



ISTITUTO  
COMPRESIVO  
FILOTTRANO

Via M. L. King, 1 - 60024 Filottrano (AN)  
Cod. Mecc.: ANIC80700X – C.F.: 80015010426 – CODICE UNIVOCO: UF9RB3  
Tel. 0717221431 – Tel. 0717223422  
anic80700x@istruzione.it – anic80700x@pec.istruzione.it  
www.scuolafilottrano.edu.it



## **PROGETTI PER L'AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA A.S. 2022-2023**

### **PRIORITA' IDENTITARIE DELL'OFFERTA FORMATIVA**

*(in riferimento agli atti di indirizzo contenuti nel PTOF 2022-2025)*

1. Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e alla lingua francese, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning (CLIL);
2. Potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche;
3. Potenziamento delle competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturali;
4. 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;
5. Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
6. 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;
7. Sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'impiego di piattaforme didattiche, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media;
8. Potenziamento delle metodologie laboratoriali, delle attività di laboratorio, della didattica collaborativa favorendo un uso flessibile degli spazi, del tutoraggio attivo tra pari, della didattica orientativa finalizzata alla conoscenza di sé e alla scoperta delle proprie personali inclinazioni da parte degli alunni;
9. PNRR - Strategia Scuola 4.0 - sviluppo di una progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti di apprendimento (es. flipped classroom, debate, project based learning e compiti di realtà, ecc.).
10. 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.

## PROGETTI IN VERTICALE

<b>TITOLO</b> Caratteristiche generali	<b>ESPERIENZIANDO</b> – Priorità identitarie: <b>n. 8-10</b> - Progetto <b>INTERNO</b> Referente: <b>Feliciani Lucia</b> <b>PROGETTO NUOVO</b> <input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i> <input checked="" type="checkbox"/> NO
<b>DESTINATARI</b>	Alcuni alunni Bes della scuola dell'Infanzia Grillo Parlante, della scuola Primaria e della scuola Secondaria di Primo Grado, e le loro rispettive sezioni/classi. Classi coinvolte: Scuola dell'Infanzia: sez. A-B-C-D Grillo Parlante Scuola Primaria: 3°A-B-C, 4°A-B-C, 5°B-C Scuola Secondaria di I grado: 1°C – 2°B – 3°A
<b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b>	Metodologie laboratoriali con attività manipolative, fine-motorie e motorie
<b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b>	Laboratori vari (arte, musica, lettura, orto, cucina), così suddivisi: <u>Scuola dell'Infanzia:</u> <ul style="list-style-type: none"><li>- laboratori musicali in cui i bambini verranno coinvolti, in piccoli e grandi gruppi, in attività varie (ascolto, produzione, balli, etc). Le attività si svolgeranno nelle rispettive sezioni e negli spazi a disposizione della scuola, con cadenza settimanale (una lezione di circa 30-40 min).</li></ul> <u>Scuola Primaria</u> <ul style="list-style-type: none"><li>- Laboratorio di cucina creativa (con realizzazione di articoli per un mercatino);</li><li>- Progetto lettura in collaborazione con la Biblioteca di Filottrano;</li><li>- Progetto "Luna Park" (attività creative volte all'inclusione e all'apprendimento creativo e collaborativo).</li></ul> <u>Scuola Secondaria di I grado</u> <ul style="list-style-type: none"><li>- Progetto lettura in collaborazione con la Biblioteca di Filottrano;</li><li>- Laboratorio di cucina.</li></ul>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b>	<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Assume comportamenti rispettosi verso di sé, verso gli altri e verso l'ambiente;</li><li>- Mostra empatia e sa gestire il controllo in un contesto favorevole ed inclusivo;</li><li>- Conosce, utilizza e condivide le norme di comportamento;</li><li>- Collabora in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco.</li></ul> <b>Competenza Alfabetico funzionale:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sperimenta rime, filastrocche e drammatizzazioni;</li><li>- Ascolta e comprende narrazioni e testi orali;</li><li>- Racconta e inventa storie.</li></ul> <b>Competenza in materia di cittadinanza</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Gioca e lavora in modo costruttivo e collaborativo;</li><li>- Si comporta correttamente in merito al rispetto delle persone, delle cose, degli animali, dei luoghi e degli ambienti;</li><li>- È responsabile in campo ambientale e promuove stili di vita sostenibili.</li></ul> <b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</b> <i>Competenze relative all'espressione corporea</i> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conosce il proprio corpo e lo sa controllare e comunicare attraverso di esso.</li></ul> <i>Competenze relative all'espressione musicale ed artistica</i> <ul style="list-style-type: none"><li>- Partecipa attivamente alla realizzazione di esperienze musicali.</li></ul>
<b>VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Relazione sulle attività svolte attraverso i vari laboratori</li><li>- Festa finale tema "Luna Park" negli spazi della scuola primaria Sassaroli e/o Beltrami a conclusione del progetto relativo alla scuola primaria</li></ul>

<b>DOCUMENTAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzazione di manufatti</li> <li>- Realizzazione di cartelloni e decorazioni</li> <li>- Costruzione e allestimento di un Luna Park</li> </ul>
<b>TITOLO</b> <b>Caratteristiche generali</b>	<p><b>LIBRI PER CONOSCERE - LIBRI PER VIVERE</b> – Priorità identitarie: <b>n. 1 – 4 – 5 – 8 - 10</b> Progetto <b>INTERNO</b></p> <p><b>Referenti/coordinatori:</b>          Scuola dell'Infanzia: <b>Irene Giaconi</b>          Scuola Primaria: <b>Santoni Cristiana</b>          Scuola Secondaria di I grado: <b>De Cillis Claudia</b></p> <p><b>PROGETTO NUOVO</b>   <input type="checkbox"/> <b>SI</b>   <input checked="" type="checkbox"/> <b>NO</b></p> <p><i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i>   <input checked="" type="checkbox"/> <b>SI</b></p>
<b>DESTINATARI</b>	<p><b>n. alunni totali: 678</b></p> <p><b>Scuola dell'Infanzia:</b> tutti gli alunni – <b>TOT. 180</b>  <b>Scuola Primaria:</b> n° alunni <b>242</b>          classi 1^A, B, C, D - 2^A, B, C - 3^A, B, C, D - 5^ D  <b>Scuola Secondaria:</b> tutti gli alunni - n° alunni <b>256</b></p>
<b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prevede attività ispirate agli stessi principi metodologici e didattici (coinvolgimento attivo degli alunni, attenzione ai processi e alle strategie messe in atto, sviluppo di competenze che possono essere trasferite fuori della scuola).</li> <li>- Promuove iniziative sulla lettura che stimolano il coinvolgimento della comunità locale, esterna alla scuola</li> <li>- Prevede attività prevalentemente laboratoriali.</li> </ul>
<b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b>	<p><b>Scuola dell'Infanzia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniziative di promozione alla lettura: #Ioleggoperché (15-13 novembre 2022)</li> <li>- Prestito librario;</li> <li>- Lettura di testi di vario genere inerenti alla progettazione di plesso;</li> <li>- Invenzione di storie a partire da librigame e silent-book e relativa rielaborazione grafica;</li> <li>- Creazione di giochi per inventare storie;</li> <li>- Letture all'aperto con eventuale partecipazione di animatori esterni (volontari);</li> <li>- Partecipazione all'iniziativa "Libri(AMO)ci", organizzata dalla scuola in collaborazione con il Comune di Filottrano.</li> </ul> <p><b>Scuola Primaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipazione a #Ioleggoperché (15-13 novembre 2022)</li> <li>- Partecipazione a "Leggimi ancora"</li> <li>- Lettura giornaliera di un libro ad alta voce in classe</li> <li>- Lettura libera degli alunni</li> <li>- Riflessione condivisa intorno alle letture svolte</li> <li>- Gruppo di lettura degli insegnanti</li> <li>- Partecipazione ad iniziative di promozione alla lettura per la scuola promosse dalla biblioteca comunale Emidio Bianchi</li> <li>- Riqualficazione della biblioteca</li> <li>- Partecipazione all'iniziativa "Libri(AMO)ci", organizzata dalla scuola in collaborazione con il Comune di Filottrano.</li> </ul> <p><b>Per la Scuola Secondaria di primo grado:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipazione al progetto, in collaborazione con la Biblioteca Comunale di Filottrano "Emidio Bianchi" per le classi terze sull'uso consapevole dell'Opac per la ricerca di testi cartacei e digitali nelle Biblioteche e di materiale Open Access.</li> <li>- Attività laboratoriale nella biblioteca scolastica</li> <li>- Attivazione di laboratorip di lettura in classe</li> </ul> <p><b>Attività per i docenti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Corso di formazione per l'uso del software Qloud Scuola ETS</li> <li>- Catalogazioone dei testi delle Biblioteche scolastiche</li> <li>- Individuazione di testi "utili e importanti" da condividere negli anni ponte</li> <li>- Partecipazione all'iniziativa "Libri(AMO)ci", organizzata dalla scuola in collaborazione con il Comune di Filottrano.</li> </ul>

