzare in maniera piu' diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e

medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Aumentare l'efficacia della valutazione autentica, spronare gli studenti all'autovalutazione.

Competenze chiave europee

Priorità

Digitale - STEM: potenziamento del problem solving scientifico-matematico, coding e uso critico della tecnologia. Alfabetica Funzionale - Imparare ad Imparare: rafforzare public speaking, comprensione testuale e autonomia metodologica. Cittadinanza - Imprenditorialità: sviluppo dell'iniziativa, responsabilita' sociale e legalita'.

Traguardo

Obiettivi misurabili per le CCE meno raggiunte. Metodologie innovative per lo sviluppo integrato delle competenze. Certificare le competenze digitali (DigComp) del 70% degli alunni. Ridurre del 5% la dispersione implicita e incrementare le attivita' CLIL nel biennio. Coinvolgere il 70% delle classi in progetti di Service Learning e sulla Sostenib

Risultati attesi

Gli obiettivi formativi per gli studenti sono: cittadinanza ampia e articolata, senso della legalità, etica delle responsabilità, pensiero critico, capacità di argomentazione . In tale direzione l'UNESCO individua dei traguardi universali necessari per «Educare alla cittadinanza globale»: Gli allievi -acquisiscono la conoscenza e la comprensione delle sfide locali, nazionali e mondiali come anche l'interconnessione e l'interdipendenza tra i diversi paesi e popoli. - sviluppano competenze analitiche e di spirito critico. - provano un sentimento di appartenenza a una umanità comune e di condivisione dei valori e delle responsabilità fondati sui diritti dell'uomo. - sviluppano capacità di empatia, di solidarietà e di rispetto delle differenze e della diversità. - agiscono in modo efficace e responsabile a livello locale, nazionale e mondiale, per un mondo più pacifico e sostenibile. - acquisiscono la motivazione e la voglia di fare le scelte necessarie. - acquisiscono competenze dalle osservazioni scientifiche: dall'esperienza, alla riflessione e alla ricerca per l'apprendimento in outdoor.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interne- esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Scienze
	Aula multisensoriale
Biblioteche	Classica
Aule	Magna
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG
Strutture sportive	Palestra - campi all'aperto comunali

PIANO ESTATE

Aree di Riferimento: Il MIM ha pubblicato l'avviso n. 59639 "Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025". Con le risorse assegnate, le scuole che si candidano su base volontaria, saranno selezionate e potrebbero realizzare attività , a partire dalla data di autorizzazione 24.05.2024 e fino al termine dell'anno scolastico 2024-2025, usufruendo, in particolare, dei periodi di sospensione della didattica curricolare e di quello estivo finalizzate allo svolgimento di attività sportive, musicali, teatrali, ricreative e, più in generale, di iniziative che favoriscano l'aggregazione, l'inclusione, la socialità, l'accoglienza e la vita di gruppo. L'iniziativa è finanziata dal PN Scuola 21-27, fondo FSE+, col cofinanziamento dell'Unione europea. Sono stati proposti moduli di lingua straniera per la scuola primaria;

Educazione motoria (yoga-mindfulness); Consapevolezza ed espressione culturale (teatro, musica, scenografia). RIEPILOGO MODULI - Sottoazione ESO4.6.A4.A: LINGUA STRANIERA (INGLESE PER ALLIEVI DELLA SCUOLA PRIMARIA) 22864 FULL ENGLISH SUMMER CAMP classe aperte prima e seconda PRIMARIA --N.30 partecipanti – N.30 ore 22897 FULL ENGLISH SUMMER CAMP classe aperta terza, quarta PRIMARIA --N.30 partecipanti – N.30 ore 23074 FULL ENGLISH SUMMER CAMP classe aperta quinta PRIMARIA--N.20 partecipanti – N. 30 ore CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE 23083 – -TEATRANDO -classe aperta prima, seconda e terza SSPG--N.20 partecipanti – N.60 ore L'esperienza teatrale, come strumento funzionale alla conoscenza del passato, fonte di arricchimento che orienta verso una formazione consapevole di capacità concrete di azione. Il teatro come luogo di verità, di scoperta, di lati misteriosi e poetici. E questo attraverso l'invenzione e la fantasia... come in un sogno ad occhi aperti. Una fucina per sviluppare anche il piacere di incontrarsi, di condividere, di confrontarsi, riconoscendo la diversità come valore. 23093 - MUSICA E MOVIMENTO classe aperta prima,seconda,terza SSPG-N.20 partecipanti – N.30 ore Il modulo “Musica e Movimento” propone di favorire il processo di crescita degli alunni attraverso la pratica gestuale e il movimento coordinato, nella prospettiva di un potenziamento della capacità di comunicazione in ambito non verbale. Musica e movimento sono due realtà autonome ma strettamente collegate, in quanto senza movimento non si producono suoni, a cominciare dal movimento delle corde vocali. È importante che i due elementi siano collegati nelle attività da proporre ai ragazzi. Perciò si proporranno attività, nell'interazione reciproca tra musica/movimento, che aiuteranno l’alunno, non solo a sviluppare il senso del ritmo e la percezione sonora ma anche a conoscere e dominare il proprio corpo, ad esprimersi intenzionalmente mediante esso, ad entrare in rapporto con sé stesso, con gli altri e con la realtà circostante in modo equilibrato e costruttivo. 23129 VESTIAMO LA SCENA classe aperta prima,seconda,terza SSPG - N.20 partecipanti – N.60 ore Il laboratorio ha l’obiettivo di far conoscere ai ragazzi il mondo della realizzazione scenografica teatrale e sviluppare capacità di relazione tra testo, rappresentazione e realizzazione pratica di manufatti artistici (ricerca iconografica, produzione di schizzi/bozzetti/prototipi preparatori per la realizzazione della scena spettacolo). EDUCAZIONE MOTORIA 26686 - YOGA E MINDFULNESS - Classi aperte primarie e SSPG - N.30 partecipanti – N.30 ore Il progetto prevede un laboratorio inclusivo e propedeutico alla disciplina dello Yoga e Mindfulness“ per poter intervenire in modo mirato supportando le difficoltà didattiche, psicologiche, relazionali, sociali degli alunni offrendo servizi adeguati sia ad essi sia alle loro famiglie, migliorando in tal modo la qualità della loro vita. Il laboratorio si basa su attività che coinvolgono gli organi motori e sensoriali (vista, tatto, udito, ecc) e permettono ai bambini di imparare ad ascoltare se stessi dall'interno e a prestare attenzione all'insorgere delle sensazioni del corpo, osservando il loro sviluppo e divenendo consapevoli delle trasformazioni che queste possono produrre. Inoltre lo scopo dello yoga è anche quello di rafforzare l'identità individuale

dei bimbi, irrobustire il loro carattere ed imparare a gestire i conflitti interiori invece che evitarli, rinsaldando in questo modo anche la loro forza di volontà. Obiettivi formativi : - Rafforzamento e integrazione delle competenze linguistiche. - Accrescimento dell'interesse verso lingue e culture diverse dalle proprie. - Potenziamento delle metodologie e attività laboratoriali. Educare gli alunni ad assumere atteggiamenti sempre più disinvolti nei riguardi della disciplina, potenziando le capacità di comprensione, di ascolto, di osservazione, di analisi e di sintesi Attività: -Reading e listening comprehension. - Individuazione in un testo delle informazioni implicite ed esplicite. - Produzione di brevi frasi associate ad immagini. - Compiti di realtà. - Giochi linguistici anche con l'uso della LIM. - Completamento e/o produzione di schemi, tabelle, disegni. - Multiple choice e true /false exercises (reading e listening) -Simulazione di attività strutturate sul modello INVALSI-Costruzione schemi coreografici - lettura interpretata e critica-Drammatizzazione - Espressività del corpo – Consapevolezza di sé. Metodologie :lezione frontale, lezione a piccoli gruppi, didattica laboratoriale, brainstorming, cooperative learning, tutoring, lavori individuali e di gruppo, attività di riflessione relativa alle competenze da potenziare, discussione, osservazione. Valutazione: autonomia, partecipazione, responsabilità, consapevolezza, capacità di impegnarsi in nuovi apprendimenti, rispetto delle regole condivise, capacità di autovalutazione guidata Risultati attesi : potenziamento prosocialità; migliore apprendimento e competenze della lingua inglese; rafforzamento dell'identità di cittadini europei; miglioramento degli stili di vita e del benessere psico-fisico

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
- alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
- 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

- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

Priorità desunte dal RAV collegate

Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici nelle classi con particolare riferimento alla SSPG riducendo la fascia medio-bassa negli esiti delle classi. Implementare l'utilizzo delle metodologie didattiche innovative, potenziando 'impiego delle tecnologie, per favorire un apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze

Traguardo

Utilizzare in maniera piu' diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Aumentare l'efficacia della valutazione autentica, spronare gli studenti all'autovalutazione.

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare i risultati nelle prove standardizzate nazionali. Guadagnare una differenza in positivo dei punteggi della scuola con ESCS simile per la SSPG

Traguardo

Ricondurre il dato ad un livello vicino alla media nazionale aumentando il numero di alunni dei livelli 4 e 5.. Aumentare il punteggio medio generale nelle prove INVALSI di Italiano e Matematica nella SSPG di almeno 3 punti percentuali nel prossimo triennio. Guadagnare una differenza in positivo (almeno +1 a livello statistico) rispetto ai punte

Competenze chiave europee

Priorità

Digitale - STEM: potenziamento del problem solving scientifico-matematico, coding e uso critico della tecnologia. Alfabetica Funzionale - Imparare ad Imparare: rafforzare public speaking, comprensione testuale e autonomia metodologica. Cittadinanza - Imprenditorialità: sviluppo dell'iniziativa, responsabilita' sociale e legalita'.

Traguardo

Obiettivi misurabili per le CCE meno raggiunte. Metodologie innovative per lo sviluppo integrato delle competenze. Certificare le competenze digitali (DigComp) del 70% degli alunni. Ridurre del 5% la dispersione implicita e incrementare le attivita' CLIL nel biennio. Coinvolgere il 70% delle classi in progetti di Service Learning e sulla Sostenib

Risultati attesi

Sviluppare attività prosociali ; miglioramento degli stili di vita e del benessere psico-fisico

Destinatari	Classi aperte verticali
Risorse professionali	Interne ed esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Multimediale
	Aula multisensoriale
	Laboratorio polifunzionale
	Aula immersiva

Aule	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG
Strutture sportive	Palestra - campi all'aperto comunali

AGENDA SUD

Aree di riferimento: AGENDA SUD_ PON Asse I Scuola, azione 10.2.2 “Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base con particolare riferimento al I e al II ciclo”. Avviso n. 0134894 del 21-11 emanato in esecuzione del decreto del Ministro dell’istruzione e del merito 30 agosto 2023. n. 176-Progetti delle scuole statali primarie per l’anno scolastico 2023/2024_ sotto-azione 10.2.2A “Competenze di base” pertanto, al rafforzamento delle competenze in lingua madre, lingua straniera, matematica e scienze,_adesione L’Istituto Comprensivo J.Sannazaro di Oliveto Citra è inserito unicamente nell’allegato 2 del predetto decreto. Gli interventi devono essere riconducibili all’azione 10.2.2_e alla sotto-azione 10.2.2A “Competenze di base” pertanto, al rafforzamento delle competenze in lingua madre, lingua straniera, matematica e scienze, secondo le Indicazioni nazionali per il curriculo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione, nonché degli apprendimenti linguistici, espressivi, relazionali e creativi. TITOLO PROGETTO: INGLESE E MATEMATICA CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-CA-2024-393 INGLESE E MATEMATICA CODICE CUP: H84D23003110001 Descrizione progetto. Gli interventi sono orientati al rafforzamento delle competenze in lingua straniera e matematica, secondo le Indicazioni nazionali per il curriculo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione. In particolare, le tipologie di intervento sono : Lingua inglese e Matematica. Il progetto si compone di moduli che integrano il Piano triennale dell’offerta formativa della scuola. La proposta didattica intende ampliare e sostenere l’offerta formativa attraverso azioni specifiche nelle discipline inglese e matematica , finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave europee. 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 della scuola primaria anche in situazioni esperienziali. STEAM. 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 studenti Obiettivi: rafforzamento delle capacità di utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, di rappresentare, analizzare e creare figure geometriche, di rilevare dati significativi, analizzarli ed

interpretarli, attraverso il pensiero computazionale. Metodologie: lavori individuali e di gruppo,learning by doing and by creating, all'interno di un laboratorio con percorsi di analisi logico-matematica, rappresentazione graficostatistica, metodologia M&R con IPU del MSZ,simulazione di attività strutturate sul modello INVALSI . Attività: osservazione della realtà, con particolare attenzione al riconoscimento di relazioni tra oggetti o grandezze, di regolarità, di differenza, di invarianze o modificazioni nel tempo e nello spazio.Criteri di valutazione:autonomia, partecipazione, responsabilità, consapevolezza, capacità di impegnarsi in nuovi apprendimenti, rispetto di regole condivise, capacità di autovalutazione guidata TIPOLOGIA MODULO 30 ore – MATEMATICA E REALTA' (n.20 alunni) (CLASSI III, IV E V) MATEMATICA E REALTA' € 5.082,00 INGLESE. 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 studenti Obiettivi formativi (L.107 art. 1 comma 7) - Rafforzamento delle competenze linguistiche. - Accrescimento dell'interesse verso lingue e culture diverse dalle proprie. - Potenziamento delle metodologie e attività laboratoriali. Educare gli alunni ad assumere atteggiamenti sempre più disinvolti nei riguardi della disciplina, potenziando le capacità di comprensione, di ascolto, di osservazione, di analisi e di sintesi Attività: reading e listening comprehension. Individuazione in un testo delle informazioni implicite ed esplicite. Produzione di brevi frasi associate ad immagini. Compiti di realtà. Giochi linguistici anche con l'uso della LIM. Completamento e/o produzione di schemi, tabelle, disegni. Multiple choice e true/false exercises (reading e listening) Simulazione di attività strutturate sul modello INVALSI Metodologie: lezione frontale, lezione a piccoli gruppi, didattica laboratoriale, brainstorming, cooperative learning, tutoring, lavori individuali e di gruppo, attività di riflessione relativa alle competenze da potenziare, discussione, osservazione. Valutazione: autonomia, partecipazione, responsabilità, consapevolezza, capacità di impegnarsi in nuovi apprendimenti, rispetto delle regole condivise, capacità di autovalutazione guidata. Elenco e descrizione moduli. TIPOLOGIA MODULO 30 ore - LABORATORIO INGLESE PER GLI ALLIEVI DELLE SCUOLE PRIMARIE (n.20 alunni) LABORATORIO INGLESE CLASSI SECONDE 30 ore - LABORATORIO INGLESE PER GLI ALLIEVI DELLE SCUOLE PRIMARIE (n.20 alunni) LABORATORIO INGLESE CLASSI TERZE 30 ore - LABORATORIO INGLESE PER GLI ALLIEVI DELLE SCUOLE PRIMARIE (n.20 alunni) LABORATORIO INGLESE CLASSI QUARTE 30 ore - LABORATORIO INGLESE PER GLI ALLIEVI DELLE SCUOLE PRIMARIE (n.20 alunni) LABORATORIO INGLESE CLASSI QUINTE 30 ore - LABORATORIO INGLESE PER GLI ALLIEVI (n.15 alunni) DELLE SCUOLE PRIMARIE LABORATORIO INGLESE CLASSI PRIME

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 delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

Priorità desunte dal RAV collegate

Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici nelle classi con particolare riferimento alla SSPG riducendo la fascia medio-bassa negli esiti delle classi. Implementare l'utilizzo delle metodologie didattiche innovative, potenziando 'impiego delle tecnologie, per favorire un apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze

Traguardo

Utilizzare in maniera piu' diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Aumentare l'efficacia della valutazione autentica, spronare gli studenti all'autovalutazione.

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare i risultati nelle prove standardizzate nazionali. Guadagnare una differenza in positivo dei punteggi della scuola con ESCS simile per la SSPG

Traguardo

Ricondurre il dato ad un livello vicino alla media nazionale aumentando il numero di alunni dei livelli 4 e 5.. Aumentare il punteggio medio generale nelle prove INVALSI di Italiano e Matematica nella SSPG di almeno 3 punti percentuali nel prossimo triennio. Guadagnare una differenza in positivo (almeno +1 a livello statistico) rispetto ai punte

Risultati attesi

Miglioramento delle competenze linguistiche e STE(A)M

Destinatari	Classi aperte verticali Classi aperte parallele

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Multimediale
	Aula multisensoriale
	Aula immersiva
Aule	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG

D.M.65/2023 - RAFFORZAMENTO COMPETENZE STEM e MULTILINGUISTICHE

Avviso Pubblico D.M. 65/2023 - PNRR - Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi all'istruzione: dagli asili nido all'Università - Investimento 3.1 "Nuove competenze e nuovi linguaggi" del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU Titolo del progetto RAFFORZAMENTO COMPETENZE STEM e MULTILINGUISTICHE Codice identificativo progetto: M4C1I3.1-2023-1143-P-32815 CUP: H84D23002520006 Gli interventi sono finalizzati alla realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per studentesse e studenti finalizzati a promuovere l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, nonché quelle linguistiche, garantendo pari opportunità e parità di genere in termini di approccio metodologico e di attività di orientamento STEM, e di percorsi formativi di lingua e di metodologia di durata annuale, finalizzati al potenziamento delle competenze linguistiche dei docenti in servizio e al miglioramento delle loro competenze metodologiche di insegnamento. In piena rispondenza e coerenza con il Piano scolastico per l'apprendimento delle discipline STEAM approvato dagli OO.CC. ed inserito nell'aggiornamento del PTOF 2022-25 si attiveranno percorsi di STEAM, di coding, pensiero computazionale, robotica educativa, making in tutti e tre gli ordini (infanzia/primaria/SSPG) valorizzando in termini strutturali/metodologici e strumentali tutti gli input acquisiti grazie agli altri finanziamenti PNRR ma anche incrementando le esperienze legate alla realizzazione di compiti di realtà concreti, operando con una didattica orientativa, richiedenti l'attivazione del problem solving e della collaborazione, così da sviluppare, coerentemente con l'età, i i progressivi livelli di maturazione delle competenze e delle abilità: creatività, curiosità, riflessione condivisa sui percorsi che procedono anche per tentativi ed errori. Il progetto supporta contemporaneamente l'apprendimento della lingua inglese degli studenti in una dimensione integrata delle competenze. Il progetto è partito dalla consapevolezza che queste discipline possono essere insegnate sin dalla prima infanzia promuovendo una metodologia attiva, incentrata sull'apprendimento basato sull'indagine. Tenendo conto che le tecnologie digitali, come la robotica e l'apprendimento del coding, offrono nuove opportunità per aumentare il coinvolgimento degli alunni e i loro risultati in relazione alle discipline scientifiche si attueranno attività laboratoriali per fasce di età, coinvolgendo alunni dell'infanzia, della primaria e della secondaria di primo grado con un approccio interdisciplinare. Gli strumenti acquistati daranno la possibilità di attuare una didattica esperienziale e coinvolgente che metta in condizione gli

studenti di acquisire nuove conoscenze, sviluppare capacità di pensiero computazionale e usufruire dei benefici legati allo studio integrato di scienza, tecnologia, ingegneria e matematica. Verranno applicate le migliori pratiche della teoria STEM, tra cui l'apprendimento basato sull'indagine, la risoluzione di problemi complessi e il rafforzamento delle competenze socio-emotive (learn by doing, creatività, problem-solving, comunicazione e collaborazione). Implementeremo soluzioni facili da usare, che permettano agli studenti di condurre progetti pratici, risolvere problemi e progettare prototipi. Sono stati acquisiti set di robotica educativa, alcuni set di moduli elettronici intelligenti, kit didattici modulari per le discipline STEM per lo sviluppo della creatività, che accompagnano la classe nell'apprendimento delle diverse materie tramite il coding in modo creativo, inclusivo graduale e divertente, attraverso un approccio multidisciplinare che permette di apprendere tramite l'esperienza e il gioco. I coding attivati con queste tecnologie daranno una serie di benefici, come lo sviluppo di soft skills, l'aumento dell'impegno e della motivazione e la personalizzazione dell'esperienza di apprendimento. Grazie alla linea di intervento PNRR Classe 4.0 ed Edugreen sono state implementate le dotazioni di tutti i laboratori STEM anche in accezione multisensoriale (Snoezelen). Quindi le azioni di questo specifico intervento 3.1 si realizzeranno valorizzando quelle risorse miranti ad aumentare l'efficacia e l'efficienza degli interventi formativi/orientativi. Queste attività si legano anche ai percorsi di Educazione Civica ed al rispetto dei goals di Agenda 2030, in particolare nel versante della valorizzazione delle risorse dell'ambiente circostante, dell'analisi e modellizzazione. Centrale, per la rielaborazione, l'utilizzo delle tecnologie e dei device, quindi della tecnologia, per la sua efficienza e potenza inclusiva. Gli studenti avranno così il tempo di progettare, elaborare, cooperare nella realizzazione di un prodotto (learning by doing, learning by interacting with others). PERCORSI EXTRACURRICULARI RIVOLTI AGLI ALUNNI DELL'ISTITUTO COMPRENSIVO J.SANNAZARO-OLIVETO CITRA SA M4C1I3.1-2023-1143-1224 - Linea di Intervento A - Realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per studentesse e studenti - LINEA DI INTERVENTO A "STEM" M4C1I3.1-2023-1143-1224 - Linea di Intervento A - Realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per studentesse e studenti Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione Importo totale 18.984,00 € I percorsi sono tenuti da almeno un formatore esperto in possesso di competenze documentate sulle discipline STEM e sulle tematiche del percorso, coadiuvato da un tutor, specificamente incaricati e in ogni caso al di fuori del loro effettivo orario di servizio POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE STEM, DIGITALI E DI INNOVAZIONE ORDINE N. CORSI N. N alunni ore TEMA SSPG 1 15 15 Dall'osservazione scientifica alla fotografia SSPG 1 15 15 Stampa 3D SSPG 1 15 15 Coding e creatività con scratch SSPG 1 15 15 Robotica . realtà virtuale PRIMARIA 1 15 15 Cody roby_ tappeto CodyRoby con tappeto con tasselli QR Code _ Robotica e coding: giochi educativi PRIMARIA 1 15 15 Coding e creatività con scratch INFANZIA 1 15 15 L'ambiente delle piante: naturale /forzato INFANZIA 1 15 15 Robotica e coding: giochi

educativi - LINEA DI INTERVENTO A "INGLESE "Nel corso dell'anno scolastico 2024/25 si attiveranno 3 percorsi atti a portare un buon gruppo di ragazzi delle classi PRIME,SECONDE,TERZE della SSPG dell'Istituto a conseguire la certificazione linguistica di livello A1 (prime)/A2 (seconde) per l'inglese . Le attività saranno organizzate in orario co-curricolare, il pomeriggio. I corsi saranno tenuti preferibilmente da madrelingua. Docenti e tutor saranno individuati ovviamente con procedura di selezione, come necessario e previsto dal bando. I 3 percorsi formativi saranno finalizzati all'esame A1 Movers (classi prime) e A2 Key for Schools-Flyers, è una delle qualifiche Cambridge English. È un esame per studenti in età scolare che li aiuta a prepararli per la certificazione A2 dimostrando che si sa comunicare in inglese in situazioni semplici. Il test Key for Schools è al livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue (QCER), Gli alunni a fine corso affronteranno un test di competenza nei 4 ambiti: Reading, Writing, Listening e Speaking La finalità del corso sarà preparare gli alunni a : • comprendere e usare frasi ed espressioni di base •presentarsi e rispondere a domande di base su informazioni personali • interagire con anglofoni che parlano in maniera lenta e chiara • scrivere appunti brevi e semplici. • comunicare in situazioni semplici. • comprendere l'inglese scritto di base • comunicare in situazioni familiari • comprendere brevi avvisi e semplici istruzioni orali. - LINEA DI INTERVENTO B - percorso formativo per docenti finalizzato al conseguimento di certificazione di livello B1(QCER) M4C1I3.1-2023-1143-1242 Realizzazione di percorsi formativi annuali di lingua e di metodologia per docenti n. 1 PERCORSO di n.55 ore destinato a minimo 10 docenti di tutti gli ordini. Realizzazione di percorsi formativi di lingua e di metodologia di durata annuale, finalizzati al potenziamento delle competenze linguistiche dei docenti in servizio e al miglioramento delle loro competenze metodologiche di insegnamento in lingua straniera.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

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

Priorità desunte dal RAV collegate

Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici nelle classi con particolare riferimento alla SSPG riducendo la fascia medio-bassa negli esiti delle classi. Implementare l'utilizzo delle metodologie didattiche innovative, potenziando 'impiego delle tecnologie, per favorire un apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze

Traguardo

Utilizzare in maniera piu' diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Aumentare l'efficacia della valutazione autentica, spronare gli studenti all'autovalutazione.

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare i risultati nelle prove standardizzate nazionali. Guadagnare una differenza in positivo dei punteggi della scuola con ESCS simile per la SSPG

Traguardo

Ricondurre il dato ad un livello vicino alla media nazionale aumentando il numero di alunni dei livelli 4 e 5.. Aumentare il punteggio medio generale nelle prove INVALSI di Italiano e Matematica nella SSPG di almeno 3 punti percentuali nel prossimo triennio. Guadagnare una differenza in positivo (almeno +1 a livello statistico) rispetto ai punte

Risultati attesi

Garantire pari opportunità e uguaglianza di genere, in termini didattici e di orientamento, rispetto alle materie STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica), alla computer science e alle competenze multilinguistiche, per tutti i cicli scolastici, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria .Integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, garantendo pari opportunità e parità di genere in termini di approccio metodologico e di attività di orientamento STEM. Miglioramento delle competenze linguistiche della lingua straniera di alunni e docenti.

