

SCHEDA DEI PROGETTI PTOF a.s.2018/2019

Sommario

A RITMO DI CHITARRA	2
IL FLAUTO MAGICO - CORSO DI FLAUTO TRAVERSO	4
DELF Scolaire A2	6
PROGETTO: "Dipingiamo l'arte: viaggio nella pittura dalla preistoria al Novecento"	9
POTENZIAMENTO DI ARTE E IMMAGINE "LE COLONNE D'ERCOLE"	13
AIPM Giochi matematici del Mediterraneo	16
EXTRACURRICOLARE: "APP...però!"	18
Giochi d' Autunno – Centro PRISTEM BOCCONI	23
PROGETTO PER ALUNNI DIVERSAMENTE ABILI "ALLA SCOPERTA DEL TERRITORIO"	25
PROGETTO PER LABORATORIO DI LETTURA PER ALUNNI DIVERSAMENTE ABILI "ME LO LEGGI?"	29
I Giochi delle Scienze Sperimentali 2019	33
Il pigreco day 2019	36
Coders & Makers - Corso di introduzione alla programmazione	38
Olimpiadi di Problem Solving	40
Bebras dell'informatica	42

SCHEDA DI PROGETTO

A RITMO DI CHITARRA

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	<i>A RITMO DI CHITARRA</i>	
	Responsabile del progetto	<i>Prof.A. Giusto. Prof.ssa E. Baldassarre</i>	
	Data di inizio e fine	<i>40 ORE</i>	
La pianificazione (Plan)	Pianificazione obiettivi operativi <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo e crescita dell'alunno in un mondo fortemente veicolato dalla musica come duplice mezzo di espressione e ricezione della realtà attraverso lo studio di uno strumento musicale; • Consolidamento della capacità di lettura attiva e critica del reale; • Creazione di un'ulteriore possibilità di conoscenza, espressione e coscienza razionale ed emotiva di sé. 	Obiettivi operativi <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dello strumento; • Controllo postura; • Sviluppo tecnica strumentale; • Sviluppo della correlazione gesto-suono; • Formazione musicalità-repertorio; • Tecniche di decodifica, analisi, lettura del testo musicale. 	Indicatori di Valutazione L'alunno sa : <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il funzionamento tecnico dello strumento; • Decodificare i simboli base del linguaggio musicale; • Eseguire da solo o collettivamente brani, tenendo conto del rispetto delle indicazioni musicali segnate sul testo.
	Realizzazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto	<ul style="list-style-type: none"> • Priorità cui si riferisce: offrire agli alunni la possibilità, in un triennio, di imparare a suonare uno strumento musicale, al fine di favorire lo sviluppo delle attitudini degli studenti orientandoli verso scelte responsabili e consapevoli nel futuro; • Traguardo del risultato: dare una concreta risposta alle numerose istanze provenienti dal territorio; ampliare l'orizzonte formativo, il bagaglio di esperienze degli alunni, favorendone una sana crescita culturale e sociale ed una significativa maturazione complessiva dal punto di vista artistico, umano ed intellettuale. 	
	Destinatari del progetto	Alunni di tutte le classi	
	Attività previste	Lezioni di strumento musicale – CHITARRA organizzate per gruppi di 20 alunni durante le ore pomeridiane.	