<p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b></p>	<p><b>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b></p> <p><b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa la lingua, arricchisce e precisa il proprio lessico.</li> <li>- Argomenta, esprime e comunica emozioni e sentimenti.</li> <li>- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie.</li> <li>- Usa la lingua, arricchisce e precisa il proprio lessico.</li> <li>- Argomenta, esprime e comunica emozioni e sentimenti.</li> <li>- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie.</li> </ul> <p><b>SCUOLA PRIMARIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipa a scambi comunicativi in modo adeguato.</li> <li>- Ascolta e comprende testi orali.</li> <li>- Legge e comprende testi di vario genere.</li> </ul> <p><b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interagisce in modo efficace e rispettoso delle idee altrui nella comunicazione orale</li> <li>- Legge e comprende testi di vario genere</li> <li>- Acquisisce e arricchisce il lessico</li> </ul> <p><b>COMPETENZA DIGITALE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa software per la fruizione e la produzione. (INFANZIA)</li> <li>- Utilizza i mezzi di comunicazione in modo opportuno rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare. (PRIMARIA)</li> <li>- Conosce strategie per la ricerca di informazioni, le valuta in modo da stabilirne la pertinenza e ne controlla l'attendibilità e la sicurezza. (SECONDARIA)</li> </ul> <p><b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipa alle esperienze proposte, collaborando con gli altri.</li> <li>- Collabora in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</li> <li>- Adotta strategie e autovaluta il processo di apprendimento.</li> <li>- Organizza le proprie conoscenze (ordina-confronta-collega) e ricerca nuove informazioni.</li> </ul> <p><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assume consapevolezza e accetta le differenze sociali e culturali.</li> <li>- Rispetta le diversità sociali, culturali e di genere promuovendo una cultura di pace per garantire giustizia ed equità sociali.</li> </ul> <p><b>CONSAPEVOLEZZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Legge e commenta un'opera</li> <li>- Conosce ed espone oralmente o in forma scritta fatti e avvenimenti ascoltati o letti</li> </ul>
<p><b>VERIFICA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osservazioni sistematiche</li> <li>- Conversazione e discussione in sezione o in classe</li> <li>- Autovalutazione degli alunni guidata o libera (per esempio: taccuino e/o registro del lettore, compilazione schede di lettura o recensioni da condividere, anche digitalmente)</li> </ul>
<p><b>DOCUMENTAZIONE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le iniziative di promozione alla lettura, in collaborazione anche con altri enti o associazioni, prevedono già una documentazione insita nella progettazione.</li> <li>- Per tutte le altre attività la documentazione avverrà in itinere e a consuntivo e sarà costruita e condivisa con gli alunni.</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>TITOLO</b> <b>Caratteristiche generali</b></p>	<p><b>CODING A SCUOLA</b> – Priorità identitarie: <b>n. 2-7-8-9-10</b> - Progetto INTERNO</p> <p><b>Referenti/coordinatori:</b>          Scuola dell'Infanzia: <b>Jenni Stortoni</b>          Scuola Primaria: <b>Giuliana Peloni</b>          Scuola Secondaria di I grado: <b>Luca Riderelli</b>  <b>PROGETTO NUOVO</b> <input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO  <i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i> <input checked="" type="checkbox"/> SI</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESTINATARI</b></p>	<p><i>Classi coinvolte:</i>  <b>Scuola Secondaria di I grado:</b>          tutte le classi della (da precisare in fase di rendicontazione),  <b>Scuola Primaria:</b>          Classi 1A-B-C-D, 2A-B-C, 3A-B-C-D, 4D, 5A-B-D (per eventuali ulteriori partecipazioni si rimanda alla fase di rendicontazione);  <b>Scuola dell'Infanzia:</b>          (sezioni da precisare in fase di rendicontazione)  <i>n° totale alunni coinvolti:</i>          alunni dell'Istituto Comprensivo di Infanzia, Primaria e Secondaria delle classi elencate sopra e da precisare in fase di rendicontazione.</p>
<p style="text-align: center;"><b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b></p>	<p>Il progetto negli scorsi anni nasce e si ispira alle attività proposte dal Ministero per le scuole italiane, in particolare per la partecipazione al progetto <i>Programma il futuro</i>. Si intende quindi attuare pratiche calibrate nei vari ordini di scuola atte a promuovere il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale in quanto aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità imprescindibili per ciascun cittadino che disponga di strumenti e competenze da mobilitare nei contesti attuali e futuri prossimi. È nel quadro del pensiero computazionale che si colloca il <i>coding</i>.</p> <p>Il progetto si configura quale verticale ed uno dei caratterizzanti del nostro Istituto, proprio per la capacità di accompagnare gli studenti in ciascuna fase del loro percorso attraverso le scuole dell'Istituto Comprensivo. Tali scopi permangono urgenti: rendere consapevoli gli studenti di quali siano i meccanismi nascosti negli applicativi che utilizzano appare sempre più utile, in particolare in questi tempi, nei quali gli strumenti digitali sono fondamentali per il prosieguo delle attività, non solo a scuola ma anche nelle routine quotidiane, sia a causa della pandemia sia per l'efficientamento ed il risparmio energetico.</p> <p>Il modo più semplice nonché divertente e vicino agli alunni per sviluppare il pensiero computazionale è attraverso il <i>coding</i>, tramite programmazione visuale a blocchi in un contesto di gioco <i>unplugged</i> o con un dispositivo digitale. L'impulso offerto dalla Comunità Europea, attraverso i siti <i>codeweek.it</i> e <i>codemooc.org</i>, consente di rendere sempre più trasversali competenze che, sia nei percorsi di studio successivi a questo segmento, sia nel mondo del lavoro, sono diffusamente richieste. Sono queste alcune delle attività che sono in programma durante lo svolgimento dell'anno scolastico. Alcune attività assumono maggiore visibilità, altre saranno comunque inserite anche all'interno di trattazioni curriculari legate alle discipline. I corsi ed i percorsi proposti in <i>hourofcode.com</i>, inoltre, consentono di mettere alla prova ciascun alunno in un contesto di sfida per la risoluzione di problemi di programmazione.</p> <p>Nel corso dell'anno scolastico potranno essere forniti spunti e/o corsi di formazione finalizzati alla proposta e condivisione di attività legate agli obiettivi del presente progetto.</p> <p>Da parte dei docenti che parteciperanno e promuoveranno attività resta indispensabile acquisire competenze di base ed esplorare le attività sulla base delle risorse proposte dal coordinatore e dai referenti di progetto anche attraverso percorsi formativi puntuali o più articolati durante l'anno.</p>
<p style="text-align: center;"><b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b></p>	<p><b>Scuola dell'Infanzia</b>          Coding unplugged:          - Giochi di movimento su reticolo, griglie, scacchiere;          - Pixel art con tessere colorate;          - Scratch junior;          - Attività su Code.org;</p> <p><b>Scuola Primaria</b>          Coding unplugged:          - Pixel art;          - Reticoli, griglie, scacchiere;          - Giochi di orientamento nello spazio dell'aula, palestra, spazi esterni con scacchiere mobili appositamente realizzate allo scopo;          - Spostamenti nello spazio-aula su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa;</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappresentazione grafica di percorsi e verbalizzazioni;</li> </ul> <p>Coding online:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zaply code;</li> <li>- Programmazione a blocchi su Code.org;</li> <li>- Algoritmi e diagrammi di flusso;</li> <li>- Partecipazione alla Europe Code Week;</li> <li>- Partecipazione a L'ora del codice;</li> <li>- Storytelling attraverso la programmazione a blocchi;</li> <li>- Attività con la app Scratch Junior;</li> <li>- Attività con la app Scratch 3.26.0;</li> <li>- Attività di robotica educativa;</li> <li>- Storytelling, grafica computerizzata: dialoghi ed interazione tra personaggi per le animazioni, creazione dei propri personaggi con editor grafico;</li> </ul> <p><b>Scuola Secondaria di I grado</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipazione alla Europe Code Week e/o partecipazione a L'ora del codice;</li> <li>- Algoritmi e diagrammi di flusso;</li> <li>- Programmazione a blocchi e tramite alcuni linguaggi di programmazione;</li> <li>- Rappresentazione grafica digitale e vettoriale;</li> <li>- Programmazione di robot.</li> </ul>
<p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</i></li> <li>- <i>Competenza digitale;</i></li> <li>- <i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</i></li> <li>- <i>Competenza in materia di cittadinanza;</i></li> <li>- <i>Competenza imprenditoriale.</i></li> </ul> <p><b>Scuola dell'Infanzia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Svolge attività di coding unplugged;</li> <li>- Usa software per la fruizione e la produzione</li> </ul> <p><b>Scuola Primaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Svolge attività di coding unplugged;</li> <li>- Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi digitali, i loro componenti e le relative funzioni;</li> <li>- Analizza, confronta e valuta fonti di dati, informazioni e contenuti digitali e produce elaborati (di complessità diversa) secondo criteri predefiniti;</li> <li>- Conosce il concetto di algoritmo, lo sa trasporre in un linguaggio di programmazione per produrre un elaborato digitale e/o per renderlo eseguibile da un robot.</li> </ul> <p><b>Scuola Secondaria di I grado:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconosce le caratteristiche dei dispositivi digitali e li utilizza per produrre elaborati nelle diverse discipline;</li> <li>- Conosce il concetto di algoritmo, lo sa trasporre in un linguaggio di programmazione per produrre un elaborato digitale e/o per renderlo eseguibile da un robot.</li> </ul>
<p><b>VERIFICA</b></p>	<p>Le modalità di verifica sono volte al far emergere competenze ed evidenze da far emergere, permettendo di osservare e valutare i prodotti attraverso i livelli delle rubriche scaturite dall'aggiornamento del Curricolo Verticale di Istituto. Inoltre, tali attività appaiono perfettamente inseribili nel nuovo contesto di valutazione della Scuola Primaria, per cui fattori quali contesto di prova, autonomia e risorse sono alla base delle osservazioni che inevitabilmente il docente potrà effettuare.</p> <p>In relazione alle caratteristiche del Progetto, in particolare per gli obiettivi perseguiti da alcune delle attività proposte, la piattaforma a cui si intende aderire nel caso de L'Orchestra del Codice, restituisce in tempo reale un feedback a tutti i partecipanti all'iniziativa. Questa attività si inserisce in un progetto direttamente monitorato dal Ministero.</p> <p>Nella Primaria, ed in parte nell'Infanzia, si intende riferirsi alle capacità di pianificare la risoluzione dell'attività assegnata, descrivere percorsi con riferimenti topologici e simbologia condivisi, autovalutazione ed autoregolazione, trasposizione di percorsi ideati su reticoli, capacità di prendere decisioni contestualizzate, realizzare semplici progetti.</p> <p>Verranno anche utilizzati test, questionari e schede, nonché osservazioni sistematiche, autobiografie cognitive con rubriche di valutazione, prove per la verifica di competenze (compiti di realtà).</p>