Risorse professionali	Interne ed esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Multimediale
	Scienze
	Aula multisensoriale
	Fabbrica degli strumenti
	Laboratorio polifunzionale
	Aula immersiva
Aule	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG
	Aula generica

D.m.66/2023 TRANSIZIONE DIGITALE _SCUOLA COMUNITA'

PNRR Missione 4: Istruzione e ricerca Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023) Il decreto, n. 66, si concentra sul riparto delle risorse per favorire la didattica digitale integrata e la formazione del personale scolastico alla transizione digitale. Anche questo rientra nella Missione 4, evidenziando l'importanza attribuita dall'istruzione italiana all'adozione efficace delle tecnologie digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento. Gli interventi sono finalizzati alla realizzazione di percorsi formativi per il personale scolastico (dirigenti scolastici, direttori dei servizi generali e amministrativi, personale ATA, docenti, personale educativo) sulla transizione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica, in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2. e DigCompEdu. Riteniamo che al momento attuale, sia possibile far conseguire a parte dei docenti almeno un livello base sull'utilizzo del digitale per una didattica innovativa, utilizzando i dispositivi che sono stati acquisiti con il bando STEM e con i finanziamenti di Next Generation Classroom, come visori 3D, laboratori scientifico, lavagne touch screen, scanner e stampanti 3D, plotter da taglio, monitor per aule immersive, laboratorio multilinguistico, aule multisensoriali Snoezelen. Il coding e la robotica educativa rappresentano elementi importanti per preparare gli studenti alla sfide della società digitale, come ricordato anche dalle recenti Linee guida per le discipline STEM e da quanto inserito nel Piano scolastico per l'apprendimento delle discipline STE(A)M, allegato al PTOF 2022-25 per l'aggiornamento 2023-24. L'azione formativa del personale scolastico è in coerenza con le Indicazioni nazionali, con le competenze chiave europee, con gli obiettivi dell'Agenda 2030, con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2 eDigCompEdu, al fine di potenziare le competenze digitali e le competenze di gestione dei processi di tutto il personale, sia quelli dinatura amministrativa che didattico-educativa. Una attenzione è stata posta anche alla sicurezza/cybersicurezza nel rispetto deiprincipi della educazione digitale. Queste le metodologie proposte nella didattica : • Apprendimento basato su problemi (Problem Based Learning, approccio basato sulla risoluzione di problemi) e il Design thinking (approccio che si fonda sulla valorizzazione della creatività degli studenti) . • Tinkering quale indagine creativa per la sperimentazione di strumenti e materiali. • Hackathon come approccio didattico collaborativo basato su sfide di coprogettazione che stimolano l'innovazione • Classe capovolta, con le attività (che

normalmente vengono svolte in classe e le attività che di solito sono svolte come compiti a casa), invertite. • Debate (confronto tra squadre che argomentano tesi contrapposte su specifiche tematiche) • Apprendimento Basato sull'Indagine (ABI) e sull'esplorazione o ricerca (Inquiry Based Learning, IBL), per favorire lo sviluppo del pensiero critico, la risoluzione di problemi e lo sviluppo di competenze pratiche. Verranno offerte opportunità di formazione al personale ATA, in quanto la transizione al digitale è importantissima nel settore amministrativo, il progetto mira a favorire la modernizzazione delle attività e la dematerializzazione delle procedure, sia per quanto concerne i processi interni che nell'interazione con i cittadini e l'utenza. Un altro obiettivo importante è quello della formazione continua, che promuoveremo attraverso la condivisione delle conoscenze, creando una comunità di pratiche orientata alla didattica inclusiva autentica applicata all'uso del Metodo Snoezelen da mettere in atto nelle aule multisensoriali dei vari plessi. I fabbisogni formativi del personale docente e amministrativo del nostro Istituto Comprensivo in relazione allo sviluppo delle competenze digitali sono essenziali per affrontare le sfide del mondo moderno, in cui la tecnologia gioca un ruolo sempre più centrale. La nostra istituzione presenta una situazione molto eterogenea dal punto di vista delle competenze digitali dei docenti e del personale ATA. Un accertamento dei fabbisogni di formazione, con appositi questionari, atteso che i corsi si prevede inizino il prossimo anno scolastico, sarebbe stato poco significativo, alla luce dell'alta mobilità che caratterizza il nostro istituto per un elevato turn over di personale docente ed ATA. Si è pertanto ritenuto rapportare la progettazione alla coerenza con il PTOF 2022-25, con il curriculum di Educazione Civica, con il Piano scolastico per l'apprendimento delle discipline STE(A)M, con le Linee Guida Stem, valorizzando in termini di efficacia ed efficienza tutte le risorse assegnate al nostro istituto. Il Piano triennale di formazione e aggiornamento del personale è finalizzato all'acquisizione di competenze per l'attuazione di interventi di miglioramento e adeguamento alle nuove esigenze dell'Offerta Formativa Triennale e rispecchia le finalità educative del Piano Triennale dell'Offerta formativa dell'Istituto, le Priorità e i Traguardi individuati nel RAV, i relativi Obiettivi di processo e il Piano di Miglioramento. La formazione e l'aggiornamento in servizio sono elementi imprescindibili del processo di costruzione dell'identità dell'Istituzione scolastica; per l'innalzamento della qualità della proposta formativa; per la valorizzazione professionale. Sono previsti: # Percorsi di formazione sulla transizione digitale n. 2 edizioni di 30 ore con 15 partecipanti Percorsi formativi erogati a gruppi di almeno 15 partecipanti che conseguiranno l'attestato finale. I percorsi formativi saranno svolti in presenza, on line o in modalità ibrida (in presenza e on line), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digital iDigCompEdu e DigComp 2.2, con rilascio finale di specifica attestazione; potranno essere articolati anche in più moduli o come ciclo articolato di seminari escludendo, in tale ambito, congressi o convegni. # Laboratori di formazione sul campo n. 8 edizioni di 12 ore con 5 partecipanti Laboratori di formazione in presenza di tutoring, mentoring, coaching,

supervisione, job shadowing, affiancamento all'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative connesse, in contesti didattici reali o simulati all'interno di setting di apprendimento innovativi, anche in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0", erogati a gruppi di almeno 5 unità che conseguono l'attestato finale. I Laboratori possono essere articolati in più incontri o come ciclo di workshop. Ciascun incontro è tenuto da un formatore esperto in possesso di competenze digitali e didattiche documentate, coadiuvato da un tutor. #Comunità di pratiche per l'apprendimento La Comunità di pratiche per l'apprendimento è animata da un gruppo di formatori tutor interni, anche integrato da esperti esterni, con il compito di promuovere la ricerca, la produzione, la condivisione, lo scambio dei contenuti didattici digitali, delle strategie, delle metodologie e delle pratiche innovative di transizione digitale all'interno della scuola, sia di tipo didattico(docenti) che organizzativo amministrativo (dirigenti, DSGA, personale ATA), l'apprendimento fra pari (peer learning), lo sviluppo professionale continuo, l'aggiornamento dei docenti e del personale amministrativo con la progettazione e la gestione di programmi mirati, lo sviluppo di un curricolo scolastico orientato alle competenze digitali, tramite apposite sessioni collaborative (edizioni) e di ricerca sulla base di obiettivi comuni di innovazione scolastica. La Comunità di pratiche per l'apprendimento può favorire il raccordo, anche tramite tavoli di lavoro congiunti, con le altre scuole a livello locale, regionale o nazionale per lo scambio di buone pratiche. I partecipanti alla Comunità sono formatori tutor interni e/o esterni competenti nel settore dell'innovazione didattica e digitale -ore da utilizzare n.84 ore

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese

Priorità desunte dal RAV collegate

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare i risultati nelle prove standardizzate nazionali. Guadagnare una differenza in positivo dei punteggi della scuola con ESCS simile per la SSPG

Traguardo

Ricondurre il dato ad un livello vicino alla media nazionale aumentando il numero di alunni dei livelli 4 e 5.. Aumentare il punteggio medio generale nelle prove INVALSI di Italiano e Matematica nella SSPG di almeno 3 punti percentuali nel prossimo triennio. Guadagnare una differenza in positivo (almeno +1 a livello statistico) rispetto ai punte

---

Competenze chiave europee

Priorità

Digitale - STEM: potenziamento del problem solving scientifico-matematico, coding e uso critico della tecnologia. Alfabetica Funzionale - Imparare ad Imparare: rafforzare public speaking, comprensione testuale e autonomia metodologica. Cittadinanza - Imprenditorialità: sviluppo dell'iniziativa, responsabilita' sociale e legalita'.

Traguardo

Obiettivi misurabili per le CCE meno raggiunte. Metodologie innovative per lo sviluppo integrato delle competenze. Certificare le competenze digitali (DigComp) del 70% degli alunni. Ridurre del 5% la dispersione implicita e incrementare le attivita' CLIL nel biennio. Coinvolgere il 70% delle classi in progetti di Service Learning e sulla Sostenib

Risultati attesi

Migliorare la formazione del personale scolastico (dirigenti, docenti, personale ATA) sulla

transizione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica, in linea con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2 e DigCompEdu.Gli esiti attesi per questo progetto sono: - Potenziamento delle competenze digitali dei docenti; - Miglioramento del processo di insegnamento/apprendimento attraverso l'integrazione efficace della tecnologia nella pratica didattica quotidiana; -Crescita della fiducia dei docenti nell'utilizzo della didattica digitale integrata; - Creazione di una comunità di pratica collaborativa; - Preparazione degli studenti ad affrontare un futuro digitale senza lasciarsi travolgere dalla tecnologia.

Risorse professionali	Interne ed esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Multimediale
	Laboratorio polifunzionale
Aule	Aula generica

D.M. n.19/2024 RIDUZIONE DEI DIVARI TERRITORIALI NELLE SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO E DI SECONDO GRADO E ALLA LOTTA ALLA DISPERSIONE SCOLASTICA

1. PNRR_ MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento 1.4: Intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali nelle scuole secondarie di primo e di secondo grado e alla lotta alla dispersione scolastica Interventi di tutoraggio e formazione per la riduzione dei divari negli apprendimenti e il contrasto alla dispersione scolastica (D.M. 2 febbraio 2024, n. 19) - EURO 80.388,54 € -M4C1I1.4-2024-132- La linea di investimento 1.4 "Intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali nelle scuole secondarie di primo e di secondo grado e alla lotta alla dispersione scolastica" ha come destinatari gli alunni della SSPG e le loro famiglie. Il progetto prevede percorsi erogati in favore di studentesse e studenti a rischio di abbandono scolastico: percorsi di mentoring e orientamento, percorsi di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e accompagnamento, percorsi di

orientamento con il coinvolgimento delle famiglie, percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari, organizzazione del team per la prevenzione della dispersione scolastica. L'importo totale assegnato per il progetto è di 80.388,54 € Il Progetto "Scuola-Comunità" intende sviluppare azioni nelle diverse tipologie di intervento, in quanto tali modalità si innestano con coerenza ed in continuità con le strategie di lavoro che l'istituto, con le risorse umane ed economiche a disposizione, prova già a mettere in pratica nella routine didattica. La possibilità di avere interventi one to one, il potenziamento a piccoli gruppi, i percorsi in forma laboratoriale trovano piena coerenza con la didattica innovativa del MSZ di cui la scuola è capofila a livello provinciale. La valutazione dei dati Invalsi, la presenza di alcuni alunni di cittadinanza non italiana e la presenza di numerosi alunni con bisogni educativi speciali hanno indirizzato il team di lavoro ad una riflessione sulle attività da mettere in atto, pensate e calibrate sulle esigenze didattiche e non solo dei singoli alunni . Anche il dialogo con gli enti territoriali e con le famiglie, come confronto costante di analisi dei bisogni degli alunni e il riferimento a situazioni di vita al di fuori del contesto scolastico, hanno indirizzato le scelte progettuali. Tale progettazione, partendo dall'esistente ossia dalle necessità ravvisate nel preciso momento di definizione, è da considerarsi in divenire, ossia pronta ad essere ricalibrata e ridefinita sulla base di eventuali nuove emergenze che dovessero presentarsi nel corso dell' anno scolastico; punto imprescindibile è poter presidiare tali emergenze sul nascere.Saranno coinvolti il comune e i servizi di assistenza sociale del territorio affinché siano informati sulle situazioni di fragilità emerse nella scuola e, contestualmente, su altri segnali di allarme per poi avviare un confronto al fine di conoscere i bisogni del tessuto sociale di riferimento. Successivamente si procederà con l'assunzione di obiettivi comuni, quali prevenire e combattere le nuove povertà educative, la dispersione scolastica, il fallimento educativo, e con la condivisione dell'impegno ad operare congiuntamente in un'azione di co-progettazione degli interventi che si tradurrà in uno strumento di intesa e accordo. Tale strumento sarà finalizzato soprattutto a "fare rete" anche con altri soggetti e enti, a seconda della specificità dei casi, per affrontare le problematiche da più punti di vista in un'azione sinergica, attraverso un approccio partecipativo, cooperativo e solidale di tutti gli attori in campo che si impegneranno a valorizzare e a mettere a sistema le esperienze e le risorse del territorio. La scuola cercherà di coinvolgere l' Amministrazione comunale, il Piano di Zona, l'ASL, le associazioni e gli enti del terzo settore. La messa a disposizione di strutture o spazi supplementari da parte dell'ente comunale per lo svolgimento di attività didattiche curricolari o aggiuntive; la creazione di spazi di aggregazione e di incontro sociale, di opportunità per promuovere gli scambi, le relazioni e la reciprocità finalizzate al recupero delle relazioni saranno mediazioni propedeutiche all'efficacia del progetto. Già in questa fase si confiderà sull'alleanza educativa . con le famiglie. Le attività previste saranno costantemente condivise con la comunità locale attraverso il sito e i canali social dell'Istituto e a mezzo stampa. Verranno organizzati incontri informativi in presenza aperti alla cittadinanza.

Saranno coinvolti gli enti e le associazioni di volontariato presenti sul territorio per supportare i docenti in alcuni momenti e/o attività programmati. Queste le attività previste: • Percorsi di mentoring e orientamento:36 percorsi di 16 ore di mentoring e orientamento, numero di partecipanti per ciascuna edizione 1, rivolti ad alunni stranieri e in particolare con bisogni educativi speciali e con background familiare fragile, quindi, compreso percorsi di prima alfabetizzazione o di strategie e strumenti per usare la lingua italiana per lo studio; • Percorsi di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e accompagnamento: 9 moduli di 20 ore, numero di partecipanti per ciascuna edizione 8. rivolti ad alunni con bisogni educativi speciali che presentano difficoltà didattiche di vario genere e che hanno bisogno di essere ri-motivati ad apprendere, proponendo un lavoro settimanale di recupero di conoscenze e competenze, in sinergia con le indicazioni dei docenti di classe, in modo disteso, per piccoli gruppi, curando nel contempo la socializzazione per dare la possibilità agli alunni di diventare protagonisti nella costruzione del sapere, anche grazie all'uso del digitale; • Percorsi formativi e laboratoriali co-curriculari: 6 percorsi laboratoriali di 20 ore, numero di partecipanti per ciascuna edizione 15, in cui attivamente gli alunni in gruppo potranno dedicarsi ad attività, coerenti con il curricolo d'istituto, che possano lavorare sulle soft skills; • Percorsi di orientamento con il coinvolgimento delle famiglie:4 corsi da 6 ore per gruppi di genitori, numero di partecipanti per ciascuna edizione 20

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- 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
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento

Priorità desunte dal RAV collegate

Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici nelle classi con particolare riferimento alla SSPG riducendo la fascia medio-bassa negli esiti delle classi. Implementare l'utilizzo delle metodologie didattiche innovative, potenziando 'impiego delle tecnologie, per favorire un apprendimento attivo e lo sviluppo delle competenze

Traguardo

Utilizzare in maniera piu' diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Aumentare l'efficacia

della valutazione autentica, spronare gli studenti all'autovalutazione.

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare i risultati nelle prove standardizzate nazionali. Guadagnare una differenza in positivo dei punteggi della scuola con ESCS simile per la SSPG

Traguardo

Ricondurre il dato ad un livello vicino alla media nazionale aumentando il numero di alunni dei livelli 4 e 5.. Aumentare il punteggio medio generale nelle prove INVALSI di Italiano e Matematica nella SSPG di almeno 3 punti percentuali nel prossimo triennio. Guadagnare una differenza in positivo (almeno +1 a livello statistico) rispetto ai punte

Competenze chiave europee

Priorità

Digitale - STEM: potenziamento del problem solving scientifico-matematico, coding e uso critico della tecnologia. Alfabetica Funzionale - Imparare ad Imparare: rafforzare public speaking, comprensione testuale e autonomia metodologica. Cittadinanza - Imprenditorialità: sviluppo dell'iniziativa, responsabilita' sociale e legalita'.

Traguardo

Obiettivi misurabili per le CCE meno raggiunte. Metodologie innovative per lo sviluppo integrato delle competenze. Certificare le competenze digitali (DigComp) del 70% degli alunni. Ridurre del 5% la dispersione implicita e incrementare le attivita' CLIL nel biennio. Coinvolgere il 70% delle classi in progetti di Service Learning e sulla Sostenib

Risultati attesi

Efficacia degli interventi di tutoraggio e formazione per gli studenti a rischio di abbandono scolastico o con difficoltà di apprendimento.

Destinatari	Classi aperte verticali Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interne ed esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Aula multisensoriale
	Fabbrica degli strumenti
	Laboratorio polifunzionale
	Aula immersiva
Aule	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG
Strutture sportive	Palestra - campi all'aperto comunali

Attività previste in relazione al PNSD

PNSD

Ambito 1. Strumenti	Attività
Titolo attività: DIDASTEAM SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	· Piano per l'apprendimento pratico (Sinergie - Edilizia Scolastica Innovativa) **Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi** Il progetto DIDASTEAM (PNSD Azione #7) prevede la realizzazione di un ambiente di apprendimento collaborativo, laboratoriale e di sperimentazione, nella logica del learning by doing. Si intende realizzare uno spazio di apprendimento fisico e virtuale allo stesso tempo, che sia anche flessibile, adattabile e multifunzionale, dove gli studenti possano osservare, sperimentare e verificare la realtà per dedurne la teoria attraverso nuovi contenuti digitali che stimolino la creatività e l'acquisizione di competenze, mediante l' innovazione e l'inclusione. Così si svilupperanno pensiero computazionale "coding", robotica, STEAM, interattività, thinkering, collaborazione, inclusione e creazione di contenuti audio-visivi. Si prevedono attivtà laboratotriali sia in ambito tecnico-scientifico sia linguistico-espressivo, utilizzando tecnologie digitali dedicate, all'interno dell'unico grande spazio laboratoriale flessibile e multimediale.

Ambito 2. Competenze e contenuti	Attività
Titolo attività: IL PENSIERO COMPUTAZIONALE COMPETENZE DEGLI STUDENTI	· Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria **Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi** Il percorso del coding privilegerà due programmi visuali (code.org e scratch), che utilizzano algoritmi sequenziali, iterativi e condizionali in modo molto più semplice e immediato di quanto possano fare libri di testo o esercizi tradizionali. La cornice rimane quella ludica all'interno della quale i bambini possono sperimentare: comprensione degli algoritmi e del linguaggio Javascript; utilizzo delle funzioni; utilizzo delle variabili; debug. L'approccio visuale consente di conseguire più facilmente i risultati della programmazione e soprattutto facilita la memorizzazione delle stringhe di codice, anche attraverso la ripetizione degli esercizi.
Titolo attività: BIBLIOTECA DIGITALE CONTENUTI DIGITALI	· Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione **Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi** La scuola mira a riqualificare la biblioteca scolastica come laboratorio di nuove metodologie didattiche per gli studenti, in cui il digitale accompagni l'acquisizione di conoscenze, saperi, attitudini e abilità trasversali, per sviluppare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare la comprensione del testo e la competenza "imparare ad imparare", connessa alla capacità di svolgere ricerca e selezione delle fonti, individualmente ed in gruppo, e alla consapevolezza relativa a

Ambito 2. Competenze e contenuti	Attività
	metodi e opportunità del digitale.

Ambito 3. Formazione e Accompagnamento	Attività
Titolo attività: DIGITAL...mente FORMAZIONE DEL PERSONALE	· Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica **Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi** L'attività è rivolta a tutti i docenti. Risultati attesi: consolidare e sviluppare la formazione digitale dei docenti per rendersi promotori di nuovi paradigmi educativi che, grazie alle tecnologie, renda docenti e studenti attori consapevoli nel mondo digitale. Le principali attività formative previste sono: Flipped Classroom, Le App Di Google e la Piattaforma Edmodo.
Titolo attività: RACCOLTA DI BUONE PRATICHE ACCOMPAGNAMENTO	· Un galleria per la raccolta di pratiche **Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi** La promozione e la condivisione delle attività digitali PNSD tra tutti i docenti è finalizzata a tenere traccia dei percorsi attivati per rafforzare l'identità della nostra scuola e la condivisione delle buone pratiche.

Approfondimento

INNOVAZIONE DIGITALE E TRANSIZIONE TECNOLOGICA (PNSD)

L'Integrazione Etica dell'Intelligenza Artificiale: un pilastro della cittadinanza digitale

L'Istituto Comprensivo "J. Sannazaro" riconosce nell'Intelligenza Artificiale (IA) non solo uno strumento di innovazione tecnologica per la didattica e l'organizzazione scolastica, ma anche un tema cruciale di educazione civica e etica. In coerenza con le direttive del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), la scuola si impegna a introdurre l'uso dell'IA basandosi rigorosamente sulle Linee Guida Nazionali ed Europee, promuovendo un approccio etico, critico e consapevole da parte di tutta la comunità educante.

I Valori in primo piano: etica e privacy

L'obiettivo strategico non è la mera adozione di strumenti, ma la formazione di cittadini digitali maturi. Per questo, l'azione educativa è incentrata su tre assi fondamentali:

- Educazione agli Strumenti e al Metodo: L'Istituto intende educare all'utilizzo dei numerosi e validi strumenti dell'IA – inclusi gli Assistenti Linguistici, l'IA Generativa e i tool per l'apprendimento personalizzato – che sono dettagliatamente citati nel Protocollo interno. L'uso di tali tecnologie è orientato a potenziare la ricerca, l'analisi e la produzione creativa, trasformando l'IA in un catalizzatore per l'innovazione didattica.

- Uso etico e consapevole. L'introduzione dell'IA in classe è regolamentata per esaltare la creatività umana, non per sostituirla. La scuola educa gli studenti a comprendere il funzionamento algoritmico, a verificare le fonti e a riconoscere i bias potenziali dei sistemi di IA. Questo approccio è essenziale per sviluppare un pensiero critico robusto, contrastando attivamente il rischio di plagio digitale o l'accettazione passiva dei contenuti generati.

- Tutela della privacy e sicurezza dei dati. L'Istituto pone il valore della riservatezza al centro di ogni interazione digitale. L'utilizzo di piattaforme e strumenti di IA è vincolato al rispetto della normativa GDPR. Agli studenti e al personale viene insegnato a gestire con la massima cautela i dati personali e sensibili, comprendendo che la tracciabilità delle azioni online richiede una responsabilità digitale elevata.

Il ruolo insuperabile del docente nell'era dell'IA.

L'introduzione di queste tecnologie digitali avanzate valorizza la necessità e l'insostituibilità del ruolo educativo del docente. L'IA è concepita come un supporto alla didattica, ma il Docente rimane il regista insostituibile del processo di apprendimento. Egli è l'unico in grado di:

- Mediare eticamente. Guidare gli studenti a discernere tra l'informazione autentica e il prodotto dell'IA.

- Adattare pedagogicamente. Integrare gli strumenti di IA in modo personalizzato e significativo all'interno del curricolo.

- Costruire relazione. Mantenere al centro la dimensione umana, relazionale ed emotiva dell'apprendimento, aspetti che nessuna tecnologia può replicare.

Strumenti di governance e corresponsabilità.

Per garantire che questi principi siano applicati in modo uniforme e coerente, l'I.C. "J. Sannazaro" si è dotato di una struttura di governance interna specifica:

- Protocollo sull'Uso dell'Intelligenza Artificiale.Definisce i principi, le finalità didattiche ammesse e le limitazioni per prevenire abusi. Stabilisce le norme per l'uso in ambito valutativo e le procedure in caso di violazioni, garantendo trasparenza e chiarezza sulle responsabilità.

- Patto Educativo Digitale d'Istituto. Questo documento impegna esplicitamente Scuola, Famiglie e Studenti a collaborare per un ambiente digitale sicuro. Disciplina l'uso appropriato dei dispositivi, la Netiquette e le norme di sicurezza online, fungendo da bussola per tutte le attività digitali e sanzionando le infrazioni con un approccio che privilegia l'intervento riparativo ed educativo.

Attraverso la rigorosa applicazione di questi strumenti normativi e educativi, l'Istituto si posiziona come scuola all'avanguardia nell'inclusione consapevole dell'IA, trasformando la sfida tecnologica in un'opportunità per rafforzare i valori della Cittadinanza Digitale.

Regolamento sull'uso scolastico dell'intelligenza artificiale

La necessità di redigere un Regolamento sull'Uso dell'Intelligenza Artificiale in Ambito Scolastico nasce da un duplice imperativo: adeguamento normativo e risposta etica/didattica all'introduzione di strumenti di intelligenza artificiale generativa (come ChatGPT, Gemini, ecc.) nella vita quotidiana di studenti e personale.

1. Necessità del Regolamento alla luce delle normative recenti

Il contesto normativo e tecnologico ha reso urgente l'adozione di un regolamento interno per i seguenti motivi principali:

A. Adeguamento Normativo e Privacy (AI Act e GDPR)

L'introduzione di sistemi di AI, in particolare quelli che trattano dati personali (anche solo le query degli utenti), richiede che la scuola operi in piena conformità con:

- GDPR (Regolamento UE 2016/679): La scuola deve garantire la protezione dei dati personali, in particolare dei minori, stabilendo quali strumenti possono essere utilizzati (e con quali misure di sicurezza) e come i dati devono essere gestiti.

- AI Act (Regolamento UE sull'Intelligenza Artificiale): Sebbene non pienamente operativo, l'AI Act stabilisce una classificazione dei sistemi di AI basata sul rischio. Se la scuola utilizza o sviluppa sistemi che potrebbero rientrare nella fascia di "rischio elevato" (ad esempio per la valutazione o la selezione), sono richiesti standard di trasparenza, sorveglianza umana e robustezza molto rigorosi.