	Budget previsto	
	Risorse umane (ore) / area	Unica figura: docente di chitarra esterno all'organico dell'istituto scolastico.
	Altre risorse necessarie	Aula, sala Teatro per le prove di musica di insieme.
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	<ul style="list-style-type: none"> • Il progetto si esplica sin da subito con lezioni per gruppi di alunni; • Acquisizione basilare dei mezzi tecnici per padroneggiare lo strumento, per la formazione della musicalità e del repertorio; • Momenti di studio teorico per la comprensione e la decodifica dei vari simboli del linguaggio musicale.
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	<p>Il progetto prevede alcuni momenti di diffusione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cerimonia di premiazione delle eccellenze; • Concerto di Natale e pre open day; • Open day; • Concerto di fine anno scolastico.
	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	Il monitoraggio viene eseguito in sincronia con il docente di Musica che supervisiona, affianca e supporta il lavoro svolto nel progetto.
	Target	Creare un ambiente di insegnamento-apprendimento sano, fertile ed equilibrato in cui gli alunni possono apprendere gli aspetti morfologici e sintattici del linguaggio musicale, crescendo in una realtà basata sul rispetto, attenzione e ascolto partecipativo gli uni verso gli altri.
	Note sul monitoraggio	Eventuali annotazioni di livello, profitto e rendimento vengono concordate e ponderate col docente di musica.
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	Annotazioni argomenti svolti e trattati su predisposti ed appositi registri.
	Criteri di miglioramento	Feedback in termini di attenzione, interesse e coinvolgimento degli alunni stessi al progetto come impulsi per la riorganizzazione di eventuali attività.
	Descrizione delle attività di Diffusione dei risultati	I risultati conseguiti nei percorsi di lavoro emergono durante le attività finali dei concerti di Natale di fine anno open day e manifestazioni artistiche varie.
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	Implementare il progetto con punti di incontro, lezioni comuni con altri progetti di strumento musicale (pianoforte, flauto traverso, violino e batteria).

SCHEDA DI PROGETTO

IL FLAUTO MAGICO - CORSO DI FLAUTO TRAVERSO

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	<i>IL FLAUTO MAGICO-CORSO DI FLAUTO TRAVERSO</i>	
	Responsabile del progetto	<i>Prof. A. Giusto. Prof.ssa E. Baldassarre</i>	
	Data di inizio e fine	40 ORE	
La pianificazione (Plan)	Pianificazione obiettivi operativi <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo e crescita dell'alunno in un mondo fortemente veicolato dalla musica come duplice mezzo di espressione e ricezione della realtà attraverso lo studio di uno strumento musicale; • Consolidamento della capacità di lettura attiva e critica del reale; • Creazione di un'ulteriore possibilità di conoscenza, espressione e coscienza razionale ed emotiva di sé. 	Obiettivi operativi <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dello strumento; • Controllo postura; • Sviluppo tecnica strumentale; • Sviluppo della correlazione gesto-suono; • Formazione musicalità-repertorio; • Tecniche di decodifica, analisi, lettura del testo musicale. 	Indicatori di Valutazione L'alunno sa : <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il funzionamento tecnico dello strumento; • Decodificare i simboli base del linguaggio musicale; • Eseguire da solo o collettivamente brani, tenendo conto del rispetto delle indicazioni musicali segnate sul testo.
	Realizzazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto	<ul style="list-style-type: none"> • Priorità cui si riferisce: offrire agli alunni la possibilità, in un triennio, di imparare a suonare uno strumento musicale, al fine di favorire lo sviluppo delle attitudini degli studenti orientandoli verso scelte responsabili e consapevoli nel futuro; • Traguardo del risultato: dare una concreta risposta alle numerose istanze provenienti dal territorio; ampliare l'orizzonte formativo, il bagaglio di esperienze degli alunni, favorendone una sana crescita culturale e sociale ed una significativa maturazione complessiva dal punto di vista artistico, umano ed intellettuale. 	
	Destinatari del progetto	Alunni di tutte le classi	