<p><b>DOCUMENTAZIONE</b></p>	<p>Le attività si inseriscono e possono integrarsi con gli strumenti della Google Workspace di Istituto.  Trattandosi di attività da svolgere prioritariamente online ed usufruendo di siti e piattaforme, ognuno dei percorsi svolti viene monitorato e vengono dati feedback continui agli alunni.  In ogni momento è possibile soffermarsi ed analizzare gli stage delle attività intraprese per fornire una valutazione del livello a cui si è giunti.  Ci si avvarrà di documentazione resa disponibile nelle repository online, tramite cartelle condivise tra docenti ed alunni (ad es. file e/o schermate di programmazione a blocchi in Scratch/Scratch jr.), della schermata di controllo progressi, per quanto riguarda la specifica attività in code.org (in maniera anonima – gli identificativi permettono soltanto al docente di risalire all'identità dell'alunno).  Per le attività svolte offline saranno raccolte le valutazioni che ogni insegnante proporrà al referente del progetto, a partire dai referenti di ogni ordine.  Durante lo svolgimento delle attività, nell'intero periodo di lezioni dell'anno scolastico, saranno previsti momenti di interfaccia, aggiornamento e confronto tra i docenti coinvolti.</p>
<p><b>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</b></p>	
<p><b>TITOLO</b> Caratteristiche generali</p>	<p><b>POTENZIAMENTO INGLESE, VERSO LA CERTIFICAZIONE TRINITY</b> - Priorità identitarie: <b>n. 1-9</b></p> <p>Progetto INTERNO  Referente: <b>Caterina Coppari</b></p> <p><b>PROGETTO NUOVO</b>    <input checked="" type="checkbox"/> <b>SI</b>    <input type="checkbox"/> <b>NO</b></p> <p><i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i>    <input checked="" type="checkbox"/> <b>NO</b></p>
<p><b>DESTINATARI</b></p>	<p><b>Classi coinvolte:</b> 3° A-B-C-D  <b>n° totale alunni coinvolti:</b> gli alunni delle classi 3° della scuola secondaria che vorranno partecipare</p>
<p><b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b></p>	<p>Nella realizzazione del progetto si utilizzeranno metodologie in grado di stimolare la partecipazione degli alunni, attività pratiche ed interattive, che seguono la didattica del Learning by Doing.  Il processo di insegnamento-apprendimento basato su simulazioni e Role Play permetterà il raggiungimento dei seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- stimolare la mediazione e la comprensione interculturale,</li> <li>- favorire la curiosità e l'interesse verso un'altra cultura come esempio di attenzione verso l'altro per favorire l'inclusività ed il superamento della diversità,</li> <li>- accrescere la motivazione degli alunni per colmare le proprie difficoltà e migliorare le abilità linguistiche</li> <li>- comprendere l'importanza "pratica" dello studio delle lingue per la comunicazione in situazioni concrete</li> <li>- accrescere l'interesse verso la lingua straniera, con il fine di accrescere negli alunni il desiderio ad approfondirne lo studio e raggiungere livelli più elevati di competenza nella scuola secondaria di secondo grado.</li> </ul>
<p><b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b></p>	<p>Le attività prevedono la realizzazione di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- compiti di realtà incentrati su simulazioni e riproduzioni di vita quotidiana ed esperienze reali,</li> <li>- role plays in modalità di cooperative learning,</li> <li>- ricerca di informazioni, argomentazioni e debates su argomenti di interesse o di studio.</li> </ul> <p>Per implementare la motivazione, l'interesse e la partecipazione attiva degli alunni si prevede l'utilizzo di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- strumenti tecnologici e multimediali</li> <li>- dispositivi mobili per la classe aumentata (pc, tablets)</li> <li>- materiali audio, video e cartacei autentici</li> </ul>
<p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b></p>	<p>Il progetto potenzierà le competenze di Lingua Inglese, inoltre permetterà agli studenti di ottenere una preparazione idonea ad affrontare l'esame di Certificazione dello Spoken English del Trinity College, Grade 4°.</p> <p>Lo scopo del Progetto è</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rafforzare le abilità linguistiche audio-orali</li> <li>- potenziare e migliorare l'accuratezza dell'espressione orale e la capacità di ascolto</li> <li>- acquisire le funzioni linguistiche fondamentali previste dal livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per lo studio delle lingue straniere.</li> </ul> <p>Inoltre risponde a quanto di seguito evidenziato nel Curricolo Verticale dell'Istituto G.C. Beltrami:</p> <p><b>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A2 (1° lingua comunitaria–Inglese)</li> <li>- Comprendere frasi ed espressioni usate frequentemente relative ad ambiti di immediata rilevanza. Comunicare in attività</li> </ul>