B. Etica e qualità didattica (lotta al plagio)

L'AI generativa solleva sfide immediate legate all'onestà accademica:

- Prevenzione del Plagio: Il Regolamento è necessario per definire chiaramente che l'utilizzo dell'AI per produrre contenuti da presentare come propri è una violazione del Regolamento di Disciplina

- Trasparenza e Citazione: Stabilisce l'obbligo di citare sempre l'uso dell'AI come strumento di supporto (analogamente a quanto si fa con un libro o un software), promuovendo l'onestà intellettuale

- Ruolo del Docente: Riconferma la centralità del docente come unica autorità nella valutazione e nell'uso degli strumenti, responsabilizzandolo nella formazione degli studenti all'uso critico dell'AI.

C. Sicurezza e Responsabilità

Il Regolamento definisce la catena di responsabilità (Dirigente, Docenti, Studenti) in merito all'uso delle infrastrutture digitali scolastiche e dei sistemi di AI. Serve a prevenire l'uso improprio (es. diffusione di malware , tentativi di phishing attraverso l'AI, accesso non autorizzato ai sistemi scolastici) e a chiarire le sanzioni.

- Sintesi del Regolamento sull'Uso Scolastico dell'Intelligenza Artificiale

Il Regolamento sull'uso scolastico dell'Intelligenza Artificiale ha l'obiettivo di garantire che l'adozione degli strumenti di AI (Generative AI, assistenti didattici e strumenti amministrativi) avvenga in modo etico, responsabile e trasparente .

Principio Fondamentale

Didattica e Valutazione

L'AI è uno strumento di supporto , non un sostituto dell'apprendimento umano e del pensiero critico.

Divieto assoluto di Plagio: L'uso dell'AI per generare lavori da spacciare come originali è sanzionabile. Obbligo di citare l'AI come risorsa esterna.

Etica e Privacy

Promozione di un uso consapevole, onesto e non discriminatorio .

Protezione dei Dati. Gli utenti non devono inserire dati personali (propri o di terzi) nei sistemi di AI non autorizzati dalla scuola, nel rispetto del GDPR.

Sicurezza e Disciplina

Salvaguardia dell'integrità dei sistemi e dei dati scolastici.

Sanzioni per l'uso improprio (es. furto di identità digitale, accesso abusivo ai sistemi scolastici) e per la violazione delle norme di trasparenza.

Responsabilità

Il Docente mantiene il ruolo centrale di guida e formatore , responsabile dell'uso dell'AI in classe e della verifica dell'originalità dei lavori.

Il Regolamento stabilisce la precisa catena di responsabilità tra Dirigente Scolastico, Docenti, Personale Amministrativo e Studenti.

Patto educativo digitale d'istituto

La necessità di redigere il Patto Digitale d'Istituto (PDI) emerge come strumento essenziale per tradurre le disposizioni normative in una responsabilità educativa condivisa e in regole chiare per l'utilizzo delle tecnologie digitali nella comunità scolastica.

Il PDI non è un semplice regolamento, ma un documento che integra e aggiorna il Patto di Corresponsabilità Educativa tradizionale, focalizzandosi specificamente sull'ambiente digitale.

1. Necessità del patto digitale alla luce delle normative

La necessità del Patto Digitale si fonda su tre pilastri normativi e strategici:

A. Obbligo di educazione alla cittadinanza digitale

La normativa italiana (in particolare la Legge 92/2019 sull'introduzione dell'insegnamento dell'Educazione Civica) stabilisce che la scuola deve promuovere e sviluppare le competenze di Cittadinanza Digitale . Il Patto Digitale serve a:

- formalizzare l'impegno. Rendere esplicito il percorso educativo-didattico che la scuola intraprende per formare cittadini digitali consapevoli.

- definire gli obiettivi. Indicare chiaramente le competenze che studenti e famiglie devono acquisire (es. gestione della privacy, valutazione delle fonti, rispetto della netiquette).

B. Sicurezza, tutela dei minori e privacy (GDPR)

Il PDI è cruciale per la prevenzione e la gestione dei rischi legati all'uso della rete:

- contrasto al Cyberbullismo. In linea con la Legge n. 71/2017 (disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione e il contrasto del fenomeno del cyberbullismo), il Patto stabilisce le misure preventive e le procedure di intervento

- protezione dei Dati (GDPR). Ricorda a tutte le parti (scuola, famiglie, studenti) gli obblighi relativi alla tutela della privacy e all'uso responsabile dei dati personali, in conformità con il Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR) .

C. Responsabilità condivisa e uso dei dispositivi

Il Patto formalizza l'alleanza educativa, estendendola al piano digitale:

- integrazione del Regolamento. Definisce le regole chiare sull'uso dei dispositivi digitali personali (BYOD) , in particolare i telefoni cellulari, stabilendo i limiti e le responsabilità

- prevenzione e sanzioni. Stabilisce un quadro di regole (come la Netiquette) e un sistema di sanzioni chiare e graduate per le violazioni (es. plagio , uso improprio dei social media), privilegiando l'aspetto educativo e riparativo.

- Sintesi del Patto Educativo Digitale d'Istituto

Il Patto Educativo Digitale d'Istituto (PDI) dell'I.C. "J. Sannazaro" è un documento che mira a promuovere l' uso consapevole ed etico del digitale , integrandosi con il Patto di Corresponsabilità esistente.

I punti chiave del documento sono:

Obiettivi

Sviluppare le competenze di Cittadinanza Digitale in linea con il quadro normativo e con il Curriculum "Generazioni Connesse" per la sicurezza online.

Regole Base

Definizione della Netiquette (le regole della buona educazione online) e delle norme di Sicurezza online per la prevenzione dei rischi e la promozione della responsabilità.

Integrazione

Il PDI integra il Regolamento d'Istituto e il Regolamento per l'uso degli strumenti digitali, specificando le norme relative all'uso dei dispositivi mobili a scuola e all'onestà intellettuale.

Plagio e AI

Viene esplicitamente definita come grave infrazione la presentazione di lavori generati totalmente o in parte da strumenti di Intelligenza Artificiale (IA) senza la corretta citazione.

Sanzioni

Le conseguenze per le violazioni sono graduate , con un approccio che privilegia l'obiettivo riparativo ed educativo (es. sospensione temporanea dall'uso dei device o rielaborazione del lavoro).

Impegno Collettivo

La sottoscrizione dell' Allegato A (Patto Educativo Digitale Tabellare) sancisce l'accettazione formale degli impegni e la responsabilità condivisa tra Scuola, Famiglie e Studenti .

Valutazione degli apprendimenti

Ordine scuola: SCUOLA DELL'INFANZIA

OLIVETO CITRA - DOGANA - SAAA81301A
OLIVETO CITRA CAP. - SAAA81302B

Criteri di osservazione/valutazione del team docente

Principi di Valutazione nel Modello "Senza Zaino" Il modello "Senza Zaino" (SZ) pone l'attenzione su alcuni valori fondamentali che influenzano direttamente la metodologia didattica e, di conseguenza, la valutazione: 1. Comunità e Ospitalità: L'apprendimento avviene in un contesto di comunità e cooperazione. La valutazione si concentra sull'interazione sociale e sulla partecipazione attiva alla vita della classe/scuola. 2. Responsabilità: Si promuove l'autonomia e la responsabilità dell'alunno nel suo percorso di apprendimento. La valutazione tiene conto del grado di iniziativa e della cura nei confronti dei materiali e degli spazi comuni (tavoli, laboratori, ecc.). 3. Apprendimento Attivo e Laboratoriale: L'insegnamento è centrato su laboratori, attività pratiche e risoluzione di problemi (problem solving). La valutazione è focalizzata sul processo e sull'acquisizione di competenze più che sul risultato finale. Aree e Ambiti di Valutazione (Scuola dell'Infanzia) Nella Scuola dell'Infanzia, la valutazione non è espressa in voti, ma attraverso l'osservazione sistematica e la documentazione dei progressi in relazione ai Campi di Esperienza e allo sviluppo delle competenze chiave. I criteri di valutazione del modello SZ in questo contesto si concentrano su: 1. Sviluppo dell'Identità e dell'Autonomia • Autonomia Personale: Capacità di prendersi cura di sé (vesti, mangiare, igiene) e di gestire i propri materiali. • Consapevolezza di Sé: Riconoscimento delle proprie emozioni e dei propri bisogni. • Iniziativa e Scelta: Capacità di fare scelte autonome e di avviare giochi o attività. 2. Sviluppo delle Competenze (Campi di Esperienza) • Il Sé e l'Altro: o Partecipazione alla Comunità: Capacità di rispettare le regole concordate e di collaborare con i compagni (valore Comunità). o Gestione dei Conflitti: Capacità di negoziare e risolvere piccole controversie. • Il Corpo in Movimento: o Coordinazione, controllo motorio e partecipazione ai giochi. • Immagini, Suoni, Colori: o Creatività, espressione personale e utilizzo di diversi linguaggi artistici. • I Discorsi e le Parole: o Competenza comunicativa, capacità di ascolto e arricchimento del linguaggio. • La Conoscenza del Mondo: o

Capacità di osservazione, formulazione di ipotesi, curiosità verso l'ambiente (attività laboratoriali, esplorazione). 3. La Valutazione Specifica di "Senza Zaino" Si dà molta importanza alla valutazione del "saper fare" e all'atteggiamento dell'alunno: La valutazione assume una preminente funzione formativa, di accompagnamento dei processi di apprendimento e di stimolo al miglioramento continuo. Nella Scuola dell'infanzia si attua con: • la raccolta di informazioni sugli alunni; • l'osservazione sistematica; • la documentazione relativa al percorso didattico; • la comunicazione con le famiglie; • osservazione sistematica di rilevazione precoce delle difficoltà di apprendimento e attività di recupero mirato. Durante il corso dell'anno scolastico, la quotidiana osservazione intenzionale e sistematica dei bambini e la documentazione della loro attività consente di verificare e di valutare la loro maturazione, le competenze acquisite, le loro particolari inclinazioni ed esigenze e, di conseguenza, di autovalutare il lavoro dei docenti cioè i punti di forza e di debolezza della programmazione che, essendo flessibile, potrà essere rimodulata in itinere per consentire a tutti i bambini di raggiungere i Traguardi per lo sviluppo delle Competenze relativi ai cinque Campi di Esperienza. La valutazione iniziale dei bambini, volta a delineare un quadro delle loro capacità in entrata, è effettuata attraverso conversazioni, lavori individuali e di gruppo; quella in itinere e finale si basa sulla verbalizzazione delle esperienze didattiche, sulla realizzazione di compiti autentici, sulla raccolta degli elaborati dei bambini e sulle abilità dimostrate nelle attività svolte in sezione, in intersezione e nei laboratori. Nel mese di maggio-giugno le docenti di sezione compileranno per i soli bambini di cinque anni che a settembre frequenteranno la scuola Primaria una scheda informativa, finalizzato alla individuazione precoce dei disturbi specifici d'apprendimento. Le schede saranno consegnate alle docenti delle classi prime della scuola Primaria.

Allegato:

SCHEDA-RACCORDO-CONTINUITa-INFANZIA-PRIMARIA-1.pdf

Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

L'introduzione dell'educazione civica alla scuola dell'infanzia, prevista dalla legge, trova una declinazione così come previsto dalle Linee Guida del 22/06/2020 «tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo possono concorrere, unitamente e indistintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza dell'identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione, del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei

fenomeni culturali.» Educare alla cittadinanza significa scoprire gli altri, i loro bisogni e la necessità di gestire i rapporti interpersonali attraverso regole condivise il gioco e le routine che si svolgono giornalmente diventano i mediatori
attraverso cui farle interiorizzare ai bambini.
Metodologia.
La metodologia ha come base il coinvolgimento diretto dei bambini in esperienze vissute che li vedono protagonisti attivi.
Di conseguenza le strategie metodologiche didattiche che si adottano prevedono: - Il gioco come sfondo motivante e peculiare del fare e dell'agire dei bambini. - L'esplorazione e la ricerca per incoraggiare l'attenzione ai fenomeni, stimolando la curiosità per far nascere domande. - La rielaborazione delle esperienze attraverso i diversi linguaggi. - La relazione educativa per ascoltare, incoraggiare e facilitare il bambino, sostenendolo e guidandolo.
Le modalità scelte consentono di articolare le attività in base ai bisogni dei bambini ed alle competenze che si vogliono raggiungere, consolidare e arricchire. Infatti le competenze si sviluppano non solo durante le attività educativo-didattiche spontanee e strutturate, ma anche durante il gioco libero e la routine quotidiana.
Valutazione.
L'insegnamento educazione civica è oggetto di valutazioni periodiche e finali con le schede di valutazione per la scuola dell'Infanzia. La verifica delle competenze acquisite anche in Educazione Civica saranno condotte attraverso: osservazioni sistematiche; giochi individuali e collettivi con materiale strutturato e non; attività grafico-pittoriche; uso della verbalizzazione; elaborati dei bambini. La valutazione prevede: per i 3/4 anni la compilazione a fine anno scolastico di: scheda valutativa annuale; per i 5 anni la compilazione a fine anno scolastico di scheda di passaggio. Il docente cui sono stati affidati compiti di coordinamento acquisisce dai docenti del team o del consiglio gli elementi conoscitivi, al fini della valutazione unica da assegnare all'insegnamento di educazione civica.

Allegato:

EDUCAZIONE CIVICA_REVISIONE CURRICOLO 2024 25.pdf

Criteri di valutazione delle capacità relazionali

Va svolta tramite l'osservazione sistematica.
La verifica e la valutazione delle capacità relazionali sono parte essenziale della programmazione e

ne caratterizzano la validità educativa.
La verifica, fatta alla fine di ogni mese, attraverso conversazioni, giochi, osservazioni dirette, schede, accerterà il raggiungimento di obiettivi formativi prefissati e porterà i docenti a controllare la validità o meno del processo metodologico-didattico adottato. Essa, comunque, non seguirà schemi rigidi in quanto lo sviluppo del bambino va sempre interpretato in relazione a contesti di socializzazione e di educazione nei quali si svolge.

Ordine scuola: SCUOLA SECONDARIA I GRADO

OLIVETO CITRA "SANNAZZARO" - SAMM81301E

Criteri di valutazione comuni

La valutazione degli apprendimenti nelle scuole del primo ciclo di istruzione, ha un valore formativo cioè si basa sui progressi fatti, sulle potenzialità espresse e sul grado di raggiungimento degli obiettivi di ogni alunno nel proprio percorso di sviluppo e non è il risultato esclusivamente di medie statistiche. I voti e i giudizi che gli insegnanti esprimono sui lavori prodotti dagli alunni sono sempre motivati agli alunni; essi hanno lo scopo di migliorare i loro livelli di apprendimento mettendo in luce i punti di forza e di debolezza di ciascuno. Ai sensi della Legge n. 169/2008 e del Decreto Legislativo n. 62/2017, per la scuola secondaria di primo grado, la valutazione periodica in decimi viene effettuata alla fine del primo quadrimestre e al termine dell'anno scolastico.
Si ritiene che una verifica sistematica e frequente consenta di valutare il grado di apprendimento raggiunto dall'alunno e dall'intera classe e concorra ad evidenziare le capacità e le attitudini degli alunni, anche in vista delle scelte future. La valutazione avrà per oggetto i progressi nell'apprendimento e la crescita globale della personalità.
Le regole condivise per la gestione delle procedure di verifica sono le seguenti:
 Oggettività: cioè programmazione e comunicazione chiara degli obiettivi della verifica con relativo valore attribuito alle singole voci.
 Periodicità: verranno effettuate almeno tre prove di verifica per quadrimestre: scritte per le discipline che lo prevedono, orali o pratiche dove prescritto.
 Formulazione di giudizi circostanziati: riferiti a specifici obiettivi desunti dai curricula di Istituto.
 Correzione elaborati: a cura del docente titolare della disciplina, finalizzata alla presa di coscienza da parte degli alunni degli obiettivi raggiunti e di quelli ancora da raggiungere.

 Restituzione elaborati: al massimo entro quindici giorni.
 Comunicazione alle famiglie: scritta attraverso il registro elettronico, il diario, quaderno, libretto personale, i colloqui individuali e generali, il documento di valutazione, la certificazione delle competenze, il diploma conclusivo.

La valutazione precede, accompagna e segue i percorsi curricolari. E' un'azione continua del processo di apprendimento ed è finalizzata al successo formativo degli alunni e si estrinseca attraverso molteplici momenti della vita scolastica. Essa concorre a rendere il Curricolo realmente rispondente al miglioramento delle competenze, conoscenze ed abilità, nel rispetto dei tempi e degli stili di apprendimento. Oggetto della valutazione è l'alunno come persona, per cui si tiene sempre conto di vari fattori: ambiente familiare, sociale, condizioni fisiche, curriculum scolastico, preparazione di base, temperamento, interesse, capacità, impegno. MODALITÀ DI MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

I docenti fissano gli standard di competenza riferiti alle singole classi e alle singole discipline, declinando quelle concordate per i tre ordini di scuola dell'istituto; I consigli di classe ed il collegio dei docenti concordano i criteri di valutazione; sono predisposte prove adatte a rilevare il livello di possesso delle competenze, da proporre prima della fine dei due quadrimestri; I risultati saranno tabulati per essere elemento di controllo dell'andamento del singolo alunno, di ciascuna classe e dell'istituto, che si misura per tenere costantemente sotto osservazione l'efficacia dei percorsi didattici ed educativi programmati. In particolare ci si avvale delle seguenti forme di verifica degli apprendimenti: Test oggettivi (prove strutturate e semistrutturate); Prove scritte e colloqui individuali (brevi saggi, descrizioni, interrogazioni); Discussione guidata in aula, dibattito, focus group; Questionari e griglie di osservazione e/o protocolli di osservazione mirata; Compito unitario in situazione "prestazione di tipo autentica"; Produzione di materiali vari a partire da schemi logici condivisi (relazioni, cartelloni, lavori multimediali). Si promuove l'autovalutazione degli alunni attraverso: Questionari di autovalutazione con domande sul personale percorso di apprendimento allo scopo anche di riferire eventuali difficoltà incontrate; Discussioni metacognitive guidate collettive di classe e di gruppo. Il processo di valutazione disciplinare prevede: Verifiche della situazione di ingresso con funzione diagnostica; Confronto fra situazione d'ingresso ed esiti finali, previsto ed attuato in modo esplicito; Controllo dell'evoluzione dell'apprendimento con valutazione in itinere; Confronto fra esiti individuali e media del gruppo classe; Confronti sugli esiti di apprendimento disciplinari fra classi parallele; Confronto tra esiti registrati dai docenti e quelli riportati nelle prove standardizzate. Le disabilità, i disturbi specifici dell'apprendimento, i bisogni educativi speciali prevedono: La predisposizione di Piani Educativi individuali, Piani Didattici Personalizzati; La realizzazione di attività individuali e per gruppi; La valutazione rapportata agli obiettivi programmati; Il monitoraggio costante e sistematico dei PEI e dei PDP, in collaborazione con le famiglie.

Con l'intento di rendere più semplificata ed essenziale la formulazione delle valutazioni nella scuola

primaria il Ministro dell'Istruzione e del Merito predisporrà a giorni l'ordinanza ministeriale che definisce le modalità di valutazione periodica e finale degli apprendimenti degli studenti della Scuola primaria e del comportamento degli studenti della Scuola secondaria di primo grado.
L'ordinanza, in via preliminare, specifica che al fine di consentire alle istituzioni scolastiche di adeguare i criteri di valutazione, i registri elettronici e i documenti di valutazione per la scuola primaria e per la scuola secondaria di primo grado, nonché per fornire opportuna informazione alle famiglie degli alunni, le disposizioni ivi contenute si applicheranno soltanto a partire dall'ultimo periodo in cui è suddiviso l'anno scolastico, vale a dire per l'ultimo trimestre o quadrimestre dell'a.s. 2024/25.
Nel merito del provvedimento, per quanto concerne la modalità di valutazione degli apprendimenti nella scuola primaria, si specifica che la valutazione periodica e finale sarà espressa, per ciascuna delle discipline di studio previste dalle Indicazioni Nazionali, ivi compreso l'insegnamento trasversale di educazione civica di cui alla legge 20 agosto 2019, n. 92, attraverso giudizi sintetici correlati alla descrizione dei livelli di apprendimento raggiunti.
I giudizi sintetici, da riportare nel documento di valutazione per ciascuna disciplina del curricolo saranno , pertanto, in ordine decrescente:
a) ottimo: l'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse e non proposte in precedenza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi, anche difficili, in modo originale e personale. Si esprime correttamente, con particolare proprietà di linguaggio, capacità critica e di argomentazione, in modalità adeguate al contesto
b) distinto : l'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi anche difficili.
Si esprime correttamente, con proprietà di linguaggio e capacità di argomentazione, in modalità adeguate al contesto
c) buono: l'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi.
Si esprime correttamente, collegando le principali informazioni e usando un linguaggio adeguato al contesto.
d) discreto : l'alunno svolge e porta a termine le attività con parziale autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare alcune conoscenze, abilità e competenze per svolgere compiti e risolvere problemi non particolarmente complessi. Si esprime correttamente, con un lessico semplice e adeguato al contesto.
e) sufficiente : l'alunno svolge le attività principalmente sotto la guida e con il supporto del docente. È in grado di applicare alcune conoscenze e abilità per svolgere semplici compiti e problemi, solo se già affrontati in precedenza. Si esprime con un lessico limitato e con qualche incertezza.

f) non sufficiente: l non riesce abitualmente a svolgere le attività proposte, anche se guidato dal docente. Applica solo saltuariamente conoscenze e abilità per svolgere alcuni semplici compiti. Si esprime con incertezza e in maniera non adeguata al contesto.

Allegato:

allegato-Valutazione-apprendimenti (1).pdf

Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

L'insegnamento educazione civica è oggetto di valutazioni periodiche e finali, con l'attribuzione di un voto in decimi nella SSPG .
Il Consiglio di Classe, sarà interamente coinvolto in questa fase, terrà in considerazione le peculiari caratteristiche di ogni alunno, i livelli di partenza le potenzialità possedute, i progressi registrati, nonché delle abilità e conoscenze maturate in base agli obiettivi prefissati. Saranno, infine, valutati l'impegno dimostrato nell'applicazione e la partecipazione attiva dei ragazzi nelle diverse attività proposte dagli insegnanti.
Strumenti di valutazione saranno le osservazioni sistematiche, le verifiche orali e scritte, prove autentiche, compiti di realtà, prove pratiche, questionari semistrutturati e strutturati, lavori individuali e di gruppo.
Il docente cui sono stati affidati compiti di coordinamento acquisisce dai docenti del team o del consiglio gli elementi conoscitivi, desunti da prove già previste, o attraverso la valutazione della partecipazione alle attività progettuali e di potenziamento dell'offerta formativa. Sulla base di tali informazioni, il docente con riferimento alle rubriche di valutazione inserite nel curricolo, propone il voto in decimi o attraverso giudizio, relativamente alla propria disciplina, al fini della valutazione unica da assegnare all'insegnamento di educazione civica

Allegato:

EDUCAZIONE-CIVICA_REVISIONE-CURRICOLO-2024-25_RUBRICHE-DI-VALUTAZIONE.pdf

Criteri di valutazione del comportamento

La valutazione del comportamento, attraverso il D.Lgs. n. 62/2017, è stata oggetto di una revisione significativa, poiché viene esplicitato lo stretto legame tra lo sviluppo delle competenze di cittadinanza incluse nei curricoli di Istituto con alcuni fondamentali documenti che le scuole elaborano attraverso gli organismi collegiali: in particolare il Patto educativo di corresponsabilità, il Regolamento disciplinare d'istituto, il Regolamento di prevenzione bullismo e cyberbullismo impostati all'interno della cornice educativa e formativa ispirata ai tre valori fondamentali delle Scuole Senza Zaino: la Comunità, la Responsabilità e l'Ospitalità. Per formulare il giudizio sintetico sul comportamento degli alunni sono stati, quindi, articolati degli indicatori e descrittori all'interno della cornice educativa e formativa ispirata ai tre valori fondamentali delle Scuole Senza Zaino: la Comunità, la Responsabilità e l'Ospitalità. E' stata elaborata una griglia di valutazione del comportamento unica per Primaria e Secondaria, anche se il livello di acquisizione è da rapportarsi all'età e al grado di consapevolezza dell'allievo. La recente riforma sul voto di comportamento, Legge n.150/2024, introduce significative modifiche nella valutazione degli alunni, differenziando le norme a seconda dei vari gradi di istruzione: scuola primaria, secondaria di primo grado e secondaria di secondo grado. La legge sul voto in condotta è stata introdotta come risposta alle crescenti preoccupazioni riguardo alla sicurezza nelle scuole e al comportamento degli studenti valorizzando l'importanza della responsabilità individuale e del rispetto reciproco come obiettivi fondamentali della riforma. Criteri di Valutazione del Comportamento (O.M. 3/2025) 1. Riferimenti Normativi e Premessa A partire dall'anno scolastico 2025/2026, la valutazione del comportamento degli studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado (SSPG) è disciplinata dall'Ordinanza Ministeriale n. 3 del 9 gennaio 2025 e dal D.P.R. n. 249/1998 (Statuto delle Studentesse e degli Studenti). In ottemperanza a tale normativa, la valutazione del comportamento viene espressa attraverso un voto numerico in decimi (da 6 a 10) in sede di scrutinio finale, in sostituzione del precedente giudizio sintetico. Tale valutazione è espressione della sintesi maturata dal Consiglio di Classe in riferimento all'intero anno scolastico. 2. Finalità della Valutazione del Comportamento La valutazione del comportamento mira a sviluppare il senso di responsabilità e l'impegno di ciascuno studente, promuovendo la partecipazione consapevole alla vita comunitaria e l'acquisizione dei valori fondamentali della cittadinanza attiva e dell'Educazione Civica. Il voto riflette il livello di conseguimento degli obiettivi formativi e degli standard di comportamento previsti dal Patto Educativo di Corresponsabilità e dal Regolamento di Istituto. 3. Indicatori per l'Attribuzione del Voto Il Consiglio di Classe determina il voto di comportamento analizzando i seguenti macro-indicatori (valutati in modo complessivo e non disgiunto): Categoria Descrizione dell'Indicatore I. Assunzione di Responsabilità e Doveri Adempimento e puntualità: Regolarità della frequenza, puntualità (entrate/uscite), adempimento puntuale degli impegni e del materiale didattico. II. Rispetto delle Regole e delle Persone Osservanza

del Regolamento: Rispetto rigoroso delle norme previste dal Regolamento d'Istituto (uso del cellulare, spostamenti, fruizione degli spazi, etc.). Relazione Interpersonale: Rispetto e correttezza verso il Dirigente Scolastico, il personale scolastico, i compagni e i beni materiali/strutture. III. Partecipazione e Cittadinanza Attiva Contributo alla Comunità: Atteggiamento proattivo, lealtà, correttezza e disponibilità al dialogo e al confronto. Valori Civici: Promozione dei valori di inclusione, legalità e sostenibilità, anche in riferimento ai contenuti dell'Educazione Civica. 4. Correlazione Voto-Comportamento L'attribuzione del voto in decimi è basata sui seguenti descrittori: Voto Descrizione del Livello di Comportamento 10/10 Lo studente dimostra un comportamento eccezionale. Costantemente proattivo e responsabile; punto di riferimento per i compagni; agisce in piena autonomia nel rispetto delle regole e dei valori civici. 9/10 Lo studente dimostra un comportamento ottimo. Pienamente rispettoso delle regole, responsabile e maturo. Partecipa attivamente alla vita scolastica con serietà e impegno costanti. 8/10 Lo studente dimostra un comportamento distinto. Generalmente corretto e responsabile. L'adesione a doveri e regole è sostanziale, con limitate necessità di richiami. 7/10 Lo studente dimostra un comportamento buono. Adeguato e sufficientemente rispettoso. Necessita di saltuari richiami o sollecitazioni che vengono prontamente accolti e recepiti. 6/10 Lo studente dimostra un comportamento sufficiente. L'adesione a doveri e regole è altalenante o superficiale. Necessita di frequenti richiami e interventi educativi per mantenere un comportamento accettabile. < 6/10 Non Sufficiente (5/10 e inferiori). Lo studente dimostra un comportamento gravemente non corretto, caratterizzato da reiterati e significativi atti di violazione del Regolamento e dei doveri. La condotta persiste dopo interventi di carattere educativo e/o sanzionatorio. 5. Conseguenze della Valutazione (O.M. 3/2025, Art. 1, c. 3) Il PTOF ribadisce la sanzione prevista dall'Ordinanza: • L'attribuzione di una votazione di comportamento inferiore a sei decimi (pari a 5/10 o inferiore), deliberata dal Consiglio di Classe con adeguata motivazione, comporta la non ammissione alla classe successiva o all'Esame di Stato conclusivo del primo ciclo. Alla luce della imminente pubblicazione di idonea ordinanza è gia noto che per la Scuola secondaria di primo grado la Valutazione sarà in decimi a partire dall'anno scolastico 2024/2025. Gli alunni ai quali viene attribuito un voto inferiore a 6 nel comportamento non saranno ammessi alla classe successiva o all’esame di Stato. Questo voto può essere attribuito per comportamenti gravi e reiterati durante l'anno scolastico. Il voto, assegnato durante lo scrutinio finale, riguarderà l’intero anno scolastico. Criteri di Valutazione del Comportamento (O.M. 3/2025) 1. Riferimenti Normativi e Premessa A partire dall'anno scolastico 2025/2026, la valutazione del comportamento degli studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado (SSPG) è disciplinata dall'Ordinanza Ministeriale n. 3 del 9 gennaio 2025 e dal D.P.R. n. 249/1998 (Statuto delle Studentesse e degli Studenti). In ottemperanza a tale normativa, la valutazione del comportamento viene espressa attraverso un voto numerico in decimi (da 6 a 10) in sede di scrutinio finale, in sostituzione del precedente giudizio sintetico. Tale valutazione è espressione della sintesi maturata dal Consiglio di Classe in riferimento all'intero anno scolastico. 2. Finalità della Valutazione del Comportamento La valutazione del comportamento mira

a sviluppare il senso di responsabilità e l'impegno di ciascuno studente, promuovendo la partecipazione consapevole alla vita comunitaria e l'acquisizione dei valori fondamentali della cittadinanza attiva e dell'Educazione Civica. Il voto riflette il livello di conseguimento degli obiettivi formativi e degli standard di comportamento previsti dal Patto Educativo di Corresponsabilità e dal Regolamento di Istituto. 3. Indicatori per l'Attribuzione del Voto Il Consiglio di Classe determina il voto di comportamento analizzando i seguenti macro-indicatori (valutati in modo complessivo e non disgiunto): Categoria Descrizione dell'Indicatore I. Assunzione di Responsabilità e Doveri Adempimento e puntualità: Regolarità della frequenza, puntualità (entrate/uscite), adempimento puntuale degli impegni e del materiale didattico. II. Rispetto delle Regole e delle Persone Osservanza del Regolamento: Rispetto rigoroso delle norme previste dal Regolamento d'Istituto (uso del cellulare, spostamenti, fruizione degli spazi, etc.). Relazione Interpersonale: Rispetto e correttezza verso il Dirigente Scolastico, il personale scolastico, i compagni e i beni materiali/strutture. III. Partecipazione e Cittadinanza Attiva Contributo alla Comunità: Atteggiamento proattivo, lealtà, correttezza e disponibilità al dialogo e al confronto. Valori Civici: Promozione dei valori di inclusione, legalità e sostenibilità, anche in riferimento ai contenuti dell'Educazione Civica. 4. Griglia di Correlazione Voto-Comportamento L'attribuzione del voto in decimi è basata sui seguenti descrittori: Voto Descrizione del Livello di Comportamento 10/10 Lo studente dimostra un comportamento eccezionale. Costantemente proattivo e responsabile; punto di riferimento per i compagni; agisce in piena autonomia nel rispetto delle regole e dei valori civici. 9/10 Lo studente dimostra un comportamento ottimo. Pienamente rispettoso delle regole, responsabile e maturo. Partecipa attivamente alla vita scolastica con serietà e impegno costanti. 8/10 Lo studente dimostra un comportamento distinto. Generalmente corretto e responsabile. L'adesione a doveri e regole è sostanziale, con limitate necessità di richiami. 7/10 Lo studente dimostra un comportamento buono. Adeguato e sufficientemente rispettoso. Necessita di saltuari richiami o sollecitazioni che vengono prontamente accolti e recepiti. 6/10 Lo studente dimostra un comportamento sufficiente. L'adesione a doveri e regole è altalenante o superficiale. Necessita di frequenti richiami e interventi educativi per mantenere un comportamento accettabile. < 6/10 Non Sufficiente (5/10 e inferiori). Lo studente dimostra un comportamento gravemente non corretto, caratterizzato da reiterati e significativi atti di violazione del Regolamento e dei doveri. La condotta persiste dopo interventi di carattere educativo e/o sanzionatorio. 5. Conseguenze della Valutazione (O.M. 3/2025, Art. 1, c. 3) Il PTOF ribadisce la sanzione prevista dall'Ordinanza: • L'attribuzione di una votazione di comportamento inferiore a sei decimi (pari a 5/10 o inferiore), deliberata dal Consiglio di Classe con adeguata motivazione, comporta la non ammissione alla classe successiva o all'Esame di Stato conclusivo del primo ciclo.

Allegato:

ALLEGATO 11 GRIGLIE_VALUTAZIONE COMPORTAMENTO_SSPG 2025-26.pdf

Criteri per l'ammissione/non ammissione alla classe successiva

Ai sensi del D.Lgs. n. 62/2017, i requisiti generali di ammissione allo scrutinio finale per l'ammissione alla classe successiva sono: la frequenza di almeno 3/4 del monte ore personalizzato; non essere incorsi nella sanzione dell'esclusione dallo scrutinio. Gli alunni della SSPG sono ammessi alla classe successiva (II e III) anche in caso di parziale o mancata acquisizione dei livelli di apprendimento, con un voto inferiore a 6/10 in una o più discipline. La scuola, a seguito della valutazione periodica e finale, comunica opportunamente e tempestivamente alle famiglie degli alunni interessati eventuali livelli di apprendimento parzialmente raggiunti. La scuola, inoltre, adotta specifiche strategie di intervento al fine di migliorare i livelli di apprendimento e far recuperare le carenze riscontrate. La non ammissione deve avvenire con adeguata motivazione; diversamente che per la scuola primaria non è prevista l'unanimità ma la maggioranza. La scuola puo' derogare dal monte ore in base alle condizioni deliberate negli OO.CC.. Principale novità introdotta dall'O.M. 3/2025 per la SSPG. La valutazione del comportamento è espressa in decimi. L'attribuzione di un voto di comportamento inferiore a sei decimi (voto 5 o inferiore) nello scrutinio finale comporta la non ammissione alla classe successiva o all'esame di Stato conclusivo del primo ciclo. La non ammissione per comportamento insufficiente si applica anche se l'alunno ha conseguito una valutazione pari o superiore a sei decimi (sufficienza) in tutte le discipline del curricolo. Criteri Generali e Autonomia Scolastica È importante ricordare che: L'O.M. 3/2025 stabilisce le regole generali, ma i criteri specifici e i dettagli operativi per la non ammissione sono stabiliti da ciascun Collegio dei Docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) della singola scuola. Per gli alunni con disabilità certificata, la valutazione fa sempre riferimento agli obiettivi individuati nel Piano Educativo Individualizzato (PEI). In sintesi, nella SSPG, la non ammissione può essere disposta in presenza di: Gravi e diffuse insufficienze nelle discipline, secondo i criteri stabiliti dalla scuola. Un voto di comportamento inferiore a sei decimi.

Allegato:

allegato-criteri-non-ammissione-classe-successiva-sspg.pdf

Criteri per l’ammissione/non ammissione all’esame di Stato

Fatte salve le disposizioni impartite tramite ordinanza ministeriali che definiscono le modalità di svolgimento dell’esame di Stato conclusivo del primo ciclo di istruzione per ciascun anno scolastico, ai requisiti generali, uguali a quelli validi per l'ammissione alla classe successiva, per l'esame di Stato si aggiunge la partecipazione, entro il mese di aprile, alle prove nazionali di italiano, matematica e inglese predisposte dall’Invalsi (il cui voto non influisce sul voto finale a conclusione dell’esame). In sede di scrutinio finale, il consiglio di classe, presieduto dal dirigente scolastico o da un suo delegato, può disporre l’ammissione/non ammissione degli studenti all’esame di Stato, in via generale, anche nel caso di parziale o mancata acquisizione dei livelli di apprendimento in una o più discipline (voto inferiore a 6/10). L'attribuzione di un voto di comportamento pari o inferiore a 5/10 è un atto estremo e si verifica quando il percorso educativo e disciplinare dello studente è gravemente compromesso. Ai sensi dell’O.M. n. 3/2025, un voto inferiore a sei decimi nello scrutinio finale (pari a 5/10 o inferiore) comporta la non ammissione alla classe successiva o all’esame di Stato conclusivo del primo ciclo. Il Consiglio di Classe delibera l'attribuzione del 5/10 in presenza delle seguenti condizioni, considerate in relazione alla loro gravità, recidività e mancata revisione critica da parte dell'alunno: Criteri Specifici per l'Attribuzione del 5/10 Il voto di 5/10 è attribuito quando si verifica almeno una delle seguenti situazioni: 1. Gravi violazioni e sospensione prolungata: o Lo studente è incorso in sanzioni disciplinari che hanno determinato un periodo di allontanamento dalla comunità scolastica (sospensione) per un totale complessivo pari o superiore a cinque giorni di lezione nell'arco dell'anno scolastico. 2. Violazioni di natura aggravata e irreversibile: o Lo studente si rende responsabile di un singolo episodio di particolare gravità (es. atti di violenza, lesioni personali, minacce gravi, o atti di bullismo/cyberbullismo documentati) che comprometta l’immagine, l’autorevolezza o la sicurezza dell’istituzione scolastica, indipendentemente dal numero di giorni di sospensione inflitti. 3. Mancata adesione ai percorsi di riqualificazione educativa: o Lo studente ha ricevuto una sanzione disciplinare con obbligo di svolgere un "Compito di Cittadinanza" o attività sostitutive della sospensione (come previsto dai Regolamenti d’Istituto) e risulta inadempiente, dimostrando indifferenza o rifiuto rispetto al percorso di riflessione e riparazione proposto dalla scuola. 4. Reiterata e inefficace applicazione di richiami: o Lo studente ha accumulato un numero elevato di note e richiami scritti e formali (es. un numero stabilito dal Collegio, ad es. superiore a 15) che documentano una persistente e sistematica inadempienza dei doveri scolastici e delle regole di convivenza, nonostante i continui interventi (colloqui, ammonizioni, sanzioni brevi) del Consiglio di Classe e del Dirigente Scolastico. Ruolo del Consiglio di Classe Il Consiglio di Classe, prima di attribuire il voto di 5/10, deve: • Accertare la gravità e la reiterazione delle infrazioni commesse. • Documentare l'inadeguatezza delle misure educative e riparatrici precedentemente adottate. •

Assicurare che la famiglia sia stata tempestivamente e formalmente informatain tutte le fasi del percorso disciplinare e di recupero. • Motivare dettagliatamente la delibera di non ammissione, specificando come il comportamento dello studente abbia inciso negativamente sul raggiungimento degli obiettivi di apprendimento e di cittadinanza.

Ordine scuola: SCUOLA PRIMARIA

OLIVETO CITRA - DOGANA - SAEE81301G
OLIVETO CITRA CAP. P.P. - SAEE81302L

Criteri di valutazione comuni

In attuazione di quanto previsto dal decreto Scuola convertito nella legge n. 41/2020, il giudizio descrittivo di ogni studente riportato nel documento di valutazionenegli aa.ss. 2022/23-2023/24 3 la prima metà dell'a.s. 2024-25 è stato riferito a quattro differenti livelli di apprendimento: • 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. - Riforma del voto in condotta e i giudizi sintetici alla scuola primaria. Il 16 ottobre è stata Pubblicata sulla Gazzetta Ufficiale la legge n. 150 del 1 ottobre 2024 che riguarda la riforma del voto in condotta e i giudizi sintetici alla scuola primaria approvata. Il provvedimento è entrato in vigore il 31 ottobre. Con la legge 150 del 1° ottobre 2024, il sistema di valutazione nella scuola primaria italiana si rinnova, riportando al centro i giudizi sintetici. Legge 150 del 1° ottobre 2024 Art. 1 – Disposizioni in materia di valutazione delle studentesse e degli studenti 1. Al decreto legislativo 13 aprile 2017, n. 62, sono apportate le seguenti modificazioni: a) all'articolo 2: 1) al comma 1, le parole: «nel primo ciclo» sono sostituite dalle seguenti: «nella scuola secondaria di primo grado» e sono aggiunti, in fine, i seguenti periodi: «A decorrere dall'anno scolastico 2024/2025, la valutazione periodica e finale

degli apprendimenti, ivi compreso l'insegnamento di educazione civica, delle alunne e degli alunni delle classi della scuola primaria è espressa con giudizi sintetici correlati alla descrizione dei livelli di apprendimento raggiunti. Le modalità della valutazione di cui al primo e al secondo periodo sono definite con ordinanza del Ministro dell'istruzione e del merito» La valutazione periodica e finale degli apprendimenti nella scuola primaria sarà espressa attraverso giudizi sintetici (ottimo, buono, discreto, sufficiente, insufficiente, gravemente insufficiente). Tuttavia, per garantire una maggiore chiarezza e trasparenza, i giudizi dovranno essere integrati da una descrizione dettagliata del livello di apprendimento raggiunto dall'alunno in ciascuna disciplina. Anche la valutazione della condotta è espressa collegialmente dai docenti con un giudizio sintetico riportato nel documento di valutazione. Ordinanza Ministeriale n. 3 del 9 gennaio 2025. La O.M. n. 3/2025 interviene anche sulla valutazione del comportamento nella Scuola Secondaria di Primo Grado, che viene espressa con un voto in decimi, e non più con un giudizio sintetico. L'Ordinanza Ministeriale n. 3 del 9 gennaio 2025 ha introdotto nuove modalità di valutazione periodica e finale degli apprendimenti nella Scuola Primaria in Italia, in vigore a partire, dall'ultimo periodo (secondo quadrimestre) dell'anno scolastico 2024/2025. Elementi Chiave della Nuova Valutazione L'elemento centrale della riforma è il ritorno ai giudizi sintetici per la valutazione degli apprendimenti disciplinari, in sostituzione dei precedenti giudizi descrittivi a quattro livelli. 1. I Giudizi Sintetici La valutazione periodica e finale degli apprendimenti per ogni disciplina viene espressa attraverso una scala decrescente di sei giudizi sintetici: - Ottimo - Distinto - Buono - Discreto - Sufficiente - Non sufficiente 2. Allegato A e Descrittori Ogni giudizio sintetico è correlato a una descrizione standard dei livelli di apprendimento raggiunti, dettagliata nell'Allegato A dell'Ordinanza. Tali descrizioni tengono conto di diversi aspetti della preparazione dell'alunno: - Padronanza e utilizzo dei contenuti disciplinari, delle abilità e delle competenze maturate. - Uso del linguaggio specifico. - Autonomia e consapevolezza nello svolgimento delle attività. - Continuità nel portare a termine i compiti, anche complessi. - Capacità di espressione e rielaborazione personale. 3. Focus sugli obiettivi di apprendimento Il documento di valutazione riporta i giudizi sintetici per ciascuna disciplina. Le scuole possono comunque indicare nel documento i principali obiettivi di apprendimento previsti dal curricolo di istituto per ciascuna disciplina, ai quali i giudizi si riferiscono. 4. Valutazione in Itinere L'ordinanza, ha specificato specifica che al fine di consentire alle istituzioni scolastiche di adeguare i criteri di valutazione, i registri elettronici e i documenti di valutazione per la scuola primaria e per la scuola secondaria di primo grado, nonché per fornire opportuna informazione alle famiglie degli alunni, le disposizioni ivi contenute si applicassero soltanto a partire dall'ultimo periodo in cui è suddiviso l'anno scolastico, vale a dire per l'ultimo trimestre o quadrimestre dell'a.s. 2024/25. Nel merito del provvedimento, per quanto concerne la modalità di valutazione degli apprendimenti nella scuola primaria, si specifica che la valutazione periodica e finale sarà espressa, per ciascuna delle discipline di studio previste dalle Indicazioni Nazionali, ivi compreso l'insegnamento trasversale di educazione civica di cui alla legge 20 agosto 2019, n. 92, attraverso giudizi sintetici correlati alla descrizione dei livelli di

apprendimento raggiunti. I giudizi sintetici, da riportare nel documento di valutazione per ciascuna disciplina del curricolo sono, pertanto, in ordine decrescente: a) ottimo: l'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse e non proposte in precedenza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi, anche difficili, in modo originale e personale. Si esprime correttamente, con particolare proprietà di linguaggio, capacità critica e di argomentazione, in modalità adeguate al contesto b) distinto : l'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi anche difficili. Si esprime correttamente, con proprietà di linguaggio e capacità di argomentazione, in modalità adeguate al contesto c) buono: l'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi. Si esprime correttamente, collegando le principali informazioni e usando un linguaggio adeguato al contesto. d) discreto : l'alunno svolge e porta a termine le attività con parziale autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare alcune conoscenze, abilità e competenze per svolgere compiti e risolvere problemi non particolarmente complessi. Si esprime correttamente, con un lessico semplice e adeguato al contesto. e) sufficiente : l'alunno svolge le attività principalmente sotto la guida e con il supporto del docente. È in grado di applicare alcune conoscenze e abilità per svolgere semplici compiti e problemi, solo se già affrontati in precedenza. Si esprime con un lessico limitato e con qualche incertezza. f) non sufficiente: l non riesce abitualmente a svolgere le attività proposte, anche se guidato dal docente. Applica solo saltuariamente conoscenze e abilità per svolgere alcuni semplici compiti. Si esprime con incertezza e in maniera non adeguata al contesto. L'Ordinanza riguarda la valutazione periodica e finale. La valutazione in itinere (giornaliera o intermedia) rimane di competenza dei docenti e può essere espressa nelle forme ritenute più opportune (ad esempio, tramite griglie o rubriche) per registrare il progresso degli alunni. La valutazione periodica e annuale non sarà comunque determinata solo da alcune prove stabilite ad hoc, ma terrà conto dell'intero percorso scolastico compiuto dall'alunno. La valutazione è intesa come processo per l'apprendimento e non dell'apprendimento, finalizzato all'acquisizione di competenze di cui impadronirsi. Si tratta di un processo flessibile e dinamico che svolge un ruolo regolativo, di orientamento e di ri-adeguazione della progettazione e della successiva fase attuativa. Inoltre essa riunisce assieme gli aspetti di comportamento e di apprendimento. Nelle scuole Senza Zaino vengono attivate situazioni di vita reale, per quanto possibile in un contesto istituzionale, per avvicinarci a quella che viene definita valutazione autentica. La valutazione, perciò, si riferisce non solo alle performances in itinere e finali ma a tutto il percorso intrapreso: così la riflessione sui punti critici del percorso, possibili cause di risultati inadeguati, consente di intervenire dove è necessario. La valutazione coinvolge tutti gli alunni: nelle scuole Senza Zaino i criteri e le procedure per valutare un prodotto o un processo sono conosciuti dagli alunni e

spesso discussi e costruiti insieme a loro. Infatti l'autovalutazione viene usata come strumento potente per incentivare la responsabilità, l'autonomia e la motivazione degli alunni, valori fondanti di Senza Zaino. Si impiegano, a questo scopo, vari strumenti e rubriche di autovalutazione che aiutano gli alunni a dar conto del percorso effettuato nelle attività di laboratorio e nei lavori svolti in coppia o nel piccolo gruppo presenti in ogni giornata scolastica. Inoltre vengono attivate situazioni di vita reale, per quanto possibile in un contesto istituzionale, per avvicinarci a quella che viene definita valutazione autentica. I docenti, inoltre, condividono i criteri della valutazione con alunni e genitori. Per criteri intendiamo sia il cosa valutiamo e talvolta anche il perché, sia il come che il quanto. Questo aspetto rende la valutazione un sistema trasparente, chiaro e condiviso aiutando a superare la difficoltà connessa a qualsiasi tipo di valutazione, dell'essere giudicati, i sospetti che tali giudizi siano arbitrari e che coinvolgano non solo le performances ma tutta la persona.

Allegato:

VALUTAZIONE PRIMARIA - TUTTE LE DISCIPLINE_compressed.pdf

Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

L'insegnamento educazione civica è oggetto di valutazioni periodiche e finali, con il ricorso ai giudizi descrittivi (Ministero Istruzione O.M.n.172/2020) per la scuola primaria.
Il Consiglio di Classe sarà interamente coinvolto in questa fase, terrà in considerazione le peculiari caratteristiche di ogni alunno, i livelli di partenza le potenzialità possedute, i progressi registrati, nonché le abilità e conoscenze maturate in base agli obiettivi prefissati. Saranno, infine, valutati l'impegno dimostrato nell'applicazione e la partecipazione attiva dei ragazzi nelle diverse attività proposte dagli insegnanti.
Strumenti di valutazione saranno le osservazioni sistematiche, le verifiche orali e scritte, prove autentiche, compiti di realtà, prove pratiche, questionari semi strutturati e strutturati, lavori individuali e di gruppo.
Il docente cui sono stati affidati compiti di coordinamento acquisisce dai docenti del team o del consiglio gli elementi conoscitivi, desunti da prove già previste, o attraverso la valutazione della partecipazione alle attività progettuali e di potenziamento dell'offerta formativa. Sulla base di tali informazioni, il docente con riferimento alle rubriche di valutazione inserite nel curricolo, propone il voto in decimi o attraverso giudizio, relativamente alla propria disciplina, al fini della valutazione unica da assegnare all'insegnamento di educazione civica.

Allegato:

EDUCAZIONE-CIVICA_REVISIONE-CURRICOLO-2024-25_RUBRICHE-DI-VALUTAZIONE.pdf

Criteri di valutazione del comportamento

Coerentemente con i valori del Progetto Senza Zaino la valutazione del comportamento è legata a tre valori fondanti: comunità, responsabilità, ospitalità che sono gli indicatori fondamentali della valutazione del comportamento; i descrittori di questa valutazione sono rappresentati invece da una serie di processi che si riferiscono a questi indicatori/valori. E' stata elaborata una griglia di valutazione del comportamento unica per Primaria e Secondaria, anche se il livello di acquisizione è da rapportarsi all'età e al grado di consapevolezza dell'allievo. Nella scuola primaria, uno strumento utile per la valutazione del comportamento è rappresentato dalla gestione delle IpU (Istruzioni per l'uso): si tratta di procedure condivise, essenziali e chiare che rendono le attività piacevoli e scorrevoli, sviluppando responsabilità ed autovalutazione. Le IpU sono applicabili a tre ambiti: logistico, (come organizzare l'ambiente di apprendimento e la gestione delle attività quotidiane) cognitivo (come organizzare i processi di apprendimento) e organizzativo-relazionale (come si entra e si esce dall'aula, come si usano gli strumenti didattici, come si tiene in ordine lo spazio, come si lavora in gruppo o a coppie, come si usala voce ed altro ancora); queste procedure confluiscono nel Manuale della classe che oltre a favorire l'autonomia degli alunni fornisce un feedback efficace anche per l'autovalutazione del comportamento, aspetto ritenuto fondamentale nella logica del Progetto Senza Zaino

Allegato:

allegato valutazione comportamento.pdf

Criteri per l'ammissione/non ammissione alla classe successiva

Alla Scuola Primaria la non ammissione alla classe successiva è possibile solo in casi eccezionali e

con voto unanime dei docenti della classe, comprovato da motivazione puntuale. L'ammissione alla classe successiva e alla prima classe della secondaria di primo grado è prevista anche in caso di livelli di apprendimento solo parzialmente raggiunti o in via di prima acquisizione. In questo caso, l'istituzione scolastica attiverà specifiche strategie di miglioramento per sostenere il raggiungimento dei necessari livelli di apprendimento da parte degli alunni più deboli.

Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica

Analisi del contesto per realizzare l'inclusione scolastica

Rilevazione dei BES presenti:	n°
disabilità certificate (Legge 104/92 art. 3, commi 1 e 3)	23
Ø Vista	0
Ø Udito	1
Ø Psicofisici	22
disturbi evolutivi specifici	4
Ø DSA	3
Ø ADHD/DOP	1
Ø Borderline cognitivo	0
Ø Altro	0
svantaggio (indicare il disagio prevalente)	6
Ø Socio-economico	0

Ø Linguistico-culturale	6
Ø Disagio comportamentale/relazionale	0
Ø Altro	0
Totale	33
% su popolazione scolastica	9,09% su 363 (dato aggiornato al 31 dicembre 2024)
N° PEI redatti dai GLO	23
N° di PDP redatti dai Consigli di classe in presenza di certificazione sanitaria	4
N° di PDP redatti dai Consigli di classe in assenza di certificazione sanitaria	6

La scuola realizza attivita' per favorire l'inclusione degli studenti con disabilita' nel gruppo dei pari. Gli insegnanti curricolari e di sostegno utilizzano con efficacia e padronanza metodologie per una didattica inclusiva. Alla formulazione dei Piani Educativi Individualizzati partecipano anche gli insegnanti curricolari. I docenti si prendono cura degli altri studenti con bisogni educativi speciali predisponendo Piani Didattici Personalizzati e realizzando attivita' di accoglienza per gli studenti stranieri da poco in Italia - limitati per numero - mettendo in atto interventi che ne favoriscono l'inclusione tramite un protocollo specifico di accoglienza che vede coinvolta tutta la comunita' scolastica.

La scuola utilizza le opportunità finanziarie che si presentano, per la creazione a scuola dello sportello di ascolto che si configura come uno spazio di libero ascolto, confronto, informazione dove genitori e

ragazzi in situazioni di fragilità potranno trovare motivazioni e strumenti utili a sostenere il benessere psico-affettivo e scolastico. Gli interventi saranno tesi a facilitare e promuovere la formazione di competenze e di risorse (personali, scolastiche, relazionali e legate ai ruoli familiari e genitoriali) in un'ottica di prevenzione del disagio e di supporto al benessere psicologico.

In un clima di accoglienza, riservatezza e tutela di famiglie e minori lo sportello, come in passato, svolge:

1- attività di accompagnamento e guida attraverso incontri individuali o familiari finalizzati al miglioramento delle proprie competenze di gestione delle criticità;
2- azioni di sostegno al disagio individuale e familiare volte a condurre l'alunno e/o il nucleo familiare verso la risoluzione di bisogni e/o difficoltà che possono presentarsi in tutti i contesti di vita;
3- interventi di supporto alla genitorialità finalizzati a potenziare le capacità genitoriali e le abilità comunicativo-relazionali fondamentali nell'esercizio di una genitorialità piena e consapevole;
4- campagne informative attraverso supporti informativi sintetici su tematiche particolarmente sentite (accompagnamento di giovani al corretto uso dei social media, comportamento in caso di bullismo o cyberbullismo, come riconoscere i sintomi di patologie legate a disturbi dell'alimentazione, supporto per una maggiore comprensione e gestone delle difficoltà scolastiche e dell'apprendimento);
5- accoglienza di alunni e genitori stranieri favorendo l'integrazione e un'adeguata familiarizzazione con il sistema scolastico italiano.

La prestazioni avvengono in genere nel rispetto del Codice Deontologico degli Psicologi e dell'Informativa sul trattamento dei dati personali ai sensi del D.lgs 196/03 (Codice Privacy) e del Regolamento UE 2016/679 (GDPR).

Il GLI si riunisce periodicamente per condividere gli strumenti di monitoraggio sull'andamento dei PEI e dei PDP, predisposti dalla docente FS per l'Inclusione e dal Gruppo di Supporto per l'Inclusione. Nel PTOF viene evidenziato l'Organigramma per l'Inclusione che esplicita la suddivisione dei compiti e delle responsabilita'.

Punti di forza:

L'Istituto presenta un impianto inclusivo solido. Organizzazione e strutture. Confida su una struttura organizzativa e gestionale chiara, con Gruppi di Lavoro (GLI, GLO, Gruppo di Supporto) che assicurano la promozione e il coordinamento degli interventi. L'approccio e' improntato alla corresponsabilita' educativa: l'alunno con disabilita' e' preso in carico dall'intero consiglio di classe, mentre il docente di sostegno e' considerato una risorsa per l'intero ambiente di apprendimento. Un elemento di spicco e' l'adozione di protocolli specifici, tra cui Il Protocollo accesso A.B.A. (Applied

Behavior Analysis), che regola l'ingresso di supervisori e terapisti esterni in orario curricolare, previa progettazione condivisa e il Protocollo si accoglienza dei docenti sostegno per facilitare l'inserimento e la piena operatività dei docenti di sostegno neo-arrivati o trasferiti presso l'Istituto Comprensivo Jacopo Sannazar.o La disponibilita' di Aule Sensoriali (Sensory Room), presenti in tre plessi (infanzia/primaria Dogana, primaria Capoluogo, SSPG), supporta le attivita' didattiche e il raggiungimento degli obiettivi PEI/PDP. Didattica, formazione e valutazione. La scuola si impegna nello sviluppo di un curricolo attento alle diversita', personalizzando i contenuti e promuovendo percorsi formativi inclusivi. Vengono valorizzate strategie didattiche attive e collaborative quali il cooperative learning, il peer to peer e le attivita' laboratoriali. La didattica inclusiva fa ampio uso di strategie logico-visive (mappe mentali e concettuali), presta attenzione ai diversi stili cognitivi e sfrutta le TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) per adattare i materiali e stimolare la motivazione. La formazione e l'aggiornamento degli insegnanti sono una priorita', con adesione a corsi su metodologie inclusive e su specifiche disabilita' (Autismo, DSA, ADHD) in collaborazione con enti accreditati. Le strategie di valutazione sono coerenti con le prassi inclusive, essendo principalmente formative e focalizzate sul progresso individuale dell'alunno rispetto agli obiettivi personalizzati indicati nel PEI o nel PDP. La valutazione e' formativa, correlata ai percorsi individuali (PEI/PDP) e costantemente monitorata. Relazioni esterne e continuita.' L'Istituto dedica massima attenzione alle fasi di transizione (continuita' educativa verticale) tra i diversi ordini di scuola, attraverso incontri sistematici tra docenti e l'eventuale attivazione del Progetto Anno Ponte per passaggi piu' flessibili. Viene curato l'orientamento post-scuola secondaria di primo grado in base alle competenze e agli interessi dell'alunno, in collaborazione con la famiglia. I rapporti con l'esterno sono continui e formalizzati (Accordi di programma/protocolli d'intesa) con i servizi socio-sanitari territoriali (ASL, Enti locali, Piano di Zona), assicurando un supporto coordinato ai processi di inclusione. Il ruolo delle famiglie e' centrale: i genitori partecipano attivamente alla stesura, alla condivisione e al monitoraggio dei progetti educativo-pedagogici dei propri figli.
Punti di debolezza.

Rispetto alle azioni relative all'inclusione permangono solo alcune criticita' non dipendenti dalla scuola, per esempio la sfasatura tra i tempi dell'accertamento della disabilita' e/o della revisione delle diagnosi e i tempi per la formulazione dell'organico di sostegno. Le dotazioni di organico di sostegno non sempre rispondenti alle necessità, soprattutto quando subentrano nel corso dell'anno scolastico. Relativamente all'inclusione degli alunni stranieri, nonostante le attivita' promosse dalla Commissione Intercultura, e' mancato il supporto degli Enti esterni del Territorio per l'implementazione della figura del mediatore culturale e linguistico all'interno della scuola. Si e' registrata un'esiguita' delle risorse economiche assegnate all'istituto per la progettualita' delle azioni di recupero e potenziamento. Occorre incentivare un uso diffuso degli strumenti compensativi e

delle strategie dispensative per gli alunni con DSA. ando che le azioni siano percepite come "isolate e poco produttive".

Vi è una limitata attivazione di progetti integrati (a livello territoriale) con il privato sociale e il volontariato. Elevato turn over del personale docente specializzato. Nonostante la forte volonta' di sinergia e la cura nei rapporti con i referenti dei centri riabilitativi , si lamenta la mancanza di "Procedure condivise di intervento sulla disabilita'" formalizzate con i servizi socio-sanitari territoriali e i CTS/CTI. Questa lacuna procedurale apre alla criticita' specifica sollevata: - conflitto orario con la riabilitazione. La mancata definizione di procedure congiunte rende complessa l'integrazione tra didattica e terapia. Di conseguenza, le ore di riabilitazione possono essere calendarizzate in orario scolastico dai centri stessi, riducendo la frequenza dello studente in classe. - compromissione del diritto allo studio. Questa sovrapposizione oraria compromette la continuita' didattica e l'effettivo diritto allo studio dell'alunno, ostacolando la piena corresponsabilita' educativa tra scuola e servizi. - scarso dialogo istituzionale. Il problema evidenzia una difficolta' strutturale nel dialogo con le forze pubbliche e la politica regionale (ASL, Enti Locali) per stabilire protocolli vincolanti che tutelino il tempo scuola e garantiscano che il percorso riabilitativo e quello educativo siano complementari, evitando che le azioni siano percepite come "isolate e poco produttive".

Organigramma inclusione e funzioni.

LA SCUOLA

Predispone, inserendola nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa, un Piano per l'Inclusione che definisce le modalità per l'utilizzo coordinato delle risorse, compresi il superamento delle barriere, l'individuazione dei facilitatori del contesto di riferimento e gli interventi di miglioramento della qualità dell'inclusione scolastica; istituisce il Gruppo di Lavoro Operativo per l'Inclusione (GLO) per garantire la promozione dell'inclusione scolastica; istituisce il Gruppo di Lavoro per l'Inclusione (GLI), dotandosi di un Regolamento che definisce al proprio interno una struttura di organizzazione e coordinamento degli interventi rivolti alla disabilità e ai bisogni educativi speciali; elabora un progetto educativo e didattico condiviso con la famiglia, con gli Enti Locali, con l'ASL, con le strutture di riabilitazione pubbliche e private presenti sul territorio.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Definisce con proprio decreto, a inizio dell'anno scolastico e sulla base della documentazione presente agli atti, la configurazione del GLO; presiede il GLO;cura la documentazione, anche in collaborazione con figure di sistema;supervisiona la diversa modulazione nell'attribuzione delle risorse professionali;valorizza tutte le professionalità presenti;accompagna il Collegio dei docenti verso una corresponsabilità educativa ai fini dell'inclusione;cura i rapporti interistituzionali;cura, nel

passaggio tra i gradi di istruzione e in caso di trasferimento, l'interlocuzione tra i docenti dell'istituzione scolastica di provenienza e i docenti della scuola di destinazione;garantisce il rispetto e l'adempimento delle norme relative al diritto allo studio degli alunni con disabilità;può autorizzare, ove richiesto, la partecipazione nel GLO di non più di un esperto indicato dalla famiglia;formula la richiesta complessiva d'istituto delle misure di sostegno da trasmettere al competente Ufficio Scolastico Regionale entro il 30 di giugno;formula la richiesta complessiva d'Istituto delle misure di sostegno ulteriori rispetto a quelle didattiche, da proporre e condividere con l'Ente Territoriale;convoca il GLO con un congruo preavviso al fine di favorire la più ampia partecipazione;nomina e presiede il GLI (Gruppo di Lavoro per l'Inclusione), che rileva gli alunni con bisogni educativi speciali (BES) presenti nella scuola, documenta e verifica gli interventi didattico-educativi già attuati, elabora una proposta di Piano Annuale per l'Inclusione (PAI);gestisce le risorse umane e strumentali e assegna i docenti di sostegno agli alunni diversamente abili, e i docenti curricolari con competenza nei DSA in classi ove siano presenti alunni con tale tipologia di disturbi;stimola, promuove e cura le iniziative da attuarsi di concerto con le componenti scolastiche per rendere operative le procedure (condivise con Organi collegiali e famiglie) e controlla che siano attuate;predispone, con il referente, su delibera del Collegio dei docenti, procedure e modalità di screening per individuare eventuali casi di DSA e per trasmettere i risultati alle famiglie con apposita comunicazione;presiede i Consigli di classe a cui spetta il compito di valutare la necessità di un PDP per un alunno in difficoltà;promuove l'intensificazione dei rapporti tra docenti e famiglie di alunni BES e garantisce che la documentazione sia condivisa con i docenti e la famiglia;verifica, insieme al referente, i tempi di compilazione del PEI e del PDP, controlla la sua attuazione e le verifiche in itinere;attiva il monitoraggio relativo a tutte le azioni messe in atto, al fine di favorire la riproduzione di buone pratiche ed apportare eventuali modifiche;assicura il coordinamento delle azioni (tempi, modalità, finanziamenti) di progetti mirati all'inclusione, anche in rapporto con altre realtà formative territoriali;promuove un dibattito costruttivo per salvare le pratiche di buona valenza pedagogica perché l'inclusione implica una pedagogia di comunità.

IL REFERENTE BES/GLI

Coordina i lavori del GLI del GLO in stretta collaborazione con il Dirigente Scolastico;studia e approfondisce il D.lgs 66/2017;supporta il Dirigente Scolastico per la revisione del P.I.;cura il monitoraggio costante del PAI e del Piano Triennale per l'Inclusione;controlla sistematicamente tutta la documentazione relativa agli alunni con BES: verbale commissione medica dell'INPS sull'accertamento dell'handicap, Diagnosi Funzionale, Profilo Dinamico Funzionale, Piano di Funzionamento, Piano Educativo Individualizzato, Piano Didattico Personalizzato ed ogni altra documentazione;cura i rapporti con le famiglie degli alunni BES;predispone un protocollo di accoglienza per alunni stranieri in ingresso e/o provenienti da altri sistemi di istruzione;cura i

rapporti con gli Enti del territorio con i quali si collabora per promuovere l'inclusione degli alunni diversamente abili (ASL, Piano di Zona, ecc.);partecipa alle riunioni di Staff e alle riunioni del Gruppo di Miglioramento;cura il monitoraggio in itinere e finale delle attività svolte; propone a tutti gli ordini azioni di sensibilizzazione all'inclusione nelle giornate dedicate alla disabilità, all'autismo, ecc.

IL GRUPPO DI LAVORO OPERATIVO PER L'INCLUSIONE (GLO)

L'Istituto scolastico applica quanto esplicitato nel Decreto Interministeriale 182 del 29 dicembre 2020 "Adozione del modello nazionale di piano educativo individualizzato e delle correlate linee guida, nonché Modalità per l'assegnazione delle misure di sostegno e nuovo modello PEI ai sensi dell'Art.7, comma 2-ter del decreto legislativo 66/2017" ed adotta per ogni ordine di scuola il modello stabilito. Il PEI è definito e verificato dal Gruppo di lavoro operativo per l'inclusione (GLO). In base a quanto indicato dal D.I.182/2020 il GLO, organo collegiale, è composto "dal team dei docenti contitolari o dal consiglio di classe, ivi compreso l'insegnante specializzato per il sostegno didattico, e presieduto dal dirigente scolastico o da un suo delegato. I genitori dell'alunno con disabilità - o chi esercita la responsabilità genitoriale - partecipano ai lavori del GLO. Il decreto indica, inoltre, come partecipanti al GLO altre persone definite «figure professionali specifiche, interne ed esterne all'istituzione scolastica che interagiscono con la classe e con la bambina o il bambino, l'alunna o l'alunno, la studentessa o lo studente con disabilità». Tra le figure esterne all'amministrazione scolastica, ma che operano stabilmente a scuola, si possono considerare le persone che forniscono l'assistenza specialistica per l'autonomia e la comunicazione, nominate dall'Ente locale. Tra le figure esterne al contesto scolastico, possono prendere parte al GLO: specialisti e terapisti dell'ASL, specialisti e terapisti privati segnalati dalla famiglia, operatori/operatrici dell'Ente Locale, soprattutto se è attivo un Progetto Individuale, componenti del GIT. Prima di nominare i soggetti esterni, il Dirigente scolastico acquisisce la loro disponibilità ad accettare l'incarico e l'impegno a rispettare la riservatezza necessaria". Il Decreto Interministeriale prevede diversi momenti per la convocazione del GLO: entro ottobre il GLO si riunisce per la redazione definitiva del PEI;tra novembre ed aprile si convoca il GLO per procedere ad una verifica intermedia per accertare il raggiungimento degli obiettivi ed apportare eventuali modifiche ed integrazioni al PEI;entro giugno si convoca il GLO per la redazione del PEI Provvisorio per alunni e alunne di nuova iscrizione o certificazione; per gli alunni a cui è già stato redatto un PEI Definitivo si procede alla verifica finale. In questo ultimo GLO i componenti formalizzeranno le proposte di sostegno didattico e di altre risorse per l'a.s. successivo.In sintesi i compiti del GLO sono:di verificare l'adeguatezza delle proposte contenute nel PEI in relazione ai risultati raggiunti (con il GLO di maggio/giugno);di aggiornare le condizioni di contesto e progettare per l'anno scolastico successivo (con il GLO di maggio/giugno);di proporre il fabbisogno di ore di sostegno per l'anno scolastico successivo, avendo cura di motivare adeguatamente la richiesta;di definire la proposta delle risorse da destinare agli interventi di

assistenza igienica e di base;di definire la proposta delle risorse da destinare all'assistenza, all'autonomia e alla comunicazione, per l'anno scolastico successivo.

IL GRUPPO DI LAVORO PER L'INCLUSIONE (GLI)

Il GLI d'Istituto è composto: dal Dirigente Scolastico, che lo presiede (componente di diritto); dal Referente BES/GLI, che lo presiede su delega del Dirigente Scolastico, da tutti i docenti specializzati per le attività di sostegno; dai coordinatori di classe/interclasse/sezione, da un referente tra gli assistenti amministrativi, da un referente tra i collaboratori scolastici, da due rappresentanti dei genitori degli alunni con disabilità e/o con DSA e/o con BES, da uno o più operatori sociali o sanitari che si occupano degli alunni con disabilità o con DSA o con BES.I componenti che rappresentano i genitori degli alunni e gli operatori sociali e sanitari costituiscono una componente annuale. Possono essere invitati sulla base degli argomenti all'ordine del giorno, con funzione consultiva e su individuazione del Dirigente Scolastico: rappresentanti di Enti Territoriali e/o Associazioni, altri esperti secondo gli argomenti in discussione. Il GLI si riunisce due /tre volte l'anno.

L'azione del Gruppo di Lavoro per l'Inclusione (GLI) può essere riassunta in competenze di tipo organizzativo, progettuale, valutativo e consultivo. Competenze di tipo organizzativo:Analizza la situazione complessiva dell'Istituto (numero di alunni con disabilità, con DSA, con BES, tipologia dello svantaggio e classi coinvolte);individua i criteri per l'assegnazione degli alunni con disabilità alle classi;individua i criteri per la gestione delle risorse personali (assegnazione dei docenti di sostegno alle classi, pianificazione dei rapporti con gli operatori extrascolastici, reperimento di specialisti e consulenze esterne, ecc.);definisce le modalità di passaggio e di accoglienza degli alunni con disabilità e individua la gestione e il reperimento delle risorse materiali (sussidi, ausili tecnologici, biblioteche specializzate e/o centri di documentazione);censisce le risorse informali (volontari, famiglie, alunni, competenze non ufficialmente riconosciute, ecc.).Competenze di tipo progettuale e valutativo:Formula progetti per la continuità fra ordini di scuola;individua e valuta progetti specifici per gli alunni con BES, in relazione alle tipologie;formula progetti relativi all'organico (ad esempio, per la riduzione del n. alunni nelle classi che ospitano alunni disabili);formula proposte per la formazione e l'aggiornamento del personale, anche in una prospettiva interistituzionale;verifica che siano attuate le procedure corrette e che sia sempre perseguito il massimo vantaggio per lo sviluppo formativo degli alunni nel rispetto della normativa;propone l'acquisto di attrezzature, strumenti, sussidi, ausili tecnologici e materiali didattici per gli alunni con disabilità o per i docenti che se ne occupano, compatibilmente con le esigenze di bilancio.Competenze di tipo consultivo:Assume iniziative di collaborazione e tutoring fra docenti (in presenza di specifiche minorazioni);effettua il controllo interistituzionale nel corso dell'anno;assume iniziative per la documentazione e la costituzione di banche dati.Competenze previste dalla C. M. n. 8/2013:fermo restando quanto

previsto dall'art. 15 comma 2 della L. 104/92, i compiti del Gruppo di lavoro e di studio d'Istituto (GLHI) si estendono alle problematiche relative a tutti i BES. Il Gruppo di lavoro per l'inclusione (in sigla GLI) svolge le seguenti funzioni:rileva gli alunni anche con Bisogni Educativi Speciali presenti nella scuola;raccoglie e documenta gli interventi didattico - educativi posti in essere anche in funzione di azioni di apprendimento organizzativo in rete tra scuole e/o in rapporto con azioni strategiche dell'Amministrazione;effettua focus/confronto sui casi, consulenza e supporto ai colleghi sulle strategie/metodologie di gestione delle classi;rileva, monitora e valuta il livello di inclusività della scuola;programmare interventi specifici di insegnamento dell'italiano come L2;raccoglie e coordina le proposte formulate dai singoli GLH Operativi sulla base delle effettive esigenze, ai sensi dell'art. 1, c. 605, lettera b, della legge 296/2006, tradotte in sede di definizione del PEI come stabilito dall'art. 10 comma 5 della Legge 30 luglio 2010 n. 122;elabora una proposta di Piano Annuale per l'Inclusività riferito a tutti gli alunni con BES, da redigere al termine di ogni anno scolastico (entro il mese di giugno);nel mese di settembre, in relazione alle risorse effettivamente assegnate alla scuola, provvedere all'adattamento del Piano Annuale per l'Inclusività, in base al quale il Dirigente Scolastico procederà all'assegnazione definitiva delle risorse.

IL GRUPPO DI SUPPORTO ALLA FUNZIONE STRUMENTALE PER L'INCLUSIONE

Il Gruppo di Supporto alla Funzione Strumentale per l'Inclusione è un Gruppo di lavoro "tecnico" formato dal Dirigente Scolastico e/o dal referente BES/GLI, dagli insegnanti di sostegno (n.1 per ogni ordine di scuola) e da un referente dei docenti di classe dell'Istituto.Tale gruppo si configura come sottogruppo del GLI, da cui accoglie richieste e proposte, con compiti di pianificazione, progettazione e monitoraggio delle attività inerenti l'inclusione.

LA COMMISSIONE INTERCULTURA

La Commissione Intercultura è composta: dal Dirigente Scolastico, dal docente Funzione Strumentale-Interventi e servizi per gli alunni (Inclusione) e/o dal docente Funzione Strumentale-Interventi e servizi per gli alunni (Orientamento e continuità), da un docente della Scuola dell'Infanzia, da un docente della Scuola Primaria, da un docente della Scuola Secondaria di Primo Grado.La Commissione ha compiti di approfondimento e ricerca sulle tematiche relative all'inserimento degli alunni stranieri all'interno della scuola, di progettazione di interventi di inclusione a loro favore, in collegamento con le rispettive famiglie. Individua modalità e strumenti per realizzare nel migliore dei modi l'accoglienza degli alunni stranieri nell'Istituto scolastico.

I CONSIGLI DI CLASSE/INTERCLASSE/INTERSEZIONE

I Consigli di classe/interclasse/intersezione, per quanto concerne gli alunni in situazione di Bisogni Educativi Speciali devono:discutere e approvare il percorso formativo (facilitato o differenziato) più

opportuno per l'alunno;redigere il PEI o il PDP a seconda delle tipologie di alunni con BES congiuntamente agli operatori sanitari e con la collaborazione dei genitori;monitorare il PEI o il PDP con verifiche periodiche a fine I° quadrimestre e a fine II quadrimestre;essere informati su tutte le problematiche relative all'alunno per quanto è necessario all'espletamento dell'attività didattica;essere informati delle procedure previste dalla normativa;sono informati su tutte le problematiche relative all'alunno per quanto è necessario all'espletamento dell'attività didattica.

I DOCENTI DI SOSTEGNO

sono una risorsa per l'intero ambiente di apprendimento;promuovono il percorso di apprendimento dell'alunno nel gruppo classe attraverso strategie inclusive;supportano il Consiglio di classe/Team docenti nell'assunzione di strategie e tecniche pedagogiche, metodologiche e didattiche inclusive;coordinano la stesura del PEI.

I DOCENTI DEL CONSIGLIO DI CLASSE/SEZIONE

prendono in carico l'alunno con disabilità;collaborano con il docente di sostegno per la stesura del PEI;rilevano casi BES;

redigono il PDP per gli alunni con DSA, per gli alunni con BES e per gli alunni stranieri.

IL COLLEGIO DEI DOCENTI

Su proposta del GLI approva il PAI (mese di giugno);esplicita nel PTOF un concreto impegno programmatico per l'inclusione;esplicita criteri e procedure di utilizzo funzionale delle risorse professionali presenti;si impegna a partecipare ad azioni di formazione concordate anche a livello territoriale.

GLI ASSISTENTI AMMINISTRATIVI

Garantiscono il supporto organizzativo e la gestione amministrativa della documentazione necessaria per realizzare il processo inclusivo;collaborano attivamente con il Dirigente, il referente BES/GLI, con gli insegnanti e con le famiglie.

LA FAMIGLIA

Partecipa agli incontri con la scuola e con i servizi del territorio, condivide il Progetto e collabora alla stesura e alla attuazione del PEI o PDP.

EE.LL

Forniscono gli assistenti per l'autonomia e la comunicazione e realizza interventi di trasporto, abbattimento di barriere architettoniche e fornitura degli ausili didattici e arredi speciali; redigono il Progetto Individuale d'intesa con la componente Azienda sanitaria locale sulla base del Profilo di funzionamento, su richiesta e con la collaborazione dei genitori o di ne esercita la responsabilità.

ASSISTENTI PER L'AUTONOMIA E LA COMUNICAZIONE

hanno una certificata formazione sulla disabilità dell'alunno a cui sono assegnati; collaborano alla programmazione e all'organizzazione delle attività scolastiche in relazione al PEI, in particolare ad azioni educative riconducibili alla comunicazione (assistenza a bambini/e privi della vista, assistenza a bambini/e privi dell'udito, assistenza a bambini/e con disabilità intellettive e disturbi del neurosviluppo) o all' educazione e sviluppo dell'autonomia (cura di sé, mensa).

UNITA' DI VALUTAZIONE MULTIDISCIPLINARE

Effettua l'accertamento, fa la diagnosi e redige il Profilo di Funzionamento, documento propedeutico e necessario alla predisposizione del Piano educativo individualizzato (PEI) e del Progetto individuale; ha il compito di fornire al GLO "il necessario supporto"; fa la diagnosi per alunni con DSA o per alunno BES.