	Attività previste	Lezioni di strumento musicale organizzate per gruppi di 20 alunni durante le ore pomeridiane.
	Budget previsto	Il costo del corso è a carico delle famiglie
	Risorse umane (ore) / area	Unica figura: docente di flauto traverso esterno all'organico dell'istituto scolastico.
	Altre risorse necessarie	Aula, sala Teatro per le prove di musica di insieme.
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	<ul style="list-style-type: none"> • Il progetto si esplica sin da subito con lezioni per gruppi di alunni; • Acquisizione basilare dei mezzi tecnici per padroneggiare lo strumento, per la formazione della musicalità e del repertorio; • Momenti di studio teorico per la comprensione e la decodifica dei vari simboli del linguaggio musicale.
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	<p>Il progetto prevede alcuni momenti di diffusione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cerimonia di premiazione delle eccellenze; • Concerto di Natale e pre open day; • Open day; • Concerto di fine anno scolastico.
	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	Il monitoraggio viene eseguito in sincronia con il docente di Musica che supervisiona, affianca e supporta il lavoro svolto nel progetto.
	Target	Creare un ambiente di insegnamento-apprendimento sano, fertile ed equilibrato in cui gli alunni possono apprendere gli aspetti morfologici e sintattici del linguaggio musicale, crescendo in una realtà basata sul rispetto, attenzione e ascolto partecipativo gli uni verso gli altri.
	Note sul monitoraggio	Eventuali annotazioni di livello, profitto e rendimento vengono concordate e ponderate col docente di musica.
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	Annotazioni argomenti svolti e trattati su predisposti ed appositi registri.
	Criteri di miglioramento	Feedback in termini di attenzione, interesse e coinvolgimento degli alunni stessi al progetto come impulsi per la riorganizzazione di eventuali attività.
	Descrizione delle attività di Diffusione dei risultati	I risultati conseguiti nei percorsi di lavoro emergono durante le attività finali dei concerti di Natale di fine anno open day e manifestazioni artistiche varie.
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	Implementare il progetto con punti di incontro, lezioni comuni con altri progetti di strumento musicale (pianoforte, chitarra, violino e batteria).

SCHEDA DI PROGETTO

DELFL Scolaire A2

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	<i>DELFL Scolaire A2</i>	
	Responsabile del progetto	<i>Prof.ssa Silvia Barile</i>	
	Data di inizio e fine	Gennaio – Maggio 2019 Data prova scritta: 15 Maggio 2019 Prova orale: in data da stabilire e concordare con l'Ente Certificatore (compresa tra il 2 e il 31 Maggio 2019)	
La pianificazione (Plan)	Pianificazione obiettivi operativi	<p>Obiettivi operativi</p> <p>Potenziamento delle competenze linguistiche volto alla preparazione per il conseguimento della Certificazione Linguistica <i>DELFL scolaire</i> livello A2 del QCER</p> <p>Promozione dell'uso comunicativo della lingua dal punto di vista pratico e motivazionale</p> <p>Acquisizione di un metodo di studio autonomo e proficuo</p>	<p>Indicatori di Valutazione</p> <p>Simulazione dei test scritti e del colloquio orale con l'esaminatore madrelingua, seguendo i parametri di valutazione previsti dall'Ente Certificatore <i>Alliance Française</i></p>
	Realizzazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto	<ul style="list-style-type: none"> • Priorità cui si riferisce: Competenze chiave e di cittadinanza -comunicazione nelle lingue straniere • Traguardo del risultato: Promozione della comunicazione nelle lingue straniere nella misura del 10% in più rispetto agli esiti conseguiti • Obiettivo di processo: Promuovere le competenze chiave e di cittadinanza con particolare 	

		riferimento alla comunicazione nelle lingue straniere
	Destinatari del progetto	Alunni delle classi terze dei corsi B-C-H selezionati sulla base della buona motivazione e attitudine all'apprendimento della lingua straniera.
	Attività previste	Il corso intende integrare e potenziare l'attività curricolare, focalizzandosi su attività laboratoriali di simulazione di prove d'esame orali e scritte. Durante le lezioni si sistematizzeranno ed amplieranno le conoscenze degli studenti e si suggeriranno tecniche e strategie utili per affrontare in modo adeguato le prove del test.
	Budget previsto	Contributo volontario pervenuto dalle famiglie degli alunni per l'ammontare di €10,00 cadauno. L'iscrizione all'esame <i>DELF Scolaire A2</i> per l'anno 2018 ha un costo di € 55,00 per alunno. Il costo del biglietto ferroviario per raggiungere la sede d'esame (<i>Alliance Française</i> di Bari) è di € 6,40 A/R.
	Risorse umane (ore) / area	L'impegno orario totale previsto è di 20 ore, articolate in 10 lezioni di due ore con cadenza settimanale. Il corso sarà tenuto dalla docente di potenziamento di francese (classe concorso AA25). In particolare, 10 ore saranno tenute dalla docente madrelingua.
	Altre risorse necessarie	Aula tradizionale, laboratorio linguistico, LIM, PC con collegamento ad Internet per studenti e docente, utilizzo delle cuffie, possibilità di fotocopiare materiale didattico
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	Nelle prime fasi del progetto, si consolideranno le abilità di comprensione orale e scritta e produzione scritta, per procedere in seguito al consolidamento delle abilità di produzione ed interazione orale
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	Per informare alunni, docenti e genitori si utilizzeranno circolari, comunicazioni, sito web della scuola
Il monitoraggio e i risultati (Check)	Descrizioni delle lezioni di monitoraggio	