	<p>semplici e di abitudine che richiedono un semplice scambio di informazioni su argomenti familiari e comuni. Descrivere in termini semplici aspetti della propria vita, dell'ambiente circostante. Utilizzare gli strumenti di conoscenza per riconoscere e apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali in un'ottica di dialogo e di mutuo rispetto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interagire nella lingua straniera utilizzando diversi registri linguistici e modulando l'interazione per raggiungere diversi scopi comunicativi. Interagire coerentemente al registro e alla situazione comunicativa; esprimersi con sicurezza e padronanza lessicale utilizzando strutture e funzioni comunicative note in situazioni nuove.</li> <li>- Produrre testi orali utilizzando strutture complesse e rielaborando il contenuto in modo personale.</li> <li>- Esprimersi in maniera sicura e corretta.</li> </ul>
<b>VERIFICA</b>	<p>Alla fine del modulo, si effettuerà una valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- somministrando agli alunni questionari di autovalutazione,</li> <li>- simulando prove di certificazione linguistica.</li> </ul> <p>Valutazione Finale Gli studenti che vorranno sostenere l'esame Trinity, affronteranno il Grade 4° dell'esame Trinity College.</p>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	<p>Le insegnanti che realizzeranno il progetto terranno un registro delle presenze e delle attività svolte ad ogni lezione. Per gli alunni che affronteranno l'esame del Trinity College è previsto un diploma di Certificazione. L'I.C. Beltrami potrà organizzare una cerimonia ufficiale di consegna dei certificati ottenuti, così da socializzare alla comunità scolastica il risultato ottenuto.</p>
<b>TITOLO</b> Caratteristiche generali	<p><b>IN PUNTA DI PIROGRAFO</b> - Priorità identitarie: <b>n. 3-4-5-8-9-10</b> - Progetto INTERNO</p> <p>Referente: <b>Marta Mancini</b> <b>PROGETTO NUOVO</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>SI</b> <input type="checkbox"/> <b>NO</b> <i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i> <input checked="" type="checkbox"/> <b>NO</b></p>
<b>DESTINATARI</b>	<p><b>Classi coinvolte:</b> 3° A-C-D <b>n° totale alunni coinvolti:</b> 60</p>
<b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metodologia operativa di laboratorio</li> <li>- Lavoro di gruppo</li> <li>- Cooperative learning</li> <li>- Peer education</li> </ul>
<b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b>	<p>Progettazione e realizzazione di un pannello decorativo ispirato alle tassellature e metamorfosi di Maurits Cornelis Escher. La tavola in legno, di cm 150x150, verrà lavorata con la tecnica del pirografo.</p> <p>Ci sarà una prima fase progettuale, con la realizzazione del disegno su carta da trasferire poi sulla tavola, e una seconda esecutiva di lavorazione del legno con lo specifico strumento.</p> <p>Gli alunni lavoreranno in piccoli gruppi a rotazione durante le ore curricolari. Solo se necessario, per portare a termine il manufatto, si prevedono eventuali incontri pomeridiani. Le varie fasi della lavorazione verranno documentate con foto e video.</p> <p>Ogni alunno decorerà con questa tecnica anche un piccolo tagliere o un oggetto in legno da portare a casa quale ricordo di questa esperienza.</p>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b>	<p><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ARTE)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- È corretto nell'esecuzione tecnica</li> <li>- Legge e commenta un'opera d'arte mettendola in relazione con il contesto storico e culturale a cui appartiene</li> </ul>

	<p><b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizza le proprie conoscenze (ordina-confronta-collega) e ricerca nuove informazioni</li> </ul> <p><b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Progetta, esegue e/o coordina un percorso operativo valutandone tempi, strumenti, risorse e situazioni problematiche in relazione alle proprie e alle altrui potenzialità</li> </ul>
<b>VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verifica finale, in base alla qualità tecnica e creativa, dell'elaborato prodotto.</li> <li>- Processo di verifica in itinere basato sull'osservazione degli studenti: analisi dell'impegno, della creatività, dell'abilità tecnica.</li> <li>- Verifica delle competenze acquisite.</li> </ul>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Progetto cartaceo</li> <li>- Elaborato finale</li> <li>- Foto e riprese video delle varie fasi di lavorazione</li> </ul>
<b>TITOLO</b> Caratteristiche generali	<p><b>LA SCUOLA È MIA E L'ABBELLISCO IO</b> – Priorità identitarie: <b>3-4-5-7-8-9-10</b> - Progetto INTERNO</p> <p>Referente: <b>Marta Mancini</b></p> <p><b>PROGETTO NUOVO</b> <input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO</p> <p><i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i> <input checked="" type="checkbox"/> NO</p>
<b>DESTINATARI</b>	Tutte le classi della Scuola Secondaria di I grado - <b>TOT 254</b>
<b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metodologia operativa di laboratorio</li> <li>- Lavoro di gruppo</li> <li>- Cooperative learning</li> <li>- Peer education</li> </ul>
<b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare alcuni elaborati utilizzando tecniche particolari e materiali di recupero.</li> <li>- Abbellire le pareti delle aule, dei corridoi e di altri spazi della scuola con i lavori realizzati dai ragazzi.</li> </ul>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b>	<p><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ARTE)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crea un elaborato originale ed espressivo di se stesso, attingendo dalle conoscenze personali legate al proprio territorio e al proprio vissuto</li> <li>- È corretto nell'esecuzione tecnica</li> </ul> <p><b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizza le proprie conoscenze (ordina-confronta-collega) e ricerca nuove informazioni</li> </ul> <p><b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Progetta, esegue e/o coordina un percorso operativo valutandone tempi, strumenti, risorse e situazioni problematiche in relazione alle proprie e alle altrui potenzialità</li> </ul>
<b>VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esposizione dei lavori dei ragazzi.</li> <li>- Verifica finale, in base alla qualità tecnica e creativa, degli elaborati prodotti.</li> <li>- Processo di verifica in itinere basato sull'osservazione degli studenti: analisi dell'impegno, della creatività, dell'abilità tecnica.</li> <li>- Verifica delle competenze acquisite.</li> </ul>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Documentazione mediante foto e/o video e/o ppt degli elaborati e delle attività svolte per la memoria del progetto.</li> <li>- Pubblicazione sul sito della scuola degli elaborati fotografati e catalogati.</li> <li>- Pubblicazione nel Blog (Mancini) degli elaborati fotografati e catalogati.</li> </ul>