IL SERVIZIO SOCIALE

Se necessario viene aperta una collaborazione di rete, rispetto ai vari servizi offerti dal territorio; partecipa agli incontri della scuola organizzati per i diversi alunni; è attivato e coinvolto rispetto al caso esaminato, partecipa alla stesura e alla verifica del PEI

PIANO DI LAVORO AREA INCLUSIONE

	PERIODO	ATTIVITA'
Gruppo di Supporto	ottobre	Linee Guida Adozione del modello nazionale PEI
Gruppo di supporto	ottobre	Redazione modello PEI SSPG
GLO	novembre	Consegna dei PEI e PDF

	dicembre	Consegna dei PDP
Commissione Intercultura modalità online	dicembre	Condivisione modalità di raccolta materiali didattici per alunni stranieri
GLI	dicembre	Insediamento
Commissione Intercultura	gennaio	Raccolta materiali didattici per alunni stranieri
GLO	febbraio	Monitoraggio PEI e PDP I° quadrimestre
Gruppo di Supporto	marzo	Individuare i punti di forza e di criticità per il PAI
Incontro con i referenti dei centri riabilitativi modalità online	aprile	Condivisione su alcuni punti del Decreto Interministeriale 182/2020
Incontro continuità per gli alunni BES modalità online	aprile	Primo passaggio di informazioni per iniziare a delineare un inserimento nel nuovo ordine di scuola
Gruppo di Supporto	maggio	PAI-seconda parte
GLO	Maggio	Verificare gli obiettivi educativi e didattici indicati nel PEI e proposta di sostegno didattico e di altre risorse
GLI	giugno	Monitoraggio delle azioni inclusive attivate nell'IC
GLO	giugno	Monitoraggio PEI e PDP II° quadrimestre

PIANO PER L'INCLUSIONE

Le modalità per l'utilizzo coordinato delle risorse	Il superamento delle barriere	I facilitatori del contesto di riferimento	Gli interventi di miglioramento della qualità dell'inclusione scolastica
Organizzazione chiara interna alla scuola di figure di coordinamento su vari livelli: Dirigente scolastico DSGA Funzione Strumentale per l'Inclusione GLO	Formazione specifica dei docenti, adeguata alla disabilità Dialogo collaborativo tra EE.LL, servizi sociali, ASL, Centri riabilitativi Collaborazione efficace con la famiglia	Flessibilità negli obiettivi dei processi di apprendimento Un adeguamento della metodologia didattica condivisa da team di classe/sezione Utilizzo delle TIC (tecnologie dell'informazione	Monitorare il PEI e il PDP a fine I° e II° quadrimestre Incrementare il numero degli incontri dei gruppi di lavoro presenti nell'area dell'inclusione Migliorare l'inclusione degli alunni nel contesto

GLI	e della comunicazione): LIM, computer, tablet, software didattici specifici, ecc. scolastico e i risultati nel processo di apprendimento
Gruppo di Supporto alla Funzione Strumentale per l'Inclusione	
Consigli di classe/interclasse/ intersezione	Buone pratiche inclusive all'interno del gruppo classe/sezione
Team di classe/sezione	

Inclusione e differenziazione

Punti di debolezza:
Limitata attivazione di progetti integrati (a livello territoriale) con il privato sociale e il volontariato. Elevato turn over del personale docente specializzato. Nonostante la forte volonta' di sinergia e la cura nei rapporti con i referenti dei centri riabilitativi , si lamenta la mancanza di "Procedure condivise di intervento sulla disabilita'" formalizzate con i servizi socio-sanitari territoriali e i CTS/CTI. Questa lacuna procedurale apre alla criticita' specifica sollevata: - conflitto orario con la riabilitazione. La mancata definizione di procedure congiunte rende complessa l'integrazione tra didattica e terapia. Di conseguenza, le ore di riabilitazione possono essere calendarizzate in orario scolastico dai centri stessi, riducendo la frequenza dello studente in classe. - compromissione del diritto allo studio. Questa sovrapposizione oraria compromette la continuita' didattica e l'effettivo

diritto allo studio dell'alunno, ostacolando la piena corresponsabilita' educativa tra scuola e servizi. - scarso dialogo istituzionale. Il problema evidenzia una difficolta' strutturale nel dialogo con le forze pubbliche e la politica regionale (ASL, Enti Locali) per stabilire protocolli vincolanti che tutelino il tempo scuola e garantiscano che il percorso riabilitativo e quello educativo siano complementari, evitando che le azioni siano percepite come "isolate e poco produttive".

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

Dirigente scolastico
Docenti curricolari
Docenti di sostegno
Personale ATA
Specialisti ASL
Associazioni
Famiglie

Definizione dei progetti individuali

Processo di definizione dei Piani Educativi Individualizzati (PEI)

Nell'Istituto comprensivo i docenti di sostegno e i docenti curriculari prima della definizione del Piano Educativo Individualizzato (PEI) visionano i documenti che certificano l'alunno in situazione di handicap, come previsto dalla Legge 104/92: verbale della commissione medica dell'INPS per l'accertamento dell'handicap e Diagnosi Funzionale. Partendo dalle informazioni presenti in questi due documenti i componenti del Gruppo di Lavoro Operativo (genitori, il docente di sostegno, il docente di classe o sezione, i referenti dell'ASL, i referenti dei servizi sociali, i referenti del centri riabilitativi sul territorio) redigono il Profilo Dinamico Funzionale e il PEI. Nel primo si traccia un profilo di prevedibile sviluppo nella dinamica funzionale dell'alunno. Nel secondo si traccia il vero e

proprio percorso di lavoro da attivare per l'alunno per garantirgli il diritto all'istruzione e all'inclusione. I docenti diversificano le scelte didattiche, educative ed organizzative in relazione agli aspetti funzionali e personali dell'alunno. Dal 1° gennaio 2019 conformemente al Decreto Legislativo Norme per la promozione dell'inclusione scolastica degli alunni con disabilità del 13 aprile 2017, n.66, si prevede la sostituzione della Diagnosi Funzionale e del Profilo Dinamico Funzionale con il Profilo di Funzionamento, documento propedeutico e necessario per la predisposizione del PEI, di competenza della scuola e del Progetto individuale di competenza dell'Ente locale. Soggetti coinvolti nella definizione dei PEI

Soggetti coinvolti nella definizione dei PEI

Il PEI non è un atto delegato unicamente al docente di sostegno. Quest'ultimo infatti è inteso come sostegno alla classe/sezione, non solo all'alunno che gli è affidato, come indicato fin dalla L. 104/92 e ribadito nell'ultimo Decreto Legislativo del 13 aprile 2017,n.66. Allo stesso modo, ogni docente curriculare è insegnante di tutti, e, quindi, anche degli alunni diversamente abili. Il documento viene redatto annualmente dai docenti curricolari e di sostegno, dagli operatori dell' ASL, dai genitori e dagli operatori dei centri riabilitativi frequentati dagli alunni diversamente abili. Il team dei docenti con scadenza periodica, ogni quadrimestre, provvede a monitorare il PEI. Per gli alunni neo-iscritti o che acquisiscono nuova certificazione viene redatto il PEI provvisorio. Lo stesso acquista carattere definitivo entro il termine di fine ottobre di ogni anno scolastico.

Modalità di coinvolgimento delle famiglie

Ruolo della famiglia

I genitori partecipano, insieme agli altri operatori coinvolti, alla stesura del progetto educativo – pedagogico (PEI) dei propri figli, un progetto individualizzato, realistico, effettivo, condiviso. Le famiglie sono coinvolte anche in fase di realizzazione degli interventi inclusivi attraverso: • la condivisione delle scelte effettuate; • il monitoraggio dei processi e l'individuazione di azioni di miglioramento; • il coinvolgimento nella redazione e nel monitoraggio dei PEI, PDF e PDP. Durante l'anno scolastico sono previsti anche incontri scuola-famiglia: i docenti di sezione e di classe illustrano ai genitori gli obiettivi educativi - didattici raggiunti e le competenze acquisite dall'alunno.

Modalità di rapporto scuola-famiglia

- Informazione-formazione su genitorialità e psicopedagogia dell'età evolutiva
- Coinvolgimento in progetti di inclusione
- Coinvolgimento in attività di promozione della comunità educante

Risorse professionali interne coinvolte

Docenti di sostegno	Partecipazione a GLI
Docenti di sostegno	Rapporti con famiglie
Docenti di sostegno	Attività individualizzate e di piccolo gruppo
Docenti di sostegno	Attività laboratoriali integrate (classi aperte, laboratori, ecc.)
Docenti curriculari (Coordinatori di classe e simili)	Partecipazione a GLI
Docenti curriculari (Coordinatori di classe e simili)	Rapporti con famiglie
Docenti curriculari (Coordinatori di classe e simili)	Tutoraggio alunni
Docenti curriculari (Coordinatori di classe e simili)	Progetti didattico-educativi a prevalente tematica inclusiva

Assistenti alla comunicazione	Attività individualizzate e di piccolo gruppo
Personale ATA	Assistenza alunni disabili
Personale ATA	Progetti di inclusione/laboratori integrati
Referente d'istituto (disabilità; DSA;BES)	Riferimento per l'intera organizzazione e mentoring

Rapporti con soggetti esterni

Associazioni di riferimento	Procedure condivise di intervento per il Progetto individuale
Rapporti con privato sociale e volontariato	Progetti integrati a livello di singola scuola

Valutazione, continuità e orientamento

Criteri e modalità per la valutazione

La valutazione per gli alunni con Bisogni Educativi Speciali è sempre formativa, correlata al percorso individuale che è descritto nel Piano Educativo Individualizzato o nel Piano Didattico Personalizzato. I docenti dell'Istituto effettuano un monitoraggio dei Piani con costanza e continuità relazionando durante i Consigli di classe/interclasse/intersezione. Per quanto riguarda la certificazione delle competenze per gli alunni diversamente abili a conclusione della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di Primo Grado ai modelli possono essere allegati dei descrittori (es. rubriche, griglie) tali da declinare la padronanza delle competenze chiave (descritte dalle dimensioni del Profilo), in

coerenza con il PEI, nei quattro livelli previsti dalla certificazione.

Continuità e strategie di orientamento formativo e lavorativo

La continuità educativa verticale per gli alunni con Bisogni Educativi Speciali, finalizzata al miglioramento delle condizioni di passaggio dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Primaria e alla Scuola Secondaria di Primo Grado, si attua attraverso incontri sistematici dei docenti dei vari ordini di scuola. Gli incontri di continuità consentono di raggiungere un coordinamento sui contenuti e sulle metodologie utilizzate per uniformare gli interventi educativi. La continuità è valorizzata in ogni suo aspetto, al fine di consentire la migliore trasmissione delle informazioni riguardanti lo sviluppo di ciascun alunno per favorirne l'inserimento, l'inclusione, l'apprendimento e il benessere.
L'orientamento alla scelta dell'Istituto Scolastico al termine della Scuola Secondaria di Primo Grado per gli alunni con Bisogni Educativi Speciali è effettuato, in collaborazione con la famiglia, considerando le caratteristiche cognitive e comportamentali dell'alunno, la disabilità, le competenze acquisite, gli interessi e le predisposizioni personali, nonché i desideri dell'alunno. L'interesse verso una o più discipline può costituire la spinta motivazionale che consente di affrontare più serenamente il peso dello studio e le difficoltà che via via possono presentarsi. L'obiettivo prioritario dell'orientamento è permettere agli alunni di sviluppare un proprio progetto di vita futura.

Principali interventi di miglioramento della qualità dell'inclusione scolastica

- Attività di cooperative learning
- Attività laboratoriali integrate
- Attività che prevedano l'uso di nuove tecnologie e strumenti digitali
- Attività di personalizzazione
- Contemporaneità di differenziazione delle attività
- Peer tutoring
- Mentoring
- Altra attività

Approfondimento

Nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto Comprensiv o "J.Sannazaro" l'inclusione è un valore che orienta tutte le scelte formative e progettuali: dalla missione e visione della scuola agli obiettivi di miglioramento, dalle metodologie, strategie e tecniche didattiche alla valutazione degli apprendimenti. Nell'Istituto è presente una struttura di organizzazione e di gestione che opera per garantire l'inclusione di tutti gli alunni. Tutte le componenti della comunità scolastica, nell'ambito degli specifici ruoli, concorrono ad assicurare il successo formativo delle bambine e dei bambini, delle alunne e degli alunni. Il Piano per l'inclusione si riconduce ai tre valori ispiratori della nostra Visione e Missione di scuola, in coerenza con il modello Senza Zaino adottato nel nostro Istituto (comunità, responsabilità, ospitalità) ed in coerenza con il suo Approccio Globale al Curricolo.
Protocollo accesso in orario curricolare figure esterne aventi titolarità per gli interventi A.B.A. (APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS) -Supervisore qualificato specializzato e certificato a.s. 2024/2025.
La necessità di regolamentare l'accesso di titolari dell' Approccio A.B.A. all'I.C. J.Sannazaro di Oliveto Citra (Sa) nasce dall'esigenza di stabilire norme di comportamento, tempi e modalità di intervento da parte di personale esterno a supporto di una migliore realizzazione del percorso formativo ed educativo degli alunni con disabilità.

L'A.B.A. è un intervento comportamentale di alta specificità e per tale motivo è necessaria una scrupolosa verifica del profilo professionale e delle credenziali dei Supervisori A.B.A. e le fasi del trattamento del percorso ABA comportano contatti con i contesti di vita quotidiana del bambino, tra cui la scuola, le cui azioni educative e didattiche possono contribuire a migliorare l'efficacia dell'intervento terapeutico attuato dagli operatori A.B.A.

Le esigenza di formalizzare le procedure di accesso di operatori specializzati nell'Intervento A.B.A. nasce dalla necessità di contemperare il diritto Inclusione degli alunni con disabilità con la normativa sulla privacy (ai sensi del Decreto n.101/18 del 10/08/2018), con il rispetto del segreto in atti di ufficio (art. 326 C.P.) e con le norme sulla sicurezza che regolamentano l'accesso di personale esterno alla scuola.
L'I.C. Jacopo Sannazaro di Oliveto Citra (Sa) consente l'accesso a specialisti titolari dell'approccio A.B.A. a supporto dei docenti dell'I.C. per la programmazione, la progettazione di raccordo e la supervisione sugli interventi educativi attuabili a favore di alunni certificati con disabilità, iscritti e frequentanti la scuola dell'Infanzia, la scuola Primaria, la SSPG, previa formale richiesta da parte dei genitori degli allievi che ne abbiano necessità, al fine di: promuovere una progettualità inclusiva in

collaborazione con le figure professionali esterne; • elaborare un'adeguata formulazione del percorso educativo per gli alunni coinvolti; • dare continuità alle attività operative conseguenti alla certificazione diagnostica, attraverso la messa in rete delle figure professionali di riferimento del bambino e della sua famiglia; • costruire una stretta équipe multidisciplinare per la collaborazione e il raccordo tra operatori sanitari, sociali, educativi e famiglie al fine di dare una concreta attuazione all'inclusione scolastica e sociale e di fronteggiare la complessità della relazione individuo-contesto. • Sia il PAI 2022-23 (https://www.olivetocitraic.edu.it/wp-content/uploads/2021/07/PAI2021.pdf) che il Protocollo accesso in orario curricolare figure esterne aventi titolarità per gli interventi A.B.A. (APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS) -Supervisore qualificato specializzato e certificato a.s. 2022/2023 sono consultabili nella sezione "Scuola inclusiva " del sito della scuola.

DECRETO n.32/2025. Misure finalizzate a garantire la continuità dei docenti a tempo determinato su posto di sostegno per l'anno scolastico 2025/2026

Il decreto è stato finalizzato a garantire la continuità didattica per gli alunni con disabilità. Questo decreto ha introdotto un meccanismo prioritario per stabilizzare, seppur con contratto a tempo determinato, la relazione educativa tra l'alunno con disabilità e il docente di sostegno, riconoscendo il valore formativo e affettivo della continuità nel percorso di inclusione. La finalità è stata assicurare, per quanto possibile, che l'alunno con disabilità possa essere seguito dallo stesso docente di sostegno per più anni scolastici consecutivi. Il Dirigente Scolastico ha proposto al docente di sostegno (con contratto a tempo determinato - supplenza annuale) di essere confermato sul medesimo posto per l'anno scolastico successivo.La famiglia dell'alunno (attraverso l'accordo con il Gruppo di Lavoro Operativo - GLO) ha espresso il suo consenso vincolante alla proposta di continuità. Il docente ha generalmente accettato la proposta .

Il Decreto MIM di Continuità, in combinazione con l'approccio educativo adottato dall'Istituto Comprensivo "Jacopo Sannazaro" di Oliveto Citra, ha generato una ricaduta estremamente efficace e positiva per gli alunni con disabilità, grazie alla sinergia tra la stabilità del supporto e l'ambiente scolastic inclusivo e non standardizzato già presente.

Massimizzazione della continuità affettiva e didattica

Il principale beneficio del decreto è la stabilità del rapporto educativo .

- Aspetto positivo: mantenere lo stesso docente di sostegno per più anni evita la necessità di ricominciare ogni anno il processo di conoscenza reciproca, di costruzione della fiducia e di condivisione delle strategie.

Ricaduta efficace per l'alunno:

- benessere emotivo. L'alunno con disabilità, che spesso ha bisogno di punti di riferimento stabili , sperimenta maggiore sicurezza, riducendo l'ansia legata ai cambiamenti annuali.

- efficacia del PEI. Il docente che conosce a fondo l' andamento evolutivo e le specifiche metodologiche più efficaci per lo studente può applicare e affinare il Piano Educativo Individualizzato (PEI) con coerenza, garantendo una progressione costante negli

Protocollo di accoglienza dei docenti di sostegno

L'Obiettivo primario di questo manuale è quello di facilitare l'inserimento e la piena operatività dei docenti di sostegno neo-arrivati o trasferiti presso l'Istituto Comprensivo Jacopo Sannazaro.
Il documento mira a:
- assicurare una rapida conoscenza del contesto scolastico e delle procedure amministrative
- garantire l'immediata presa in carico degli alunni con bisogni educativi speciali (BES) e la continuità didattica
- promuovere la collaborazione e la condivisione della cultura dell'inclusione all'interno della comunità educante

1.Ricaduta efficace sugli alunni con disabilità

L'applicazione rigorosa di questo Protocollo garantisce agli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) un supporto immediato, mirato e di alta qualità.

Continuità e avvio immediato del supporto

Minimizzazione dei tempi morti: l'obiettivo di "immediata presa in carico" assicura che il supporto non subisca interruzioni o ritardi dovuti a pratiche burocratiche. L'alunno riceve l'attenzione di cui ha bisogno sin dai primi giorni di scuola.

Stabilità e fiducia: la priorità assoluta data alla continuità didattica nell'assegnazione è vitale. Per l'alunno, avere un docente già familiare o uno nuovo rapidamente informato e operativo significa riduzione dell'ansia da cambiamento e maggiore sicurezza emotiva .

2. Qualità e precisione del progetto educativo

PEI ben fondato: l'obbligo di prendere visione di tutta la documentazione pregressa (DF, PEI precedenti) permette al nuovo docente di non ripartire da zero . Il Piano Educativo Individualizzato (PEI) sarà costruito su una base storica solida, garantendo coerenza e progressione negli obiettivi a lungo termine.

Risorse specializzate a disposizione: l'adozione di metodologie specifiche come la Snoezelen (Sensory Room) indica che la scuola investe attivamente nel benessere e nell'inclusione sensoriale. Questo offre agli alunni con particolari esigenze sensoriali o relazionali un ambiente terapeutico complementare all'attività didattica.

Chiarezza sui ruoli: la netta distinzione tra l'intervento educativo-didattico della scuola e l'intervento terapeutico esterno (Protocollo A.B.A.) tutela l'alunno . Assicura che l'orario scolastico sia dedicato all'apprendimento e all'inclusione in classe, mentre le terapie rimangono di competenza specialistica esterna.

3. Agevolazione e piena operatività del docente neo-arrivato

Per il docente di sostegno, spesso precario o proveniente da un altro istituto, il Protocollo funge da "kit di sopravvivenza" professionale , riducendo lo stress e l'incertezza.

Roadmap chiara e strutturata

Riduzione dell'Incertezza: Il manuale fornisce una "Sintesi degli adempimenti chiave" che accompagna il docente attraverso le fasi (Istituzionale, Operativa/Didattica, Affiancamento). Il docente sa esattamente cosa fare e in che ordine, dal colloquio con le famiglie all'accordo sull'orario di sostegno.

Conoscenza Immediata del contesto: l'obiettivo di "rapida conoscenza del contesto" e delle procedure amministrative permette al docente di sentirsi parte della comunità educante fin da subito, evitando di perdere tempo prezioso per orientarsi.

4. Professionalizzazione e correttezza operativa

Gestione della documentazione: il protocollo offre una guida essenziale per la gestione del Registro Elettronico , specificando che il docente è contitolare della classe e che le informazioni sensibili (dettagli del PEI) devono essere gestite in modo riservato nel Registro Personale . Questo previene errori amministrativi e protegge la privacy degli alunni.

Definizione del ruolo GLO: Chiarire la centralità del GLO per la stesura e la proposta del fabbisogno di risorse (ore di sostegno e assistenza) rende il docente un attore consapevole e proattivo nel processo decisionale.

Promozione dell'inclusione: il documento non è solo un elenco di regole, ma promuove la "condivisione della cultura dell'inclusione" . Il docente neo-arrivato sa di entrare in un Istituto che ha la disabilità al centro della propria progettazione, trovando colleghi e dirigenti già allineati sulla

stessa visione.

In conclusione questo Protocollo di Accoglienza rappresenta uno strumento fondamentale che massimizza l'efficacia del supporto all'inclusione. La sua ricaduta positiva non si limita solo a snellire le procedure, ma ha un impatto diretto e cruciale sulla qualità della vita scolastica degli alunni con disabilità e sull'efficienza dell'intero Istituto Comprensivo.

questo Protocollo di Accoglienza rappresenta uno strumento fondamentale che massimizza l'efficacia del supporto all'inclusione. La sua ricaduta positiva non si limita solo a snellire le procedure, ma ha un impatto diretto e cruciale sulla qualità della vita scolastica degli alunni con disabilità e sull'efficienza dell'intero Istituto Comprensivo. I l Protocollo garantisce che la risorsa più preziosa (il tempo di qualità in classe) sia utilizzata al meglio: il docente non spreca energie per la burocrazia, ma le investe immediatamente nell'alunno, in un ambiente accogliente e con procedure già rodate.

Aggiornamento PEI Digitale

A partire dall'anno scolastico 2025/2026 si introdurrà il PEI digitale .

Questa digitalizzazione trova fondamento nel Decreto Interministeriale 29 dicembre 2020, n. 182 (DI 182/2020), e nelle successive integrazioni e correzioni apportate dal Decreto Interministeriale 1° agosto 2023, n. 153 (DI 153/2023).

Il modello digitalizzato del Piano Educativo Individualizzato (PEI) rappresenta un'evoluzione significativa nella gestione dell'inclusione scolastica.

Allegato:

PIANO INCLUSIONE -PROTOCOLLO ABA- PROTOCOLLO ACCOGLIENZA DOCENTI DI SOSTEGNO_compressed.pdf

Aspetti generali

L'Istituzione scolastica, articolata nella componente docente e dei servizi generali e amministrativi, è caratterizzata da una gestione unitaria, garantita dal Dirigente Scolastico. Tutte le sue azioni, sia di tipo didattico-educativo, che amministrativo, concorrono ad una sola finalità: la realizzazione di un'offerta formativa ampia e significativa.

Il D.S. quale leadership educativa e culturale orienta la comunità e valorizza le competenze individuali, motivando e coinvolgendo le persone nel processo decisionale, assegnando loro ruoli e responsabilità, al fine di costruire e realizzare progetti, gestire risorse ed interagire con soggetti esterni alla scuola.

Esercita il suo ruolo attraverso la leadership diffusa, avvalendosi di numerose figure di sistema al fine di distribuire responsabilità, coinvolgere tutti nei processi decisionali, in modo che si sentano partecipi del progetto della scuola.

Pertanto, la scuola si propone come modello di middle management ove si opta per una leadership distribuita, favorita da una cultura della scuola: - che veda la leadership come emergente e partecipativa; - che sia esplicitamente impegnata nei valori fondamentali dell'equità, della cittadinanza democratica, dei principi ispiratori del MSZ; - che lascia spazio a nuove idee; - che incoraggia attivamente la collaborazione. Questo implica che ognuno nella scuola sia trattato e valorizzato come una persona con capacità, competenze ed esperienze che possono contribuire allo sviluppo dell'organizzazione e degli individui al suo interno, instaurando relazioni positive per avviare e sostenere il cambiamento ed evitare ogni potenziale conflittualità.

La leadership distribuita consente di esaltare tutte quelle competenze che si sviluppano bottom-up anche in modo informale e da cui si attivano preziose capacità organizzative per la scuola sotto varie forme, dalla progettazione condivisa della didattica, alla formazione del personale, al coordinamento organizzativo di attività relative a continuità e orientamento, BES e inclusione, al sistema di valutazione d'istituto, alle azioni degli organi collegiali, del comitato genitori, alle fasi di contrattazione, innovazione tecnologica. Il tutto complessivamente finalizzato al miglioramento scolastico da ottenere: - attraverso specifiche azioni tipiche del SZ ("condivisione di pratiche didattiche"- materiali, esperienze, modalità di valutazione); - tramite lo scambio di conoscenza utile al miglioramento

dell'insegnamento; - promuovendo il ruolo attivo degli insegnanti nel fare dimostrazione di pratiche professionali e supporto professionale e coaching per la didattica; - mentoring per rafforzare l'inclusione nella comunità di pratiche (coordinamento curricolare tra i gruppi di dipartimento dall'orientamento all'inclusione, alla formazione, alle esperienze di collaborazione con il mondo esterno, alla ottimizzazione dei processi amministrativo-contabili; al miglior approccio con innovazioni nelle TIC e tecnologie; alla comunicazione interna ed ai rapporti esterni).

L'Istituto mira a soddisfare le esigenze della famiglie e della utenza, attraverso:

- - la valorizzazione delle risorse umane, professionali e strumentali disponibili;
- - la valorizzazione delle potenzialità positive espresse dal territorio;
- - la collaborazione con il territorio: con l'utenza, l'amministrazione Comunale, le Associazioni, gli Enti;
- - la partecipazione ad eventuali accordi di rete con altre scuole, università, associazioni ed enti culturali e/o di volontariato per promuovere forme di cooperazione, informazione e formazione.