	Target	Conseguimento della certificazione di livello A2 per almeno l'80% degli alunni iscritti
	Note sul monitoraggio	Lo svolgimento del corso (fasi, attività, prove iniziali, intermedie e finali, livelli di entrata e obiettivi raggiunti) sarà documentato in un registro in possesso dei docenti
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	Si attueranno eventuali misure correttive sia sulla metodologia sia sulla tempistica qualora richiesto dagli alunni
	Criteri di miglioramento	Possibilità di estendere il progetto anche alle classi prime e seconde
	Descrizione delle attività di Diffusione dei risultati	Comunicazione attraverso il sito web della scuola
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	Affidare tutte le ore alla docente madrelingua

SCHEDA DI PROGETTO

PROGETTO: “Dipingiamo l’arte: viaggio nella pittura dalla preistoria al Novecento”

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	“Dipingiamo l’arte”
	Responsabile del progetto	Prof.ssa FARALLO Giuseppina
	Data di inizio e fine	Ottobre 2018/Maggio 2019
La pianificazione (Plan)	<p>Realizzazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Priorità cui si riferisce: Promuovere l’inclusione, attraverso attività progettuali e di laboratorio pittorico aventi come fulcro la valorizzazione delle diversità. Potenziare le competenze nella pratica laboratoriale artistico-creativa. • Traguardo del risultato: Promozione costante della formazione per lo scambio delle buone prassi e la costruzione di una didattica innovativa nelle metodologie. Diffusione della meta-direzione per una leadership diffusa. (area di processo: Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane). • Obiettivo di processo: Promozione dell'inclusione, attraverso attività artistiche, aventi come fulcro la valorizzazione delle diversità. 	<p>Obiettivi operativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Potenziamento delle competenze grafico-pittoriche, attraverso attività pratiche e compiti di realtà. -Approfondimento contenuti di base di storia dell’arte -Utilizzo di metodologie innovative ed efficaci per l’apprendimento. <p>Indicatori di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Monitoraggio in itinere e verifica delle azioni progettate; -Esito delle prove in itinere e finali. -Questionario di Customer satisfaction. Gradimento espresso da alunni e genitori tramite questionari.
Destinatari del progetto	Alunni delle classi prime, seconde e terze che aderiscono al progetto.	
	Attività previste	Il progetto prevede l’ideazione e la realizzazione grafico-pittorica di un murales decorativo di una o più pareti adiacenti dell’Istituto scolastico. La superficie murale dovrà avere un’estensione di 6-7 metri ed una