<b>TITOLO</b> <b>Caratteristiche generali</b>	<b>GIALLO ROSSO BLU" il BLOG di ARTE</b> – Priorità identitarie: <b>n. 4-7-9-10</b> - Progetto INTERNO Referente: <b>Marta Mancini</b> <b>PROGETTO NUOVO</b> <input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i> <input checked="" type="checkbox"/> NO
<b>DESTINATARI</b>	Alunni Scuola Secondaria di I grado – <b>TOT. 175</b> <b>classi</b> 1A, 1C, 1D, 2A, 2C, 2D, 3A, 3C, 3D
<b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video</li> <li>- Flipped classroom</li> <li>- Supporti multimediali</li> <li>- Tutorial e lezioni online</li> </ul>
<b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b>	Creazione e aggiornamento costante del blog di arte e immagine "giallo rosso blu" con foto degli elaborati fatti dai ragazzi, lezioni online, tutorial, video di approfondimento.
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b>	<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ARTE)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- È corretto nell'esecuzione tecnica</li> <li>- Legge e commenta un'opera d'arte.</li> <li>- Crea un elaborato originale ed espressivo di se stesso, attingendo dalle conoscenze personali legate al proprio territorio e al proprio vissuto</li> </ul> <b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- È responsabile in campo ambientale e promuove stili di vita sostenibili.</li> </ul> <b>COMPETENZA DIGITALE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconosce le caratteristiche dei dispositivi digitali e li utilizza per produrre elaborati nelle diverse discipline. Conosce strategie per la ricerca di informazioni, le valuta in modo da stabilirne la pertinenza e ne controlla l'attendibilità e la sicurezza</li> </ul> <b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizza le proprie conoscenze (ordina-confronta-collega) e ricerca nuove informazioni</li> </ul> <b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Progetta, esegue e/o coordina un percorso operativo valutandone tempi, strumenti, risorse e situazioni problematiche in relazione alle proprie e alle altrui potenzialità</li> </ul>
<b>VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pubblicazione sul BLOG e sul sito della scuola degli elaborati prodotti dagli alunni fotografati e catalogati.</li> <li>- Processo di verifica in itinere basato sull'osservazione degli studenti: analisi dell'impegno, della creatività, dell'abilità tecnica.</li> <li>- Verifica delle competenze acquisite.</li> </ul>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Foto e video degli elaborati e delle attività svolte.</li> <li>- Pubblicazione sul BLOG e sul sito della scuola degli elaborati fotografati e catalogati.</li> </ul>
<b>TITOLO</b> <b>Caratteristiche generali</b>	<b>SPORT PER TUTTI</b> <b>PROGETTO REGIONALE "TUTTI IN CAMPO"</b> Promosso: L'USR delle Marche, tramite il Coordinamento per l'Educazione Fisica e Sportiva <b>PROGETTO NAZIONALE "SCUOLA ATTIVA JUNIOR".</b> Promosso: Sport e Salute, con il Dipartimento per lo sport, e dal Ministero dell'Istruzione, in collaborazione con le Federazioni Sportive Nazionali e le Discipline Sportive Associate. <b>PROGETTO NAZIONALE "CAMPIONATI STUDENTESCHI"</b> Promosso: Ministero dell'Istruzione in collaborazione con Sport e Salute SpA, con il Comitato Italiano Paralimpico (CIP), con le Federazioni Sportive Nazionali (FSN) e le Discipline Sportive Associate (DSA) riconosciute dal CONI, con le Federazioni Sportive e Discipline Sportive riconosciute dal CIP, con le Regioni e gli Enti locali. <b>CSS "CENTRO SPORTIVO SCOLASTICO"</b> Promosso dalla scuola.

	<p>Priorità identitarie: <b>n. 3-4-5-6-10</b> - Progetto interno/ESTERNO  Si prevede la partecipazione in alcune lezioni durante l'anno scolastico del prof. Giachini Cesare come esperto in specialità atletiche senza retribuzione.</p> <p>Referente: <b>Edi Sabbatini</b>  <b>PROGETTO NUOVO</b> <input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO  <i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i> <input checked="" type="checkbox"/> SI</p>
<b>DESTINATARI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alunni della scuola secondaria di I grado – Tot. Alunni 253</li> <li>- <b>Classi:</b> 1aA-1aB-1aC-1aD-2aA-2aB-2aC-2aD-3aA- 3a B - 3a C - 3a D</li> </ul>
<b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La pratica sportiva viene effettuata attraverso un approccio multidisciplinare, incoraggiando gli alunni, in base alle proprie attitudini motorie ad una scelta consapevole dell'attività sportiva.</li> <li>- Nella pluralità di esperienze l'allievo avrà l'opportunità di sperimentare, in forma semplificata e progressivamente più complessa, diverse gestualità tecniche. Dovrà inoltre dimostrare di sapersi muovere nell'ambiente di vita e di lavoro rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri, dovrà riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare, dovrà dimostrare di avere compreso all'interno delle varie occasioni di gioco e sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</li> <li>- Le attività motorie e sportive rappresentano un'occasione preziosa ed insostituibile nel favorire i processi di apprendimento, maturazione della personalità, socializzazione e crescita come soggetti attivi, responsabili ed equilibrati.</li> <li>- L'esperienza sportiva permette ai giovani allievi di comprendere in quale modo si affrontano le relazioni sociali, ci si confronta con una sconfitta, si gioisce per una vittoria, ci si prepara costantemente per migliorare le proprie prestazioni, si lavora per un risultato futuro, ci si adatta agli altri compagni per raggiungere un obiettivo comune, si assumono delle responsabilità personali in funzione delle proprie decisioni.</li> </ul>
<b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le attività sono riferite alle schede tecniche e regolamento delle varie discipline motorie coinvolte</li> </ul>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</li> <li>- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</li> </ul>
<b>VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osservazione sistematica e somministrazione dei test fase d'istituto per tutti. Segue poi le eventuali fasi successive per la rappresentativa e/o alunni qualificati</li> </ul>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schede relative alle osservazioni sistematiche e al risultato dei test somministrati</li> </ul>
<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	
<b>TITOLO</b> Caratteristiche generali	<p><b>"CERTIFICAZIONE LINGUISTICA: CAMBRIDGE YOUNG LEARNERS STARTERS "</b></p> <p>Priorità identitarie: <b>n. 1</b> - Progetto INTERNO  Referente: <b>Daniela Albanesi</b>  <b>PROGETTO NUOVO</b> <input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO  <i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i> <input checked="" type="checkbox"/> NO</p>
<b>DESTINATARI</b>	<p><b>Scuola Primaria - n° alunni 175</b>  Classi 5^A-B-C come classi che sosterranno la certificazione Starters nel mese di febbraio del corrente a.s.</p>
<b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Learning by doing</li> <li>- Brainstorming</li> <li>- Tutoring</li> <li>- Cooperative learning</li> </ul>