Per quanto riguarda le pratiche gestionali ed organizzative, l'Istituto opera avendo come riferimento i criteri di efficacia e di efficienza. Per perseguire le priorità individuate e migliorare la qualità dell'offerta formativa, l'Istituto realizza le seguenti azioni:

- una funzionale e flessibile organizzazione del lavoro di tutte le unità di personale, sia docente che ATA;
- un costante monitoraggio dei processi e delle procedure in uso, finalizzato al miglioramento e al superamento delle eventuali criticità;
- la valorizzazione del personale;
- la condivisione delle scelte nel rispetto degli OO.CC. e degli spazi offerti dalla Contrattazione Integrativa d'Istituto;
- la ricerca continua delle migliori modalità di comunicazione con le famiglie;
- il reperimento di risorse economiche e strumentali adeguate per mantenere gli standard di servizio sin qui assicurati ed implementarli.

Le scelte di gestione e di amministrazione della scuola, nello spirito di una gestione unitaria dell'istituzione scolastica, sono espresse "in termini di competenza" e improntate "a criteri di

efficacia, efficienza ed economicità" e si conformano "ai principi della trasparenza, annualità, universalità, integrità, unità, veridicità" (D. I. 129/2018, art. 2, comma 1) e vengono in gran parte esplicitate, oltre che nel PTOF, nel Programma Annuale la cui predisposizione costituisce il supporto fondamentale e indispensabile per ciò che riguarda la piena trasparenza in fatto di reperibilità e di allocazione delle risorse.

L'Istituto, infine, dà conto di tutte le attività annualmente svolte con il Conto Consuntivo e con un'adeguata forma di rendicontazione sociale così come prevista dalla norma.

La condivisione del percorso progettuale, che la scuola porrà in atto con il Piano triennale, non può prescindere da una capillare diffusione interna delle comunicazioni. In particolare, non solo vengono veicolate le comunicazioni amministrative e organizzative, ma soprattutto sono condivisi, anche attraverso l'utilizzo di una piattaforma digitale, esperienze e materiali didattici.

Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa avrà adeguata pubblicizzazione esterna, sia attraverso la piattaforma ministeriale sia attraverso il sito web della scuola.

Modello organizzativo

L'anno scolastico è generalmente suddiviso in due quadrimestri, salvo orientamenti diversi del CDD.

La proposta ***tempo - scuola*** prevede in genere le seguenti opzioni, scelte dai genitori all'atto della iscrizione.

Si propongono le seguenti opzioni:

Scuola dell'infanzia

Sono previste due opzioni: tempo normale (40 ore settimanali con servizio mensa dal lunedì al venerdì) e tempo ridotto (25 ore dal lunedì al venerdì).

Scuola primaria.

È previsto un tempo scuola di 28 ore dal lunedì al venerdì per le classi prime-seconde e terze; 30 ore per le quarte e quinte a seguito della introduzione della educazione fisica, salvo diverse disposizioni legate a successiva e progressiva espansione dell'insegnamento di

educazione fisica alle classi prime-seconde e terze..

Scuola secondaria di I grado.

È previsto un tempo scuola prolungato (36 ore dal lunedì al venerdì) in cinque giorni settimanali con due rientri e disponibilità del servizio mensa nei giorni del tempo prolungato.

Trasporto/scuolabus.

Il trasporto verso i diversi plessi è garantito dal servizio di scuolabus comunale.

Figure e funzioni organizzative.

Dirigente Scolastico D.ssa Maria Pappalardo Datore di Lavoro

Sicurezza D.Lgs. n.81/

Responsabile del S.P.P. su nomina annuale

Medico Competente su nomina annuale

n.2 Collaboratori della dirigenza

- Primo collaborator DS
- Secondo collaboratore D

Funzioni strumentali.

I docenti con incarico di Funzioni Strumentali fanno parte del Nucleo Interno di Valutazione, del Gruppo di Miglioramento e partecipano alle riunioni di Staff.
AREA 1: coordinamento delle azioni di revisione, monitoraggio, verifica e valutazione del PTOF (n.1 docente)
AREA 2: sostegno al lavoro e allo sviluppo professionale dei docenti (n.1 docente)
AREA 3: interventi e servizi per gli alunni 1 (Orientamento e Continuità) (n.1 docente)
AREA 4: interventi e servizi per gli alunni 1 (Inclusione - n.2 docenti).

Nucleo Interno di Valutazione e Gruppo di Miglioramento

Costituito dai docenti che hanno ricevuto le nomine delle FFSS e dei collaboratori del DS.

Articolazione dei Dipartimenti.

- Dipartimento Asse Linguistico-Espressivo
- Dipartimento Asse Scientifico-Tecnologico
- Dipartimento Asse Storico-Antropologico

Staff, commissioni e gruppi di lavoro per il miglioramento e l'organizzazione dell'attività didattica.

I componenti dello staff dirigenziale hanno come requisito principale la capacità di collaborare con il DS, di interfacciarsi con tutto il personale, con l'utenza interna ed esterna; portano a termine compiti di natura organizzativa e/o didattica come proporre soluzioni innovative per tutti quegli aspetti critici presenti nell'istituto che bisogna migliorare.

Responsabili di Plesso: n. 1 docente per ogni plesso come di seguito elencato

Animatore digitale - Team digitale - PNRR (n.5 docenti dei vari ordini)

Assistenza tecnica informatica

Servizi attivati per la dematerializzazione dell'attività amministrativa

Servizi generali e amministrativi : DSGA

Segreteria : n.3 A.A.- Collaboratori scolastici n.10 + n.2 a t.d./a.s. 2023-24 (Agenda Sud)

Modello organizzativo

PERIODO DIDATTICO: Quadrimestri

Figure e funzioni organizzative

Collaboratore del DS	□ Primo collaboratore DS □ Secondo collaboratore DS I Collaboratori del D.S. si occupano di sostituire il D.S. in caso di impedimento o assenza per impegni istituzionali, malattie, ferie, permessi e nei casi previsti dalla normativa vigente. Coordinano le diverse attività dell'Istituto Comprensivo in collaborazione con i docenti Responsabili di plesso, ad esempio nella gestione delle sostituzioni dei docenti assenti - secondo criteri di efficienza ed equità - e dei rapporti con le famiglie, alunni e docenti. Provvedono alla redazione di circolari docenti-alunni. Controllano il rispetto del Regolamento di Istituto da parte degli alunni: disciplina, ritardi, uscite anticipate, controllo nei corridoi e ai piani e i permessi di entrata con ritardo o d'uscita anticipate o comunque fuori orario degli alunni, oltre le autorizzazioni annuali concesse dal D.S. I Collaboratori supportano il D.S. nella verifica del rispetto degli orari di servizio e di lezione nell'osservanza di tutti gli altri doveri del personale docente e gli uffici per il corretto, efficiente e efficace funzionamento didattico-	2

	amministrativo. Supportano la preparazione dei lavori dei Collegi dei Docenti e collaborano con il D.S. per la predisposizione dell'organico d'Istituto. Coordinano le Funzioni Strumentali. Sono membri del Gruppo di Miglioramento e del Nucleo Interno di Autovalutazione. Hanno l'incarico di segretario verbalizzante del Collegio dei Docenti e/o del Consiglio di Istituto e di referenti di tutte le commissioni e gruppi di lavoro in assenza del D.S. Si occupano dell'organizzazione e del controllo delle procedure per le elezioni dei rappresentanti negli organi collegiali e della redazione dell'orario di servizio dei docenti in base alle direttive del D.S.	
Staff del DS (comma 83 Legge 107/15)	I componenti dello staff dirigenziale devono avere come requisito principale la capacità di collaborare con il DS, di interfacciarsi con tutto il personale, l'utenza interna ed esterna e portare a termine compiti di natura organizzativa e/o didattica come proporre soluzioni innovative per tutti quegli aspetti critici presenti nell'istituto che bisogna migliorare. Ad ognuno dei componenti è delegato un compito ben preciso che dovranno essere in grado di organizzare, dirigere e rendicontare in maniera autonoma (Gruppo di miglioramento, Nucleo interno di valutazione, Gruppo di autovalutazione Senza Zaino)	8
Funzione strumentale	I docenti con incarico di Funzioni Strumentali fanno parte del Nucleo Interno di Valutazione, del Gruppo di Miglioramento e partecipano alle riunioni di Staff. AREA 1: coordinamento delle azioni di revisione, monitoraggio, verifica e valutazione del PTOF . AREA 2: sostegno al	6

lavoro e allo sviluppo professionale dei docenti. AREA 3: interventi e servizi per gli alunni 1 (Orientamento e Continuità) AREA 4: interventi e servizi per gli alunni 1 (Inclusione). Le Aree ei rispettivi incarichi dei docenti F.S. sono di seguito indicati: Area 1: Si occupa del coordinamento e delle azioni di elaborazione, aggiornamento, informatizzazione, monitoraggio, verifica e valutazione, rendicontazione del PTOF d'Istituto; si intessa del coordinamento delle attività per la costruzione di strumenti per la valutazione degli alunni e per l'autovalutazione d'Istituto. E' referente per la valutazione e la certificazione delle competenze così come da D.lgs 62/2017. Fornisce la propria collaborazione alla revisione del PDM e del RAV. Area 2: Fornisce sostegno al lavoro e allo sviluppo professionale dei docenti (uso delle tecnologie e del registro elettronico, modulistica a supporto del lavoro dei docenti, monitoraggio delle prove Invalsi, predisposizione dei materiali per lo svolgimento degli Esami di Stato). Cura la gestione del sito web d'istituto. Coordina la gestione degli strumenti per la valutazione degli alunni, per i questionari di rilevazione dei bisogni, delle evidenze e delle criticità emerse, per l'Autovalutazione di Istituto. Area 3: Si occupa della promozione e della visibilità PTOF sul territorio. Organizza le attività di accoglienza e di orientamento per tutti gli ordini di scuola, in entrata ed in uscita. Promuove gli incontri tra docenti delle classi-ponte per favorire il passaggio degli alunni da un ordine di scuola ad un altro. Ha il compito di organizzare le visite

	guidate e dei viaggi di istruzione. E' referente dei rapporti con gli Enti esterni, le associazioni e il privato sociale del territorio. Area 4 : E' referente di Istituto per l'inclusione: si occupa coordinare gli interventi e i servizi per gli alunni con bisogni educativi speciali. Supporta il DS per il monitoraggio e la revisione del Piano Annuale e Triennale per l'Inclusione. Controlla in maniera sistematica tutta la documentazione relativa agli alunni con BES: (PDF, PEI, PDP). Cura i rapporti con le famiglie degli alunni con BES e con gli Enti del territorio, per promuovere l'inclusione degli alunni diversamente abili (ASL, Piano di Zona...). Coordina i lavori del GLI in stretta collaborazione col DS. Si occupa del rispetto del protocollo di accoglienza per alunni stranieri in ingresso e/o provenienti da altri sistemi di istruzione e/o adottati.	
Responsabile di plesso	I Responsabili di plesso si occupano del coordinamento e dell'organizzazione del plesso nel quadro delle direttive ed istruzioni del D.S. e dei Collaboratori. Veicolano le comunicazioni provenienti dal D.S. e dagli uffici amministrativi. Controllano il rispetto del Regolamento dell'Istituto Comprensivo e la vigilanza sul registro delle presenze. Contribuiscono all'adempimento degli obblighi previsti a tutela della salute e sicurezza sui luoghi di lavoro: coordinano le prove di evacuazione d'intesa con i collaboratori del D.S. Partecipano - quando comunicato dal D.S. - alle riunioni dello Staff. Coordinano le sostituzioni dei docenti in collaborazione con il D.S. e con il supporto della segreteria. Si occupano del coordinamento e dell'organizzazione della mensa scolastica:	5

	comunicazione giornaliera numero di alunni che usufruiscono del servizio (Responsabili di Plesso della Scuola Infanzia e Scuola Secondaria di I grado).	
Responsabile di laboratorio	Il Responsabile di Laboratorio organizza, dirige e controlla tutte le attività di un laboratorio, garantendo la qualità dei risultati, la sicurezza e l'efficienza operativa.	1
Animatore digitale	L'Animatore digitale coordina la diffusione dell'innovazione a scuola e le attività del PNSD e del PTOF della scuola. Gli ambiti del suo lavoro sono: 1. Formazione interna (proporre e animare la formazione di scuola e di ambito) 2. Coinvolgimento della comunità scolastica (realizzare una cultura digitale condivisa con momenti formativi e workshop aperti alle famiglie e al territorio. 3. Creazione di soluzioni innovative: proporre l'uso di attività, strumenti e metodologie per la didattica con le ICT, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure, favorire la diffusione di informazioni su innovazioni esistenti in altre scuole.	1
Team digitale	Il Team per l'innovazione digitale ha la funzione di supportare e accompagnare l'innovazione didattica digitale e l'attività dell'Animatore digitale. Coordinare modalità e strategie di progettazione e valutazione per competenze; elaborare modelli e materiali condivisi. La professionalità dell'animatore digitale in collaborazione con il team d'istituto ha consentito all'I.C. Sannazaro di affrontare il periodo emergenziale facendo immediatamente ricorso all'uso della piattaforma GSuite for	5

	education, senza creare alcun disservizio didattico-amministrativo. Le dotazione di devices ha inoltre consentito di fornire in comodato i dispositivi a quanti ne avessero necessità. La consolidata competenza nella formazione/autoformazione/formazione tra pari previste dal PNSD e attiva nell'istituto ha trovato la sua favorevole ed efficace espressione nel corso di questi anni, consentendo alla scuola di assolvere a tutti gli adempimenti didattici nelle date previste dal ministero a garanzia della continuità e garanzia del diritto allo studio degli studenti. La competenza digitale è stata trasmessa a docenti, alunni e famiglie, cui sono state trasferite competenze che sono divenute bagaglio formativo di tutti e che ancora oggi sono valore aggiunto nella crescita professionale di tutti in logica di life long learning. Il Team digitale sarà anche Gruppo di lavoro dal 2022-23 per quanto previsto dal PNRR _ linea di investimento 3.2. "Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori" nell'ambito della Missione 4 – Componente 1 – del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU	
Coordinatore dell'educazione civica	Il referente avrà il compito di favorire l'attuazione dell'insegnamento dell'educazione civica attraverso azioni di tutoring, di consulenza, di accompagnamento, di formazione e supporto alla progettazione nei confronti dei colleghi, secondo il paradigma della "formazione a cascata", di facilitare lo sviluppo e la realizzazione di progetti multidisciplinari e di collaborazioni interne fra i docenti, per dare	1

	concretezza alla trasversalità dell'insegnamento. In funzione della complessità delle istituzioni scolastiche e in accordo con le Scuole polo, saranno formate ulteriori figure di referente, nei limiti delle risorse, sulla base di successive indicazioni.	
Referente per lo sviluppo sostenibile	Il referente partecipa ad iniziative di informazione/formazione inerenti alla propria area di intervento; promuove iniziative di informazione e sensibilizzazione sul tema dello sviluppo sostenibile rivolteagli alunni e/o alle famiglie; promuove iniziative di informazione/formazione del personale scolastico sul tema dell'educazione allo sviluppo sostenibile; promuove la costituzione o l'adesione a reti di scopo tra istituzioni scolastiche per la realizzazione di percorsi condivisi; promuove l'integrazione delle tematiche connesse allo sviluppo sostenibile nella didattica curricolare, nell'ambito dell'insegnamento dell'educazione civica; promuove progetti di ampliamento dell'offerta formativa inerenti alle tematiche del Target 4.7 dell'Agenda 2030;ricerca buone pratiche e diffonderle fra i docenti dell'Istituto in logiche di trasversalità anche finalizzate allo sviluppo di compiti autentici.	1
Team PNRR	L'I.C. J.Sannazaro è destinatario delle risorse finanziate con l'azione Next generation labs, in attuazione del Piano "Scuola 4.0" e della linea di investimento 3.2 "Scuola 4.", finanziata dal'Unione Europea. Questa azione ha come obiettivo la realizzazione di laboratori in cui studentesse e studenti possano sviluppare	5

competenze digitali specifiche nei diversi ambiti tecnologici avanzati (come robotica, intelligenza artificiale, cybersicurezza, comunicazione digitale), anche attraverso attività autentiche e di effettiva simulazione dei luoghi, degli strumenti e dei processi legati alle nuove professioni. Ogni scuola assegnataria dei fondi PNRR è tenuta a procedere con le azioni indicate dai relativi decreti e a progettare le azioni volte al conseguimento degli obiettivi ivi indicati. Tali progetti hanno una durata pluriennale e sono accompagnati da un percorso di monitoraggio e da verifiche intermedie. In coerenza con le linee guide di recente pubblicazione, si è acquisita la disponibilità durante le riunioni degli OO.CC. di fine dicembre 2022, per la costituzione di un gruppo di lavoro che provveda a rilevare i bisogni, a formulare un progetto e a pianificare le fasi operative. Il gruppo di lavoro, formato dalla stessa componente del team digitale (compreso l'animatore digitale), supporta l'istituzione scolastica nel perseguire lo sviluppo delle competenze digitali, favorendo gli apprendimenti della programmazione informatica, nell'ambito degli insegnamenti esistenti. Predispone una proposta per il Collegio dei Docenti in coerenza con le indicazioni del documento Piano Scuola 4.0, per l'allestimento di classi innovative e di laboratori per le professioni digitali. In particolare si opererà sull'implementazione del numero di aule attrezzate per la didattica digitale/tecnologie immersive/lavoro cooperativo e sul potenziamento dei laboratori, con rinnovo delle attrezzature e degli arredi.

Referente viaggi	Il Referente per i Viaggi e le Uscite Didattiche nella scuola è un docente incaricato che coordina l'intero processo organizzativo delle iniziative didattiche fuori sede. Raccoglie le proposte dei docenti, ne assicura la conformità alle normative di sicurezza e alle finalità educative del piano dell'offerta formativa, e supervisiona la logistica (preventivi, prenotazioni e documentazione) per garantire che i viaggi d'istruzione si svolgano in modo sicuro ed efficace	1
Referente orientamento	Il referente orientamento è il punto di riferimento che supporta gli studenti nella scelta consapevole del loro futuro (università o lavoro), coordinando iniziative e fornendo informazioni su percorsi formativi e professionali.	2
Referente legalità, bullismo, cyberbullismo	I compiti del Referente Legalità, Bullismo e Cyberbullismo in un Istituto Comprensivo sono cruciali e si articolano su tre livelli principali: prevenzione, intervento/gestione dei casi e coordinamento/formazione. Questa figura è spesso unica e cumula le funzioni previste dalla Legge 71/2017 (sul cyberbullismo) con quelle relative alla promozione della legalità e dell'Educazione Civica (Legge 92/2019). 1. Area Bullismo e Cyberbullismo (Prevenzione e Intervento) Il ruolo primario del Referente in quest'area è coordinare tutte le iniziative volte a creare un ambiente scolastico sicuro e rispettoso. A. Prevenzione e Formazione • Coordinamento progetti: Promuove e coordina progetti educativi e attività di sensibilizzazione su bullismo, cyberbullismo, uso responsabile dei social media e cittadinanza digitale per studenti,	1

docenti e famiglie. • Formazione docenti: Propone al Collegio dei Docenti e coordina corsi di formazione specifici per il personale scolastico su come riconoscere, prevenire e gestire i fenomeni. • E-Policy: collabora con l'Animatore Digitale per redigere, aggiornare e diffondere il Regolamento di E-Policy dell'Istituto, che stabilisce le norme per l'uso delle tecnologie. B. Gestione e Intervento • Punto di riferimento: È il punto di riferimento istituzionale per docenti, studenti e genitori che devono segnalare episodi o comportamenti di bullismo/cyberbullismo. • Team antibullismo: coordina e guida il Team Antibullismo/Emergenza d'Istituto, gestendo i protocolli di segnalazione e intervento rapido per i casi che si verificano. • Supporto al Dirigente: Coadiuva il Dirigente Scolastico nell'analisi e nella gestione dei casi, proponendo l'attivazione di percorsi educativi mirati, attività di riparazione o l'applicazione di sanzioni. • Monitoraggio: raccoglie e monitora i dati relativi ai casi occorsi, elaborando statistiche annuali da presentare agli Organi Collegiali. 2. Area educazione alla legalità e cittadinanza In quest'area, il Referente funge da coordinatore per l'integrazione dei temi della Legalità e dell'Educazione Civica nel curriculum dell'Istituto Comprensivo. • Coordinamento educazione civica: Collabora con il referente/tutor dell'Educazione Civica per garantire la coerenza tra i percorsi didattici e gli obiettivi della legalità (rispetto delle regole, Costituzione, contrasto alla criminalità). • Raccordo curricolare: propone e favorisce l'integrazione delle tematiche della legalità (es. educazione stradale, educazione

	ambientale, educazione economica/finanziaria) nei Piani di Lavoro e nel PTOF. • Rapporti esterni: cura le relazioni con le autorità esterne (Forze dell'Ordine, Prefettura, Associazioni) per organizzare incontri, workshop e testimonianze sui temi della legalità e della lotta alle mafie. 3. Area Coordinamento e Rete • Documentazione: supporta il Dirigente Scolastico nella revisione e stesura del Regolamento d'Istituto per garantirne l'allineamento con la normativa vigente in materia di bullismo e cyberbullismo. • Rete territoriale: Mantiene i contatti e collabora con i Referenti Territoriali e Regionali (USR/UST) per il bullismo/cyberbullismo, partecipando a reti e percorsi formativi. • Diffusione: diffonde buone pratiche educative e le Linee Guida Ministeriali a tutta la comunità scolastica (docenti, famiglie e studenti). In sintesi, la figura del Referente è il principale promotore di una cultura scolastica basata sul rispetto, sulla responsabilità e sulla legalità, intervenendo in modo strutturato per prevenire e contrastare i comportamenti devianti.

Modalità di utilizzo organico dell'autonomia

Scuola primaria - Classe di concorso	Attività realizzata	N. unità attive
Docente primaria	N. 2 docenti della Scuola Primaria per l'organizzazione flessibile dei gruppi classe, il potenziamento del tempo scuola con 28 ore settimanali per gli alunni, come supporto costante alle esigenze didattiche ed	2

Scuola primaria - Classe di concorso	Attività realizzata	N. unità attive
	organizzative della scuola tenuto conto delle priorità, dei traguardi e degli obiettivi di processo individuati nel RAV e delle azioni inserite nel Pd Impiegato in attività di: • Potenziamento • Coordinamento	

Scuola secondaria di primo grado - Classe di concorso	Attività realizzata	N. unità attive
%(sottosezione0402.classeConcorso.titolo)	Docente impiegato in attività di insegnamento, potenziamento, progettazione. Il progetto potenziamento di Musica “Proposta di Progetto Continuità Educazione musicale” riguarda le classi prime, seconde e terze della SPPG e quarte e quinte della primaria Impiegato in attività di: • Insegnamento • Potenziamento • Progettazione	1

Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza

Organizzazione uffici amministrativi

Direttore dei servizi generali e amministrativi	Le scelte di gestione e di amministrazione della scuola, nello spirito di una gestione unitaria dell'istituzione scolastica, sono espresse "in termini di competenza" e improntate "a criteri di efficacia, efficienza ed economicità" e si conformano "ai principi della trasparenza, annualità, universalità, integrità, unità, veridicità" (D. I. 129/2018, art. 2, comma 1) e vengono in gran parte esplicitate, oltre che nel PTOF, nel Programma Annuale la cui predisposizione costituisce il supporto fondamentale e indispensabile per ciò che riguarda la piena trasparenza in fatto di reperibilità e di allocazione delle risorse. Il Programma Annuale concorre concretamente al compimento della mission della scuola. Indica, tra l'altro:gli obiettivi da realizzare;la destinazione delle risorse in coerenza con gli indirizzi didattico-educativi di cui sopra;la sintesi dei risultati della gestione dell'anno scolastico in corso, nonché di quello trascorso;le entrate aggregate secondo la provenienza; gli stanziamenti di spesa aggregati: per le esigenze del funzionamento amministrativo e didattico generale; per i compensi spettanti al personale dipendente per effetto di norme di tipo contrattuale, delle assegnazioni relative al Fondo d'Istituto e/o disposizioni di legge; per le spese di investimento e per i singoli progetti da realizzare.Le entrate, oltre alla contribuzione di Enti locali, PON, etc., vengono calcolate in base alle comunicazioni ricevute ed ai parametri previsti da specifiche disposizioni normative, amministrativo-contabili o contrattuali.L'Istituto, infine, dà conto di tutte le attività annualmente svolte con il Conto Consuntivo e

	con un'adeguata forma di rendicontazione sociale così come prevista dalla norma Rispetto a quanto premesso, il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi (D.S.G.A.) assume un ruolo fondamentale nella gestione dell'istituzione scolastica; le sue competenze spaziano infatti dalla materia giuridica all'ambito contabile, dimostrando capacità negoziali, relazionali e organizzative. Sovraintende ai servizi Amministrativo-contabili; cura l'organizzazione della segreteria; redige gli atti di ragioneria ed economato;dirige ed organizza il piano di lavoro a tutto il personale ATA; lavora in stretta collaborazione col Dirigente affinchè sia attuabile l'Offerta Formativa dell'Istituto, compatibilmente con le risorse economiche disponibili; fa parte di diritto della Giunta esecutiva, l'organo collegiale che si occupa principalmente di proporre il Programma annuale al Consiglio di Istituto, avendo funzione anche di segretario verbalizzante. Il DSGA sovraintende ai servizi Amministrativo-contabili; cura l'organizzazione della segreteria; redige gli atti di ragioneria ed economato;dirige ed organizza il piano di lavoro a tutto il personale ATA; lavora in stretta collaborazione col Dirigente affinchè sia attuabile l'Offerta Formativa dell'Istituto, compatibilmente con le risorse economiche disponibili; fa parte di diritto della Giunta esecutiva, l'organo collegiale che si occupa principalmente di proporre il Programma annuale al Consiglio di Istituto, avendo funzione anche di segretario verbalizzante.
Ufficio acquisti	Di supporto al DSGA nella gestione dell'amministrazione contabile e della programmazione economica. (Gestione Emolumenti- Bilancio - Supporto alla predisposizione del Programma Annuale e del Conto Consuntivo); gestione personale ATA relativamente alla predisposizione dei turni di straordinario e delle ore d'intensificazione e di ordini di servizio; redazione piano delle ferie; supporto amministrativo ai progetti di istituto; nella gestione ufficio magazzino e patrimonio
Ufficio per il personale A.T.D.	Si occupa della gestione del personale docente ed A.T.A. Questi i

	compiti: Istituzione e gestione dei fascicoli personali di tutto il personale docente e ATA della scuola, contratti, assunzione in servizio, periodo prova, documenti di rito, certificati, autorizzazioni varie, elenchi, individuazione e registrazione assenze, permessi e ferie, decreti, mobilità, ricevimento e invio fascicoli personali, inserimento al SIDI di domande aspiranti graduatorie docenti e ATA, chiamata supplenti, formazione e aggiornamento, dichiarazione dei servizi, inquadramenti economici contrattuali e riconoscimento dei servizi per la carriera, procedimenti disciplinari, pensionistici, riscatti, comunicazioni di scioperi, assemblee sindacali e relativo controllo monte ore; tenuta dei registri obbligatori, procedure informatiche di SIDI e AXIOS, stesura circolari, invio di comunicazioni via Internet e corrispondenza via e-mail, rapporti RPS, INPDAP e U.S.P. Gestione infortuni, OO.CC. ed elezioni e ogni altro compito connesso con l'amministrazione del personale.
Protocollo - didattica	Provvede alla gestione del protocollo informatico in uso alla scuola, ed in particolar modo al prelievo della posta elettronica, certificata, da reperire anche dai Siti Ministeriali così come previsto dalla normativa vigente; consegna della posta ricevuta per la relativa visione sia al Dirigente Scolastico che al Direttore s.g.a; protocollazione degli atti sia in entrata che in uscita dalla scuola, smistamento della posta, secondo direttive ricevute dal Dirigente e nel rispetto della normativa sulla dematerializzazione degli atti; gestione e tenuta del protocollo; archiviazione degli atti anche di tipo informatico, tenuta dell'albo della scuola anche di quello di tipo informatico; supporto amministrativo al Dirigente per la produzione di atti, avvisi e/o comunicazioni alle Organizzazione Sindacali, Organi collegiali; RSU, al personale, agli alunni della scuola e per tutte le attività progettuali del POF; Espletamento pratiche di infortunio per via telematica così come previsto dalla nota operativa del 22/01/2013 prot. 725 in assenza del personale preposto. Si

occupa inoltre della gestione amministrativa legata agli studenti (carriera scolastica, rapporti con alunni e con le famiglie) e supporta le attività didattiche dei docenti. Questi i compiti: Elenchi, iscrizioni, trasferimenti, schede, assenze, tabelloni, foglio notizie, esami, certificati e attestazioni, tenuta fascicoli, infortuni alunni, assicurazione, comunicazioni e corrispondenza con le famiglie, gestione pratiche alunni H, dispersione scolastica, sussidi scolastici, libri di testo; gestione pagelle e diplomi; autorizzazioni delle famiglie per le attività della scuola, assemblee, gestione AXIOS, statistiche varie, attivazione di procedure informatiche sia per lo svolgimento che per il reperimento di circolari, modelli, informazioni varie, compreso l'invio di comunicazioni via Internet e corrispondenza via e-mail e ogni altro compito connesso con la didattica; protocollo della corrispondenza di propria pertinenza, in entrata e in uscita.