		<p>preparazione di colore bianco (una parete libera da pitture e mobili corrispondente a tali requisiti è stata individuata di fronte alle aule 2E e 1E, nei pressi della biblioteca e della sala docenti).</p> <p>La decorazione avrà il duplice scopo di rendere l'ambiente accogliente per gli alunni della scuola e stimolante per i futuri discenti in ingresso e le famiglie che visiteranno l'Istituto.</p> <p>La progettazione pittorica - ideata dagli stessi alunni nella fase iniziale del progetto avvalendosi anche di mezzi informatici - interesserà la parte medio-bassa della superficie parietale ed ospiterà un lungo murales che ripercorrerà la storia dell'arte dalla Preistoria al Novecento. Il dipinto vedrà come protagonisti i più grandi artisti dell'arte, resi graficamente in modo stilizzato e ludico, mentre sono intenti alla realizzazione delle loro opere più note.</p>
	Budget previsto	<p>Il decoro murale progettato prevede l'uso del seguente materiale:</p> <p>2 kg tempera bianca (preferibilmente pittura lavabile), 10 fogli di carta da imballaggio, 3 nastro adesivo in carta (larghezza cm. 2-2,5)</p> <p>pittura acrilica nei seguenti colori: 2 bianco, 2 nero, 1 giallo chiaro, 1 giallo scuro, 1 blu, 1 rosso chiaro, 1 rosso scuro, 1 arancio, 1 verde chiaro, 1 verde scuro, 1 marrone, 1 azzurro, 1 blu chiaro, viola, pennelli di diverse misure, pelo di bue tondi e piatti da numero 1 a numero 20, 5 pennellesse da 8 cm, guanti in lattice (misura media), piattini di plastica.</p>
	Risorse umane (ore) / area	<p>L'impegno orario del laboratorio sarà flessibile, da svolgere in orario curricolare e all'occorrenza antimeridiano. L'attività mattutina sarà subordinata alle ore curricolari di Arte e Immagine degli altri docenti, in accordo di volta in volta con le loro esigenze didattiche.</p> <p>Gli alunni saranno suddivisi nella decorazione della parete ed associati agli artisti corrispondenti al loro piano di studi (gli alunni delle classi prime realizzeranno la parte iniziale del murales, dalla Preistoria al Gotico; gli alunni delle classi seconde lavoreranno agli artisti del</p>

		Rinascimento e del Barocco; infine gli alunni delle classi terze cureranno i decori riguardanti l'arte di XIX e XX secolo.
	Altre risorse necessarie	Laboratorio di arte, LIM e PC, Internet, fotocopie.
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	Per necessità organizzative i primi due incontri si terranno nel pomeriggio (della durata di due ore ad incontro) con tutto il gruppo degli alunni coinvolti. Adottando alcune metodologie di progettazione partecipata, ai ragazzi verrà presentata l'idea del laboratorio, stimolandoli a produrre e sviluppare idee annesse a quella di base progettuale. Successivamente, si svolgeranno le fasi operative di disegno e di colorazione, che si attueranno durante le ore curricolari mattutine di Arte e Immagine.
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	Per mettere a conoscenza alunni, docenti e genitori si utilizzeranno circolari, comunicazioni scritte, sito web scolastico
Il monitoraggio e i risultati (Check)	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	Il progetto verrà monitorato mensilmente in itinere e a conclusione degli incontri, sulla base del prodotto finale elaborato dagli alunni. Verrà inoltre monitorata la ricaduta degli interventi di potenziamento da parte della docente.
	Target	A fine progetto ci si prefigge l'incremento delle valutazioni conseguite nel laboratorio artistico oggetto dell'intervento.
	Note sul monitoraggio	Registrazione attività svolte su appositi registri. Le annotazioni relative al livello raggiunto, profitto e rendimento verranno concordate con i docenti di Arte e Immagine.
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	Il feedback rispetto ad attenzione, interesse e coinvolgimento degli alunni al progetto fornirà elementi utili per eventuali estensioni delle attività pittoriche proposte.
	Criteri di miglioramento	Possibilità di estendere il progetto anche alla sperimentazione di tecniche pittoriche più qualificanti.
	Descrizione delle attività di	- Organi collegiali

	Diffusione dei risultati	- Comunicazione alle famiglie
--	--------------------------	-------------------------------

POTENZIAMENTO DI ARTE E IMMAGINE “LE COLONNE D'ERCOLE”