<b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentazione di un test da parte dell'insegnante e sua soluzione collettiva.</li> <li>- Produzione di materiali idonei per le esercitazioni degli alunni.</li> <li>- Potenziamento dei vari ambiti lessicali oggetto del test.</li> <li>- Svolgimento di test individuali ("sample test") da parte degli alunni</li> <li>- Correzione dei "sample test"</li> <li>- Discussioni collettive su eventuali errori comuni a più alunni.</li> <li>- Prove di "speaking".</li> <li>- Cambridge Young Learners English Test con esaminatori esterni. (mesi di febbraio)</li> <li>- "Award Ceremony", ovvero la cerimonia per la consegna dei certificati attestanti il risultato conseguito da ciascun alunno partecipante.</li> </ul>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b>	<p><b>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende e utilizza espressioni familiari di uso quotidiano per soddisfare bisogni di tipo concreto.</li> <li>- Interagisce nella lingua straniera in situazioni contestuali diverse.</li> <li>- Produce in forma orale e scritta frasi e brevi testi pertinenti alla situazione comunicativa e riflette sulle fondamentali strutture linguistiche.</li> </ul>
<b>VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Simulazioni d'esame tramite i "sample test" che riguarderanno tutte e quattro le abilità (Listening-reading-writing-speaking).</li> <li>- Esame "Cambridge Starters"</li> </ul>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentazione di un test completo e indicazione delle modalità con cui vengono attribuiti i punteggi ai singoli alunni per ciascuna abilità.</li> <li>- Cerimonia di consegna dei certificati nel rispetto del protocollo di sicurezza in vigore.</li> </ul>
<b>TITOLO</b> Caratteristiche generali	<p><b>RECITO DUNQUE SONO...O ALMENO CI PROVO</b> - Priorità identitarie: <b>3-4-7-8</b> - Progetto INTERNO/ESTERNO (in collaborazione con l'AVIS)  Referente: <b>Cristiana Santoni</b>  <b>PROGETTO NUOVO</b>   <input type="checkbox"/> <b>SI</b>   <input checked="" type="checkbox"/> <b>NO</b>  <i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i>   <input checked="" type="checkbox"/> <b>NO</b></p>
<b>DESTINATARI</b>	<p>Alunni della Scuola Primaria – <b>TOT. 158</b>  <b>Classi 1^C-D, 2^A-B-D, 3^D, 4^D, 5^D (con esperto AVIS) 3^A-B-C (in autonomia)</b></p>
<b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cooperative learning</li> <li>- Learning by doing</li> </ul>
<b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tecniche di rilassamento e immaginazione collettiva</li> <li>- Giochi cooperativi e giochi di ruolo</li> <li>- Esercizi creativi sull'uso dello spazio</li> <li>- Danza creativa e danza improvvisata</li> <li>- Danza coreografica</li> <li>- Improvvisazione motoria libera</li> <li>- Esercizi di drammatizzazione</li> <li>- Tecniche di lettura e scrittura collaborativa</li> <li>- Esercitazioni di canto</li> <li>- Visione di filmati su youtube relativi ai testi teatrali da proporre</li> <li>- Lettura dei testi e discussione sui ruoli da interpretare</li> <li>- Modifica e costruzione dei testi in relazione alle proposte degli alunni</li> <li>- Attività manipolative per la costruzione delle scenografie</li> <li>- Messa in scena degli eventi teatrali</li> </ul>

<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b>	<p><b>COMPETENZA DIGITALE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza i mezzi di comunicazione in modo opportuno rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</li> </ul> <p><b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconosce ed esprime i propri stati d'animo.</li> <li>- Partecipa alle esperienze proposte, collaborando con gli altri.</li> <li>- Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri e dell'ambiente.</li> <li>- Mostra empatia e sa gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</li> <li>- Conosce, utilizza e condivide le norme di comportamento.</li> <li>- Collabora in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</li> <li>- Conosce il corpo, lo sa controllare e comunicare attraverso di esso.</li> <li>- Prende decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo.</li> </ul> <p><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conosce il corpo, lo sa controllare e comunicare attraverso di esso.</li> </ul>
<b>VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- In itinere</li> <li>- Finale</li> </ul>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Foto o filmati dei diversi momenti di realizzazione del progetto</li> <li>- Copia digitale dei copioni rielaborati con gli alunni</li> <li>- Filmati delle rappresentazioni teatrali</li> <li>- Materiali prodotti dagli alunni relativi al titolo scelto ed elaborati nelle diverse discipline.</li> </ul>
<b>TITOLO</b> Caratteristiche generali	<p><b>MARCHE IN MOVIMENTO – ED.FISICA NELLA SCUOLA PRIMARIA</b> – Priorità identitarie: <b>n. 6</b></p> <p>Progetto INTERNO</p> <p>Referente: <b>Pallocchini Maura</b></p> <p><b>PROGETTO NUOVO</b>    <input checked="" type="checkbox"/> <b>SI</b>    <input type="checkbox"/> <b>NO</b></p> <p><i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i>    <input checked="" type="checkbox"/> <b>SI</b></p>
<b>DESTINATARI</b>	<p>Classi 1 A; 1B; 1 C; 1 D; 2 A; 2 B; 2 C; 2 D; 3 A; 3 B; 3 C; 3 D</p> <p>n° totale alunni coinvolti: 232</p>
<b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b>	<p>Il progetto prevede le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Per le classi I, II e III inserimento di un "tutor" sportivo, in affiancamento alla docente curriculare, per un'ora alla settimana per le attività di educazione fisica.</li> <li>- Per le classi I: "Scuola in Movimento", un programma che prevede di effettuare almeno 20 minuti al giorno di movimento, in classe, in aggiunta alle ore di Educazione fisica svolte in palestra, proponendo esercitazioni di apprendimento in movimento delle varie materie curriculari, in aula, nel corridoio, negli spazi liberi della scuola, all'esterno, o come compiti a casa (proponendo ad esempio: matematica in movimento, geometria in movimento, italiano in movimento, inglese in movimento, ecc.); si tratta di un modo di stare a scuola e di insegnare diverso, più attivo e meno statico.</li> </ul>
<b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cl 1<sup>^</sup>-2<sup>^</sup>-3<sup>^</sup>: Inserimento di un "tutor" sportivo, in affiancamento alla docente curriculare, per un'ora alla settimana per le attività di educazione fisica.</li> <li>- Cl 1<sup>^</sup>: 20 minuti al giorno di movimento, in classe, durante le ore curricolari.</li> </ul>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b>	<p><b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individua i punti di forza e riconosce le difficoltà incontrate nel lavoro scolastico.</li> </ul> <p><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conosce il corpo, lo controlla e sa comunicare attraverso di esso.</li> </ul>
<b>VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osservazioni sistematiche durante le attività motorie</li> </ul>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Documentazione fotografica</li> </ul>

<b>TITOLO</b> <b>Caratteristiche generali</b>	<b>LABORATORIO DI SCRITTURA</b> – Priorità identitarie: <b>1 – 8 - 9</b> Progetto INTERNO Referente: <b>Santoni Cristiana</b> <b>PROGETTO NUOVO</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>SI</b> <input type="checkbox"/> <b>NO</b> <i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i> <input checked="" type="checkbox"/> <b>NO</b>
<b>DESTINATARI</b>	<b>Scuola Primaria</b> Classi 3 <sup>^</sup> C e 3 <sup>^</sup> D n° alunni 40
<b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il progetto nazionale che va sotto il nome di "Writing and Reading Workshop" è attuato in Italia da almeno cinque anni. È stato sviluppato nel Dipartimento di Didattica alla Columbia University e portato nel nostro paese da un gruppo di una ventina di docenti guidato da Jenny Poletti Riz. Le sue caratteristiche innovative sono le seguenti:           <ul style="list-style-type: none"> <li>- la scrittura è concepita principalmente come <b>processo</b> (piuttosto che come prodotto) che si sviluppa nel tempo anche oltre il periodo di frequentazione della scuola;</li> <li>- la scrittura si propone all'interno del <b>laboratorio</b> inteso come bottega (in senso rinascimentale) in cui i docenti condividono con gli alunni le loro conoscenze e soprattutto le loro pratiche, partendo da modelli, cioè da testi, che hanno il ruolo di mentore, letterari e non;</li> <li>- la scrittura si sviluppa attraverso una serie di pratiche che partono dall'immersione nei testi e sono puntualizzate dal docente attraverso <b>minilezioni</b>, che divengono via via il punto di riferimento sul quale modellare la propria attività di scrittura.</li> </ul> </li> <li>- Un'ulteriore caratteristica metodologica innovativa è l'approccio nel lavoro docente: intendiamo cioè formarci in modo permanente metterci in gioco nella scrittura e documentare e rendere disponibile ai colleghi il lavoro che verrà sviluppato nel corso dell'anno.</li> <li>- Il progetto di presenta senza alcuna pretesa di esaustività ed è focalizzato ad attivare un percorso nuovo che richiederà tempi distesi.</li> </ul>
<b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Costruzione di minilezioni, sviluppo in classe e documentazione</li> <li>- Predisposizione di attivatori e organizzatori grafici per facilitare la scrittura</li> <li>- Uso del taccuino dello scrittore</li> </ul>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b>	<b>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b> <b>Scuola Primaria</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Scrive e rielabora testi in modo corretto, chiaro e coerente.</li> <li>- Comprende e utilizza un lessico di base adeguato a contesti differenti.</li> <li>- Riflette sugli usi della lingua</li> </ul>
<b>VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le modalità di verifica saranno strettamente collegate a quelle adottate nel nostro Istituto per l'attività di scrittura.</li> <li>- Si punterà comunque soprattutto sull'adozione di check list e rubriche</li> </ul>
<b>SCUOLA dell'INFANZIA</b>	
<b>TITOLO</b> <b>Caratteristiche generali</b>	<b>CRESCERE INSIEME: CORPO, PENSIERO, CREATIVITÀ</b> - Priorità identitarie: <b>1-2-3-4-5-6-8</b> - Progetto INTERNO Referente: <b>Lapi Elisabetta</b> <b>PROGETTO NUOVO</b> <input type="checkbox"/> <b>SI</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>NO</b> <i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i> <input checked="" type="checkbox"/> <b>SI</b>
<b>DESTINATARI</b>	Tutti gli alunni della Scuola dell'Infanzia – <b>Tot. Alunni 180</b>