Servizi attivati per la dematerializzazione dell'attività amministrativa

Registro online Registro online https://re17.axioscloud.it/Secret/RELogin.aspx
Pagelle on line Pagelle on line https://re17.axioscloud.it/Secret/RELogin.aspx
Monitoraggio assenze con messagistica Registro online https://re17.axioscloud.it/Secret/RELogin.aspx
Modulistica da sito scolastico www.olivetocitraic.edu
Pagamenti da parte delle famiglie "Pago in rete", sistema centralizzato per i pagamenti telematici che colloquia direttamente con PagoPA https://www.istruzione.it/pagoinrete/accedere.html

Reti e Convenzioni attivate

Denominazione della rete: Senza Zaino

Azioni realizzate/da realizzare	• Formazione del personale • Attività didattiche
Risorse condivise	• Risorse professionali • Risorse strutturali
Soggetti Coinvolti	• Altre scuole • Altri soggetti
Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	Scuola Polo - Regione Campania- Provincia di Salerno

Approfondimento:

Si tratta di una rete nazionale che collega istituti e scuole che realizzano un modello pedagogico che privilegia un ambiente cooperativo e laboratoriale, in cui l'acquisizione di conoscenze e competenze avviene tramite uno scambio continuo, formale e informale, in comunità di pratiche tra docenti e studenti.Il modello è ispirato a tre valori fondamentali: comunità, responsabilità, ospitalità; l'impianto pedagogico si riferisce al

Global Curriculum Approach (GCA), orientato ad una prospettiva situazionale e contestuale del curricolo e basato su una progettazione ***globale*** dell'ambiente formativo e delle attività.

Denominazione della rete: Cittadinanza Attiva

Azioni realizzate/da realizzare	• Attività didattiche
Risorse condivise	• Risorse professionali • Risorse strutturali
Soggetti Coinvolti	• Associazioni sportive • Autonomie locali (Regione, Provincia, Comune, ecc.)
Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	Partner rete di ambito

Approfondimento:

Sono programmate iniziative in accordo con l'Ente Comunale, in particolare percorsi di cittadinanza attiva, attraverso l'elezione del Sindaco dei ragazzi (sospesa durante l'emergenza Covid 19 ma, che si intende ripristinare già nell'a.s.2022-23) e altre proposte riguardanti il rispetto della

legalità, l'educazione ambientale e stradale, educazione alla salute, sicurezza le iniziative legate alle competenze sociali e civiche. L'ente Comunale mette a disposizione della scuola l'Auditorium, per rappresentazioni e manifestazioni varie, e la Palestra, per lo svolgimento delle attività curricolari di Educazione Fisica e per la partecipazione degli alunni di tutti gli ordini ad ogni iniziativa a carattere sportivo e/o legato al miglioramento degli stili di vita e del benessere psico-fisico.

Denominazione della rete: Attivazione tirocini

Azioni realizzate/da realizzare	• Formazione del personale • Attività didattiche
Risorse condivise	• Risorse professionali • Risorse strutturali
Soggetti Coinvolti	• Università
Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	I

Approfondimento:

Da anni sono attive convenzione con l'Università degli Studi di Salerno ed

il Suor Orsola Benincasa di Napoli e da quest'anno con l'Università della Basilicata per lo svolgimento Tirocinio dei laureandi in Scienze della Formazione Primaria e per il percorso di studio TFA sostegno (secondaria primo grado).

Denominazione della rete: Servizio di assistenza tecnica

Azioni realizzate/da realizzare	• Attività didattiche • Attività amministrative
Risorse condivise	• Risorse professionali • Risorse strutturali • Risorse materiali
Soggetti Coinvolti	• Altre scuole
Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	Partner rete di scopo

Approfondimento:

- L'accordo di rete di scopo è finalizzato alla condivisione delle attivita' e dei servizi di n.2 assistenti tecnici con l'istituzione scolastica Polo SAIC8A200N I.C. "G. Pascoli" di Colliano. Viene garantita l'assistenza attraverso la scuola polo di Colliano (Sa) SAIC8A200N_(D.M. n.187 del 26.03.2021) .La scuola polo assicura la consulenza ed il supporto tecnico per lo svolgimento dell'attività didattica e

amministrativa in via telematica. Il servizio è assicurato per un giorno a settimana

Denominazione della rete: Formazione personale ATA (amministrativo)

Azioni realizzate/da realizzare	• Formazione del personale • Attività amministrative
Risorse condivise	• Risorse professionali • Risorse strutturali
Soggetti Coinvolti	• Altre scuole
Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	Partner rete di scopo

Approfondimento:

- Accordo di rete di scopo con Istituto Comprensivo Statale "Don G. Russolillo" – Napoli finalizzato alla formazione del personale ATA (DSGA_A.A.)

Denominazione della rete: Formazione personale docente

Azioni realizzate/da realizzare	• Formazione del personale
Risorse condivise	• Risorse professionali
Soggetti Coinvolti	• Altre scuole
Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	Partner rete di ambito

Approfondimento:

- PNFD A.S. 2021_2022 - Accordo Rete di Scopo Formazione 1° Livello Docenti 1° Ciclo (Con Isis Corbino Di Contursi Terme)

Denominazione della rete: Assistenza specialistica

Azioni realizzate/da realizzare	• Attività didattiche
Risorse condivise	• Risorse professionali
Soggetti Coinvolti	• Altre scuole • Autonomie locali (Regione, Provincia, Comune, ecc.)

- ASL

Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	Partner accordo di programma

Approfondimento:

Il **Piano Sociale di Zona** è lo strumento di pianificazione territoriale per lo sviluppo di una politica locale di **servizi ed interventi sociali**, relativa all'insieme dei Comuni del Distretto. L'assistenza specialistica è un servizio per gli alunni con disabilità attivo in base ad un accordo fi programma attivo dal 2017 tra il Piano Sociale di Zona S3 (ex S5) con il Comune di Eboli capofila ed i seguenti comuni Comune di Altavilla Silentina; Comune di Campagna; Comune di Contursi Terme; Comune di Ebol; iComune di Oliveto Citra; Comune di Postiglione Comune di Serre ; Comune di Sicignano degli Alburni e numerose scuola tra cui l'I.C.J.Sannazaro di Oliveto Citra.

Si inquadra nel più generale obiettivo del Progetto Educativo Individualizzato che la scuola e le agenzie territoriali formulano in sinergia al fine di promuovere l'integrazione dell'alunno disabile nella sua interezza e specificità, potenziando capacità di autonomia personale e comunicativa all'interno e all'esterno della scuola. L'assistenza specialistica affianca il lavoro di tipo educativo-didattico dei docenti ed è svolto da personale qualificato che si muove nell'area psico-educativa.

Gli obiettivi del servizio sono:favorire, in collaborazione con la scuola e le famiglie, l'armonico sviluppo evolutivo di tutti i minori; prevenire situazioni di rischio, valorizzando modelli di comportamento positivi; offrire disponibilità al confronto sinergico con la rete degli interventi previsti per i minori: ASL, centri di riabilitazione, scuola, associazioni, ecc; elaborare o rimodulare, dove si ritiene necessario percorsi educativi individualizzati; supportare i docenti in percorsi formativi ed informativi riguardo problematiche specifiche di gestione della disabilita;stabilire forme di integrazione per gli alunni disabili, integrare le progettualità sociali (piani di Zona), educative (PTOF)e sanitarie (Piani delle attività territoriali), attivare procedure operative integrate, organizzare gruppi di lavoto interistituzionali per l'integrazione scolastica, condividere un sistema condiviso di monitoraggio e valutazione deli processi di integrazione, prevedere percorsi integrati di miglioramento della qualità della vita dei soggetti coinvolti.

Il servizio ha la funzione prevalente di assicurare loro il diritto allo studio e all'informazione attraverso forme di sostegno tali da facilitarne l'inserimento e l'integrazione scolastica, svilupparne le potenzialità individuali nell'apprendimento, nella comunicazione e nella socializzazione nonchè garantirne la continuità fra i diversi gradi di scuola con percorsi educativi personalizzati.
Il servizio di Assistenza Specialistica viene realizzato annualmente presso le Scuole Primarie e Secondarie di I grado, dei Comuni afferenti all'Ambito, che ne hanno fatto richiesta.
Gli alunni che hanno accesso al servizio sono minori con diagnosi funzionale dell'ASL che fruiscono delle ore di

sostegno scolastico.

La prestazione viene resa in forma gratuita.

Denominazione della rete: Inclusione_ Valutazione apprendimenti

Azioni realizzate/da realizzare	• Formazione del personale • Attività didattiche
Risorse condivise	• Risorse professionali
Soggetti Coinvolti	• Università
Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	Partner dichiarazione d'intenti

Approfondimento:

Dichiarazione di intenzione a partecipare alla Formazione "DALLA VALUTAZIONE DEL PROFILO DI FUNZIONAMENTO COGNITIVO ALLA DEFINIZIONE DI STRATEGIE PER MIGLIORARE LA DIDATTICA PER GLI STUDENTI CON DIFFICOLTÀ DI APPRENDIMENTO" e altri progetti (Uso didattico di Sensory Room) _Organizzati da Develop - Players S.r.l, Spin-off partecipato dell'Università di Bologna.
Accordo rete di scopo formazione 1° livello docenti 1° ciclo (ISIS Corbino di Contursi Terme).

Denominazione della rete: Sucurezza sui luoghi di lavoro D.Lgs. n.81 /2008 e succ mm.ii

Azioni realizzate/da realizzare	• Formazione del personale
Risorse condivise	• Risorse professionali
Soggetti Coinvolti	• Università
Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	Soggetto firmatario convenzione

Approfondimento:

La convenzione tra l'organismo paritetico Centro Interdipartimentale di Ricerca Laboratorio di Urbanistica e di Pianificazione Territoriale "RaffaeleD'Ambrosio" (L.U.P.T.) dell'universita' degli Studi di Napoli "FEDERICO II prevede la formazione di RLA, preposti, addetti al primo soccorso e impiego BLSD e prevenzione incendi.

Denominazione della rete: PNFD A.S. 2022_2023- ACCORDO RETE DI SCOPO FORMAZIONE 1° LIVELLO DOCENTI 1° CICLO

Azioni realizzate/da realizzare	• Formazione del personale
Risorse condivise	• Risorse professionali
Soggetti Coinvolti	• Altre scuole
Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	Capofila rete di ambito

Piano di formazione del personale docente

Titolo attività di formazione: INCLUSIONE

Attività di formazione in servizio del personale docente sull'inclusione ai sensi dell'art. 1,comma 961 della legge 30 dicembre 2020, n. 178 (DM 188/2021 – Nota 27622/2021 - Ambito Sa 27 -

Tematica dell'attività di formazione	Inclusione e disabilità
Destinatari	Tutti i docenti
Modalità di lavoro	• Laboratori • Ricerca-azione
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla rete di ambito

Titolo attività di formazione: CYBERBULLISMO E RISCHI DI RETE

Gestione dell'emotività e delle relazioni in situazioni di crisi e sulla prevenzione e sugli interventi da attuare nei casi di cyberbullismo e rischi di rete. Rischi della rete ed uso disfunzionale delle tecnologie; relazioni adulti(docenti-genitori) / ragazzi(identificazione e proiezione, bisogni, provocazioni); strategie di intervento nel caso di alunni con problematiche internet correlate.

Tematica dell'attività di formazione	Insegnamento dell'educazione civica
Destinatari	Tutti i docenti

Modalità di lavoro	• Laboratori • Comunità di pratiche
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: ANALIZZIAMO LE PROVE INVALSI

Veicolazione di laboratori didattici impostati sulle performance richieste dai modelli Invalsi

Tematica dell'attività di formazione	Didattica per competenze
Destinatari	Tutti i docenti
Modalità di lavoro	• Laboratori • Workshop • Ricerca-azione • Comunità di pratiche
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: SENZA ZAINO: PRINCIPI E METODOLOGIE DIDATTICHE

Onboarding per i docenti nuovi arrivati nella scuola; Rafforzamento del SZ trasversale e verticale tra i diversi ordini; riorganizzazione dei setting di apprendimento del SZ; arricchimento degli strumenti didattici SZ attraverso azioni laboratoriali della fabbrica; consolidamento della DI (differenziazione nell'insegnamento); rafforzamento dell'adozione della valutazione mite (Valutazione Mite nelle scuole Senza Zaino per una Scuola Comunità di Maria Grazia Orfanello- Erikson) ; valutazione d'impatto SZ.

Tematica dell'attività di formazione	Autonomia didattica e organizzativa
Destinatari	Tutti i docenti
Modalità di lavoro	• Laboratori • Ricerca-azione • Mappatura delle competenze • Comunità di pratiche
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: LE APP DI GOOGLE

Orientamento strategico e organizzazione della scuola, potenziamento dei processi di dematerializzazione.

Tematica dell'attività di formazione	Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento
Destinatari	Tutti i docenti
Modalità di lavoro	• Laboratori • Ricerca-azione • Comunità di pratiche
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: INCLUSIONE _sensory room

METODOLOGIA SNOEZELEN in ambiente multisensoriale.

Tematica dell'attività di formazione	Inclusione e disabilità
Destinatari	Tutti i docenti

Modalità di lavoro	• Laboratori • Ricerca-azione • Comunità di pratiche
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: PNSD I LIVELLO

Metodiche didattiche innovative. Coaching e comunicazione efficace-Docenti I ciclo/RiGenerazione Scuola. Contenuti culturali ed etici della transizione ecologica e digitale e Agenda 2030.

Tematica dell'attività di formazione	Metodologie didattiche innovative
Destinatari	Tutti i docenti
Modalità di lavoro	• Laboratori • Ricerca-azione • Comunità di pratiche
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla rete di ambito

Titolo attività di formazione: FORMAZIONE _SISTEMA INTEGRATO 0-6

Sistema Integrato 0-6 – Istanza di partecipazione sulla piattaforma S.O.F.I.A._Dai bisogni formativi alle risposte della scuola

Tematica dell'attività di formazione	Metodologie didattiche innovative
Destinatari	docenti scuola dell'infanzia
Modalità di lavoro	• Laboratori • Ricerca-azione • Comunità di pratiche
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: CORSI STEAM_SISTEMA INTEGRATO 0-6

Sistema Integrato 0-6 – Istanza di partecipazione sulla piattaforma S.O.F.I.A ._Progettare azioni didattiche con le steam

Tematica dell'attività di formazione	Metodologie didattiche innovative
Destinatari	Docenti della scuola dell'infanzia
Modalità di lavoro	• Laboratori • Ricerca-azione • Comunità di pratiche
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: SICUREZZA

Fromazione base per tutti i lavoratori_Formazione per figure sensibili (preposti/addetti primo soccorso e prevenzione incendi)

Tematica dell'attività di formazione	Autonomia didattica e organizzativa
Destinatari	Docenti di specifiche discipline
Modalità di lavoro	• Laboratori
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: TRANSIZIONE DIGITALE

PNRR MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA COMPONENTE 1 – POTENZIAMENTO DELL'OFFERTA DEI SERVIZI DI ISTRUZIONE: DAGLI ASILI NIDO ALLE UNIVERSITÀ INVESTIMENTO 2.1: DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA E FORMAZIONE ALLA TRANSIZIONE DIGITALE PER IL PERSONALE SCOLASTICO – FORMAZIONE DEL PERSONALE SCOLASTICO PER LA TRANSIZIONE DIGITALE (D.M. 66/2023) Percorsi di formazione sulla transizione digitale. I percorsi di formazione sulla transizione digitale sono erogati in presenza, on line o ibrida (in presenza e on line), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp2.2, con rilascio finale di specifica attestazione. I Percorsi di formazione sulla transizione digitale sono erogati a gruppi di almeno 15 corsisti che conseguono l'attestato finale. I Percorsi di formazione possono essere articolati anche in più moduli o come ciclo articolato di seminari. Non rientrano, in tale ambito, i congressi o i convegni. Ciascuna lezione è tenuta da un formatore esperto in possesso di competenze documentate circa la tematica del percorso, coadiuvato da un tutor. Le azioni formative potranno essere svolte in presenza oppure on line (in modalità sincrona) o in modalità ibrida. Le Unità di costo standard (UCS) sono pari a € 122,00 per la figura del docente ed € 34,00 per la figura del tutor. È riconosciuto, altresì, un importo pari al 40% dei costi diretti di personale dell'UCS per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso. Laboratori di formazione sul campo I laboratori di formazione sul campo consistono in cicli di incontri di tutoraggio, mentoring, coaching, supervisione, job shadowing, affiancamento all'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative connesse, in contesti didattici reali o simulati all'interno di setting di apprendimento innovativi, anche in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0", con rilascio finale di specifica attestazione. Gli incontri si svolgono in presenza. I laboratori di formazione sul campo sono erogati a gruppi di almeno 5 unità che conseguono l'attestato finale. I laboratori possono essere articolati in più incontri o come ciclo di workshop. Ciascun incontro è tenuto da un formatore esperto in possesso di competenze digitali e didattiche documentate, coadiuvato da un tutor. Le Unità di costo standard (UCS) sono pari a € 122,00 per la figura del docente ed € 34,00 per la figura del tutor. È riconosciuto, altresì, un importo pari al 40% dei costi diretti di personale dell'UCS

per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso. Il costo per lo svolgimento di questa attività deve essere almeno pari al 30% del totale del finanziamento del progetto. Comunità di pratiche per l'apprendimento All'interno di ciascuna istituzione scolastica beneficiaria è attivata una Comunità di pratiche per l'apprendimento, animata da un gruppo di formatori tutor interni, anche integrato da esperti esterni, con il compito di promuovere la ricerca, la produzione, la condivisione, lo scambio dei contenuti didattici digitali, delle strategie, delle metodologie e delle pratiche innovative di transizione digitale all'interno della scuola, sia di tipo didattico (docenti) che organizzativo-amministrativo (dirigenti, DSGA, personale ATA), l'apprendimento fra pari (peer learning), lo sviluppo professionale continuo, l'aggiornamento dei docenti e del personale amministrativo con la progettazione e la gestione di programmi mirati, lo sviluppo di un curricolo scolastico orientato alle competenze digitali, tramite apposite sessioni collaborative (edizioni) e di ricerca sulla base di obiettivi comuni di innovazione scolastica. La Comunità di pratiche per l'apprendimento può favorire il raccordo, anche tramite tavoli di lavoro congiunti, con le altre scuole a livello locale, regionale o nazionale per lo scambio di buone pratiche. I partecipanti alla Comunità sono formatori tutor interni e/o esterni competenti nel settore dell'innovazione didattica e digitale. L'UCS relativa alla remunerazione dei costi per il personale componente del gruppo di lavoro della Comunità di pratiche per l'apprendimento è complessivamente pari a 34,00 €/h per ciascuna figura. Il costo complessivo per lo svolgimento di questa attività non può superare il 20% del totale del finanziamento del progetto. Il progetto andrà redatto sulla piattaforma "FUTURA PNRR – Gestione Progetti". La piattaforma di progettazione è già aperta e sarà possibile inserire i progetti deliberati dalla scuola entro il 29 febbraio 2024.

Tematica dell'attività di formazione	Metodologie didattiche innovative
Destinatari	dirigente scolastico, direttori dei servizi generali e amministrativi, personale ATA, docenti, personale educativo
Modalità di lavoro	• Laboratori • Ricerca-azione • Comunità di pratiche
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: NUOVE COMPETENZE E NUOVI LINGUAGGI AZIONI DI POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE STEM E MULTILINGUISTICHE (D.M. 65/2023) Linea di Intervento B

PNRR MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA COMPONENTE 1 – POTENZIAMENTO DELL'OFFERTA DEI SERVIZI DI ISTRUZIONE: DAGLI ASILI NIDO ALLE UNIVERSITÀ INVESTIMENTO 3.1: NUOVE COMPETENZE E NUOVI LINGUAGGI AZIONI DI POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE STEM E MULTILINGUISTICHE (D.M. 65/2023) Linea di Intervento B Realizzazione di percorsi formativi annuali di lingua e di metodologia per docenti Percorsi formativi annuali di lingua e metodologia per docenti I Percorsi formativi annuali di lingua e metodologia per docenti si articolano in due tipologie: TIPOLOGIA A. Corsi annuali di formazione linguistica per docenti in servizio, che consentano di acquisire una adeguata competenza linguistico comunicativa in una lingua straniera, finalizzata al conseguimento di certificazione di livello B1, B2, C1, C2, secondo quanto previsto dal Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER) e dal decreto del Ministro dell'istruzione 10 marzo 2022, n. 62; TIPOLOGIA B. Corsi annuali di metodologia Content and Language Integrated Learning (CLIL), rivolti ai docenti in servizio. I corsi sono rivolti a docenti in servizio di discipline non linguistiche delle scuole secondarie di primo e secondo grado e hanno la durata di un anno scolastico.

Tematica dell'attività di formazione	Metodologie didattiche innovative
Destinatari	Docenti impegnati nella realizzazione delle innovazioni
Modalità di lavoro	• Laboratori • Ricerca-azione
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Piano di formazione del personale ATA

Titolo attività di formazione: Procedure amministrativo-contabili

Destinatari	Personale Amministrativo
Modalità di Lavoro	• Formazione on line
Agenzie formative/Università/Altro coinvolte	

Titolo attività di formazione: Applicativi Axios

Destinatari	Personale Amministrativo
Modalità di Lavoro	• Attività in presenza
Agenzie formative/Università/Altro coinvolte	
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: SICUREZZA

Destinatari	Personale Collaboratore scolastico
Modalità di Lavoro	• Formazione on line
Agenzie formative/Università/Altro coinvolte	Centro Interdipartimentale di Ricerca Laboratorio di Urbanistica e Pianificazione Territoriale "Raffaele D'Ambrosio" LUPT – Federico II – Napoli
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Centro Interdipartimentale di Ricerca Laboratorio di Urbanistica e Pianificazione Territoriale "Raffaele D'Ambrosio" LUPT – Federico II – Napoli

Titolo attività di formazione: SICUREZZA

Destinatari	Personale Collaboratore scolastico
Agenzie formative/Università/Altro coinvolte	Centro Interdipartimentale di Ricerca Laboratorio di Urbanistica e Pianificazione Territoriale "Raffaele D'Ambrosio" LUPT – Federico II – Napoli
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Centro Interdipartimentale di Ricerca Laboratorio di Urbanistica e Pianificazione Territoriale "Raffaele D'Ambrosio" LUPT – Federico II – Napoli

Approfondimento

I contenuti oggetto dei percorsi formativi si adeguano per operatività, praticità e tempestività alle scadenze amministrativo-contabili intercorrenti e consuete nella scuola :

- digitalizzazione delle procedure amministrative e l'utilizzo delle diverse piattaforme digitali del MIM;
- gestione delle procedure di acquisto attraverso il mercato elettronico (acquistinretepa.it);
- disciplina in materia di appalti pubblici (dlgs. 50/2016 e s.m.i.) e gli adempimenti connessi con i progetti PON e a breve PNRR;
- gestione del bilancio della scuola e delle rendicontazioni (piattaforma PNSD, PIMER, SIF, etc.);
- lavorazione delle pratiche di ricostruzione di carriera.