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	“Le colonne d'Ercole”	
	Responsabile del progetto	Prof.ssa Trentadue Teresa	
	Data di inizio e fine	Fine ottobre 2018 Fine maggio 2019	
La pianificazione (Plan)	<p>Realizzazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Priorità cui si riferisce: Promuovere l’inclusione, attraverso attività progettuali e di laboratorio pittorico aventi come fulcro la valorizzazione delle diversità. Realizzare un protocollo di accoglienza, quale trama operativa per la continua promozione e valorizzazione dell’inclusione. Potenziamento delle competenze nella pratica laboratoriale artistico-creativa. • Traguardo del risultato: Promozione costante della formazione per lo scambio delle buone prassi e la costruzione di una didattica innovativa nelle metodologie. Diffusione della meta-direzione per una leadership diffusa. (area di processo: Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane). • Obiettivo di processo: 	<p>Obiettivi operativi</p> <ul style="list-style-type: none"> -Potenziamento delle competenze grafiche e pittoriche nella pratica, attraverso una gestione reale dei compiti. - Perfezionamento e sollecitazione degli input di apprendimento pittoriche-manipolative seguendo delle linee precise e commisurato all’età e alle capacità di ogni alunno. - Utilizzo di metodologie innovative ed efficaci per l’apprendimento. 	<p>Indicatori di Valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> -monitoraggio-verifica delle azioni progettate per un modello di gestione della qualità garanzia del “successo formativo” afferente le fasce dei 6 e 7; -Quantificazione del numero di valutazioni di eccellenza (8/10) nel documento di valutazione del primo e del secondo quadrimestre -Esito delle prove in itinere e finali. Questionario di Customer satisfaction, esiti valutativi dei progetti, esiti nelle discipline afferenti. Gradimento espresso da alunni e genitori tramite appositi questionari.

	Promozione dell'inclusione, attraverso attività artistiche , aventi come fulcro la valorizzazione delle diversità.		
	Destinatari del progetto	Alunni delle classi seconde e terze (sezioni A.B-E-F-G-H-L) che intendono aderire al progetto.	
	Attività previste	Il progetto prevede la realizzazione pittorica delle colonne d'Ercole sui due pilastri della sala teatrale, sormontate da una pergamena di cartone compresso con la dicitura: "Considerate la vostra semenza, fatti non foste a viver come bruti ma per seguir virtute e canoscenza." di memoria Dantesca. Sui pannelli che ricoprono le finestre verrà progettata e dipinta la città ideale, in visione prospettica, secondo le aspettative dei ragazzi.	
	Budget previsto	<p>Costo del seguente materiale:</p> <p>Cromalite (preparazione in gesso per supporti in muratura e legno). Cartone pressato (diversi fogli). Fogli di carta da imballaggio bianchi. Colori acrilici (3 bianco, 2 nero, 1 giallo chiaro, 1 giallo scuro, 1 blu, 1 rosso chiaro, 1 rosso scuro, 1 arancio, 1 verde chiaro, 1 verde scuro, 1 marrone, 1 azzurro, 1 blu chiaro, 1 blu scuro, viola, 1 dorato, 1 argento). Pennarelli uniposcar (2 bianchi, 2 neri, due rossi, 1 marrone, un verde, 1 giallo, 3 dorato, 3 argento). Pennelli di diverse misure, pelo di bue tondi e piatti da numero 1 a numero 20. 4 Pennellesse da 6cm. Carta abrasiva di due diverse grane doppia e sottile. Vernice finale all'acqua.</p>	
	Risorse umane (ore) / area	L'impegno orario del laboratorio sarà flessibile, distribuito su trentacinque ore, da svolgere in orario curricolare e all'occorrenza antimeridiano. Le ore di attività mattutine saranno subordinate alle ore di arte degli altri docenti, mentre, indicativamente, nel pomeriggio gli incontri saranno quindicinali nella misura di tre ore per ognuno. Gli incontri saranno tenuti dalla docente di	