<b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzo dell'attività motoria attraverso un'ottica inter-transdisciplinare.</li> <li>- Apprendimento per scoperta.</li> <li>- Valorizzazione della spontaneità del bambino.</li> <li>- Pratica psicomotoria di ispirazione Aucouturier</li> </ul>
<b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuazione e condivisione di regole.</li> <li>- Fese motoria.</li> <li>- Esposizione orale dell'esperienza vissuta.</li> <li>- Ascolto e invenzione di storie.</li> <li>- Attività di costruzione e manipolazione.</li> <li>- Rappresentazione dell'esperienza vissuta.</li> </ul>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b>	<p><b>COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa la lingua, arricchisce e precisa il proprio lessico; argomenta, esprime e comunica emozioni e sentimenti.</li> </ul> <p><b>COMPETENZA MATEMATICA E SCIENTIFICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza organizzatori spaziali per orientarsi nello spazio; distingue e individua caratteristiche morfologiche di oggetti(forme); osserva e individua caratteristiche del proprio corpo.</li> </ul> <p><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gioca e lavora in modo costruttivo e collaborativo; si comporta correttamente in merito al rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente.</li> </ul> <p><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conosce il corpo e lo sa controllare, comunica con il corpo.</li> <li>- Crea un elaborato originale ed espressivo di sé stesso attingendo dalle conoscenze personali.</li> <li>- Si orienta nello spazio.</li> </ul> <p><b>DAL CURRICOLO DI ED. CIVICA:</b>  Ha consapevolezza del proprio corpo; riconosce ed esprime i propri stati d'animo; si relaziona con adulti e bambini, conosce e rispetta semplici norme del vivere comune; partecipa alle esperienze proposte collaborando con gli altri; utilizza il problem solving; acquisisce un comportamento adeguato nel rispetto delle regole condivise; sviluppa il senso dell'identità personale per iniziare ad interagire con gli altri in armonia</p>
<b>VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osservazioni sistematiche registrate in apposita scheda da realizzare a inizio, metà e fine</li> </ul>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disegni degli alunni</li> <li>- Foto delle attività svolte.</li> </ul>
<b>TITOLO</b> Caratteristiche generali	<p><b>CRESCERE NELLA COOPERAZIONE</b> – Priorità identitarie: <b>1-4-5-8-9-10</b> Progetto <b>ESTERNO</b> (FMBCC)</p> <p>Referente: Rossi Michela</p> <p><b>PROGETTO NUOVO</b> <input type="checkbox"/> <b>SI</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>NO</b></p> <p><i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i> <input checked="" type="checkbox"/> <b>SI</b></p>
<b>DESTINATARI</b>	<p><b>N° alunni totali: 111</b></p> <p><b>Scuola dell'Infanzia Arcobaleno Imbrecciata</b>  Sezione 1 e 3 – <b>n° Alunni 35</b></p> <p><b>Scuola dell'infanzia Grillo Parlante</b>  Tutte le sezioni: <b>n° Alunni 76</b></p>
<b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metodologia del cooperative learning</li> <li>- Metodologia del problem solving</li> <li>- Metodologia laboratoriale</li> <li>- Metodologia del peer tutoring</li> </ul>
<b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b>	<p><b>ABC della Cooperazione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esperienza del rapporto io-l'altro</li> <li>- Riflessione guidata sul concetto di relazione</li> <li>- Narrazione della personale esperienza dello stare insieme</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riflessione guidata sulle regole per stare bene insieme: l'ascolto, alzare la mano per chiedere la parola, la divisione dei compiti. L'aiuto reciproco, il rispetto dei tempi, la condivisione dei giochi, delle idee, dei problemi, delle soluzioni...;</li> <li>- Scelte delle attività cooperative da svolgere insieme</li> <li>- Esperienza intergruppo: conoscenza di un altro gruppo cooperativo.</li> </ul>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b>	<p><b>COMPETENZE ALFABETICO FUNZIONALE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascolta e comprende</li> <li>- Argomenta, esprime e comunica emozioni e sentimenti</li> </ul> <p><b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si relaziona con adulti e bambini</li> <li>- Conosce e rispetta semplici norme del vivere comune</li> <li>- Conosce, utilizza e condivide le norme di comportamento</li> <li>- Partecipa alle esperienze proposte collaborando con gli altri</li> <li>- Acquisisce un comportamento adeguato nel rispetto delle regole condivise (riferimento a curricolo Ed. Civica)</li> <li>- Sviluppa il senso dell'identità personale per iniziare ad interagire con gli altri in armonia (riferimento a curricolo Ed. Civica)</li> </ul> <p><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gioca e lavora in modo costruttivo e collaborativo</li> <li>- Si comporta correttamente in merito al rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente</li> </ul> <p><b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Collabora e partecipa alle attività collettive</li> </ul> <p><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crea un elaborato</li> <li>- Conosce il corpo e sa comunicare attraverso di esso</li> </ul>
<b>VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osservazioni sistematiche</li> <li>- Documentazione del lavoro svolto</li> <li>- Attività cooperative realizzate</li> </ul>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disegni dei bambini</li> <li>- Foto e video delle attività</li> <li>- Realizzazione di manufatti</li> </ul>
<b>TITOLO</b> Caratteristiche generali	<p><b>LA SCUOLA IN UN CLICK</b> – Priorità identitarie: <b>2-7-9</b> - Progetto <b>ESTERNO</b> (FMBCC)</p> <p>Referente: Rossi Michela</p> <p><b>PROGETTO NUOVO</b> <input type="checkbox"/> <b>SI</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>NO</b></p> <p><i>Progetto che presuppone la partecipazione ad attività di formazione.</i> <input checked="" type="checkbox"/> <b>SI</b></p>
<b>DESTINATARI</b>	<p>Alunni della scuola dell'infanzia - Totale n. 52</p> <p>Sezioni coinvolte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Scuola dell'Infanzia "Grillo parlante" sezione 1-4</li> <li>- Scuola dell'Infanzia "Il Gabbiano"</li> </ul>
<b>CARATTERISTICHE INNOVATIVE DEL PROGETTO</b>	<p>Il progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Promuove la collaborazione attiva dell'alunno che è reso protagonista nella realizzazione di video e foto rappresentativi delle esperienze inserite nelle pagine web.</li> <li>- Crea una luogo digitale dove i genitori hanno la possibilità di conoscere (grazie alla condivisione e partecipazione dei figli) le esperienze scolastiche.</li> <li>- Avvicina il bambino all'utilizzo del computer incrementando la consapevolezza critica e attiva nel mondo digitale.</li> <li>- Sensibilizza il genitore alle tematiche relative ad un uso critico e consapevole del web e delle apps ludiche.</li> </ul>
<b>CONTENUTI/ ATTIVITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Documentazione di esperienze e attività significative svolte a scuola.</li> <li>- Utilizzo di foto per documentare attività significative.</li> <li>- Creazione di video con elaborati prodotti dai bambini.</li> <li>- Creazione di storytelling digitali con disegni, voci e suoni prodotti dai bambini.</li> <li>- Apps ludiche che completano il percorso di apprendimento in stretta correlazione con le attività svolte a scuola.</li> <li>- Repository dove i bambini ritrovano materiali (attività, canzoni e giochi) usati a scuola.</li> </ul>