		potenziamento di Arte e Immagine (classe concorso AO28).
	Altre risorse necessarie	Laboratorio di arte, LIM e PC, accesso ad Internet, possibilità di fotocopiare il materiale pedagogico.
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	Per necessità organizzative il primo incontro si terrà nel pomeriggio (della durata di due ore) con tutto il gruppo degli alunni. Adottando alcune metodologie di progettazione partecipata ai ragazzi verrà presentata l'idea del laboratorio. Successivamente, si svolgeranno le fasi operative di disegno e di colorazione, che si attueranno durante le ore meridiane di Arte. Periodicamente, ci saranno attività di feedback strutturate per verifiche e rimodulazioni prassi.
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	Per mettere a conoscenza alunni, docenti e genitori si utilizzeranno: -Circolari - Comunicazioni -Sito web della scuola
Il monitoraggio e i risultati (Check)	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	Il progetto verrà monitorato mensilmente in itinere e a conclusione degli incontri, sulla base del prodotto finale elaborato dagli alunni. Verrà inoltre monitorata la ricaduta degli interventi di potenziamento da parte della docente di Arte.
	Target	A fine progetto ci si prefigge l'incremento delle valutazioni conseguite nel laboratorio artistico oggetto dell'intervento.
	Note sul monitoraggio	Registrazione attività svolte su appositi registri. Le annotazioni relative al livello raggiunto, profitto e rendimento verranno concordate con i docenti di Arte e Immagine.
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	Il feedback rispetto ad attenzione, interesse e coinvolgimento degli alunni al progetto fornirà elementi utili per eventuali estensioni delle attività pittoriche proposte.
	Criteri di miglioramento	Possibilità di estendere il progetto anche alla sperimentazione di tecniche pittoriche più qualificanti.
	Descrizione delle attività di Diffusione dei risultati	<ul style="list-style-type: none"> - Organi collegiali - Comunicazione alle famiglie attraverso il sito web della scuola
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	Favorire la creazione di identità condivisa per spazi di strutture culturale attraverso le metodiche di progettazione partecipata tra utenza e docenti.

SCHEDA DI PROGETTO

AIPM Giochi matematici del Mediterraneo

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	AIPM Giochi matematici del Mediterraneo <i>GMM</i>	
	Responsabile del progetto	<i>Prof.ssa Iolanda Zecchillo</i>	
	Data di inizio e fine	<i>Novembre 2018 – maggio 2019</i>	
La pianificazione (Plan) L'amore per la Matematica e la sua promozione tra gli studenti e la voglia degli stessi di gareggiare	Pianificazione obiettivi operativi Relazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto	Obiettivi operativi <i>-mettere a confronto fra loro allievi di diverse scuole che, gareggiando con lealtà nello spirito della sana competizione sportiva, sviluppano atteggiamenti positivi verso lo studio della matematica.</i> <i>-offrire con i giochi, opportunità di partecipazione ed integrazione e di valorizzazione delle eccellenze.</i>	Indicatori di Valutazione -valutare la partecipazione degli studenti a tale progetto e i risultati raggiunti nelle singole fasi
	<ul style="list-style-type: none"> • Priorità cui si riferisce: quelle del RAV, se il progetto si riferisce ad una di esse; • Traguardo del risultato: nel caso ricorra, a quale traguardo di risultato del RAV (sezione V); • Obiettivo di processo: idem, nel caso di obiettivi a breve termine; Altre priorità: nel caso si tratti di priorità di Istituto non desunte dal RAV.	Potenziamento della competenza logico-matematica	
	Destinatari del progetto	<i>Gli alunni di prima Categoria S1 Gli alunni di seconda Categoria S2</i>	

		<i>Gli alunni di terza Categoria S3</i>
	Attività previste	Descrizione accurata, ma sintetica, delle attività che ci si propone di svolgere
	Budget previsto	Contributo volontario pervenuto dalle famiglie degli alunni € 50,00; sono previsti costi di viaggio per raggiungere la sede dei giochi nella finale Provinciale e/o nella finale Nazionale; sono previsti costi per la scuola riguardanti: fotocopie
	Risorse umane (ore) / area	In tale progetto sono coinvolte insegnanti delle discipline scientifiche per un numero di ore variabile (preparazione degli alunni ai giochi, utilizzando le schede delle precedenti edizioni); per l'assistenza durante le fasi della qualificazione e finale di istituto sono coinvolti insegnanti anche di altre discipline per la durata di un'ora e mezza (durata della prova).
	Altre risorse necessarie	varie aule per lo svolgimento delle prove.
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	<i>07 novembre 2018</i> Qualificazione d'Istituto <i>12 dicembre 2018</i> Finale d'Istituto <i>15 marzo 2019</i> Finale provinciale <i>18 maggio 2019</i> Finale Nazionale
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	Archivio delle prove del sito Internet AIPM
Il monitoraggio e i risultati (Check)	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	Viene effettuato un monitoraggio sulla partecipazione degli alunni e un controllo sui risultati conseguiti
	Target	Ci si prefigge un incremento delle valutazioni
	Note sul monitoraggio	//
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	Studio assistito o autonomo attraverso gli errori commessi dai singoli alunni
	Criteri di miglioramento	Verificare che nello svolgimento delle prove i risultati migliorino
	Descrizione delle attività di Diffusione dei risultati	I risultati vengono comunicati alla referente dall'AIPM e comunicati a tutti gli alunni su cartaceo; Circolari Sito web della scuola
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	Diffondere la conoscenza del sito dell'AIPM e dell'archivio dei giochi matematici. Estensione dell'esperienza ai prossimi anni scolastici