<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E RELATIVE EVIDENZE OSSERVATE</b>	<p><b>COMPETENZA DIGITALE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Familiarizzare con l'esperienza delle tecnologie digitali e della multimedialità favorendo il contatto attivo con i "media" e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.</li> </ul> <p><b>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interessarsi a macchine e strumenti tecnologici, scoprirne le funzioni e i possibili usi.</li> </ul> <p><b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione anche attraverso tecnologie digitali e nuovi media</li> </ul>
<b>VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attraverso sondaggi e questionari rivolti ai genitori.</li> <li>- Processo di verifica in itinere basato sull'osservazione diretta.</li> </ul>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Foto e video di esperienze e di elaborati creati dai bambini.</li> <li>- Link del sito web di sezione.</li> </ul>

## PROGETTI ESTERNI RICONDUCEBILI ALL'EDUCAZIONE CIVICA

<p><b>CITTADINANZA DIGITALE CONSAPEVOLE - PREVENZIONE CYBERBULLISMO</b></p>	<p><b>n. totale alunni: 253</b></p> <p><b>Classi 1<sup>^</sup> - 2<sup>^</sup> - 3<sup>^</sup></b></p> <p>Distinguere l'identità digitale da un'identità reale e applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. Valutare opportunità e rischi connessi alla gestione del proprio profilo digitale.</p> <p>Programmazione di una serie di incontri con le forze dell'ordine, esperti del settore forense, esperti del servizio dipendenze patologiche di Jesi e COOSS Marche Progetto "Fuga dalle dipendenze digitali", finalizzati alla prevenzione di fenomeni quali le dipendenze dai dispositivi digitali e dei rischi connessi all'utilizzo della rete internet. Lavoro in classe per favorire un'adeguato riconoscimento delle emozioni che spesso possono venire distorte e celate dalla dimensione virtuale.</p>
<p><b>SCARABEO VERDE</b>  Promosso da: <b>ATA Rifiuti – Riù, Ludoteca del riuso</b></p> <p>Ordine di scuola coinvolto: Scuola Primaria</p> <p>Il progetto prevede percorsi educativi e di sensibilizzazione incentrati sulla tematica dei rifiuti, della risorsa idrica e del rispetto per l'ambiente. Le proposte didattiche di educazione ambientale hanno tutte una vocazione alla sostenibilità, alla cittadinanza attiva e alla tutela del bene comune, in linea con quanto espresso dal MIUR nelle Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica.</p>	<p><b>n. totale alunni: 93</b></p> <p><b>Laboratori attivati-Ata rifiuti:</b></p> <p><b>Classi 1<sup>^</sup>A-B-C-D</b>  <b>"Riciclando s'impara"</b></p> <p>Simpatici robot a forma di ape sono i protagonisti di questo laboratorio e attraverso il gioco, permettono di stimolare nei bambini l'utilizzo di un semplice linguaggio di programmazione. Il coding viene utilizzato come efficace strumento di apprendimento e grazie ad una modalità nuova e accattivante, risulta vincente anche con i più piccoli. I bambini potranno cimentarsi in varie prove e giochi di logica legati alle modalità della raccolta differenziata e alle frazioni del rifiuto, come ad esempio l'analisi dei possibili utilizzi di un oggetto che non serve più, le corrette scelte di conferimento dei rifiuti o la valutazione di comportamenti rispettosi nei confronti dell'ambiente. I bambini verranno guidati nell'esplorazione delle possibili soluzioni al problema, nella decisione verso la soluzione più sostenibile e nell'analisi condivisa della soluzione scelta.</p> <p><b>Classi 1<sup>^</sup>A -C-D</b>  <b>"E poi cosa succede"</b></p> <p>Il laboratorio è basato sulla metodologia dello storytelling: l'insegnante racconterà ai bambini la storia mediante un caratteristico teatrino Kamishibai. La narrazione sarà però improvvisamente interrotta dalla frase "E poi...? Cosa succede?". A seguire, saranno proprio i bambini a impegnarsi per trovare lo sviluppo e il finale della storia, che sarà completata con creatività, analizzando gli elementi di riflessione sul recupero e il riciclo dei materiali che la trama ha suscitato.</p> <p><b>Classe 3<sup>^</sup>D</b></p>

***"Professione decompositore"***

L'attività è dedicata alla conoscenza del mondo dei rifiuti organici, una delle frazioni più rilevanti dei rifiuti urbani, attraverso un viaggio alla scoperta della grande varietà di organismi protagonisti del processo di degradazione degli scarti organici e del compostaggio. I bambini verranno coinvolti in un gioco di gruppo che permetterà di riconoscere le caratteristiche dei rifiuti, organici e non. Inoltre gli alunni osserveranno più da vicino alcune tipologie di organismi decompositori (ad es. muffe, lombrichi ecc.) e costruiranno un lombricaio curato dagli alunni.

***Laboratori attivati - Riù, Ludoteca del riuso***

**Classi 1<sup>A</sup>-B-C-D**

***"Le vie infinite di un bicchierino"***

Bicchierino è un bicchiere di carta che ha perso la sua identità, non si ricorda la sua storia, non si ricorda più chi è! Dopo un breve racconto e la spiegazione di cosa significhino "biodegradabile" e "compostabile", quali siano i materiali che si biodegradano, cos'è il compost, ognuno realizzerà la propria personale versione di Bicchierino - che può svolgere varie funzioni di porta-oggetti -, utilizzando interamente materiali biodegradabili e compostabili. All'interno di ogni laboratorio realizzato verranno inseriti dei semini, cosicché, una volta esaurita la sua funzione di porta-oggetti, Bicchierino possa essere piantato nel terreno, annaffiato e grazie all'acqua rinascere come pianta.

**Classe 1<sup>C</sup>**

***"Il Raccoglipioggia"***

Laboratorio finalizzato a favorire l'utilizzo e il ri-utilizzo dell'acqua (specie quella piovana) per varie cose nel quotidiano, evitandone lo spreco.

I bambini, dopo una breve spiegazione sull'importanza dell'acqua come bene di prima necessità, vengono invitati a creare il proprio raccoglitore d'acqua piovana ricavato da flaconi, bottiglie, contenitori riutilizzati, ecc., abbelliti con materiali di riuso (tappi, bottoni, carta colorata).

Il Raccoglipioggia potrà essere tenuto in esterno o anche sul davanzale in classe ed utilizzato per annaffiare le piante, pulire i pennelli, lavare le mani e via dicendo.

**Classe 1<sup>D</sup>**

***"La valigia del giocattolaio"***

Apriamo insieme una vecchia valigia e... scopriamo insieme quanti sorprendenti giocattoli si possono costruire con le proprie mani e pochi semplici materiali! Ingegno e fantasia sono gli ingredienti essenziali per trasformare vecchi oggetti in simpatici giocattoli. Attività abbinata al laboratorio di costruzione di un giocattolo.