SCHEDA DI PROGETTO

EXTRACURRICOLARE: "APP...però!"

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	"APP...però!"	
	Responsabile del progetto	Prof.ssa Trentadue Teresa	
	Data di inizio e fine	Fine novembre 2018 Fine febbraio 2019	
La pianificazione (Plan)	<p>Realizzazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Priorità cui si riferisce: Competenze chiave e di cittadinanza • Traguardo del risultato: Promozione del cambio di paradigma rispetto ai device che fanno parte della nostra quotidianità, nello specifico per i cellulari: passare da passivi fruitori di un oggetto alla volontà di padroneggiare uno strumento potente e renderlo funzionale alle esigenze più disparate. • Obiettivo di processo: Ambiente di apprendimento: generalizzare le pratiche di didattiche laboratoriali innovative, attraverso lo scambio di best practices, anche con l'utilizzo efficace di strumenti digitali. Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane: promozione costante della formazione per lo scambio di buone prassi e la costruzione di una didattica innovativa nelle metodologie. 	<p>Obiettivi operativi</p> <p>Potenziamento delle competenze grafiche in un contesto di sviluppo digitale.</p> <p>Stimolo all'utilizzo della logica in contesti virtuali per ricadute in termini reali.</p> <p>Sviluppo dell'ideazione di scenari complessi e loro gestione, commisurata all'età e alle capacità di ogni alunno.</p> <p>Utilizzo di metodologie innovative ed efficaci per l'apprendimento.</p>	<p>Indicatori di Valutazione</p> <p>-Monitoraggio- Verifica delle azioni progettate per un modello di gestione della qualità garanzia del "successo formativo" afferente le fasce dei 6 e 7;</p> <p>-Quantificazione del numero di valutazioni di eccellenza (8/10) nel documento di valutazione del primo e del secondo quadrimestre</p> <p>-Autovalutazione in autogestione alla fine di ogni step di lavoro, finalizzata alla rilevazione della qualità del prodotto.</p> <p>-Esito delle prove in itinere e finali.</p> <p>-Questionario di Customer satisfaction, esiti valutativi dei progetti, esiti nelle discipline</p>

			<p>affidenti. - Gradimento espresso da alunni e genitori tramite appositi questionari.</p>
	Destinatari del progetto	<p>Alunni delle classi terze (sezioni A-B-C-D-E-F-G-H-I-L) che intendono aderire al progetto, fino ad un massimo di quindici alunni.</p>	
	Attività previste	<p>Il progetto prevede l'acquisizione di competenze nello sviluppo autonomo di applicazioni di base per smartphone, tramite l'utilizzo di tool gratuiti online di programmazione con metodo "ad incastro" (tipo Scratch). Oltre alla composizione del codice relativo, verrà posto l'accento sullo sviluppo dell'interfaccia grafica delle applicazioni.</p>	
	Budget previsto	<p>Gli strumenti online previsti sono completamente gratuiti.</p>	
	Risorse umane (ore) / area	<p>L'impegno orario sarà di venti ore complessive. Le fasce orarie in cui si svolgerà il corso sarà quella pomeridiana. Ogni incontro avrà la durata di un'ora e trenta. Gli incontri saranno tenuti dalla docente di Arte e Immagine (classe concorso AO28) e da un esperto esterno.</p>	
	Altre risorse necessarie	<p>Un PC per ogni corsista ed uno per il docente. Ogni corsista deve essere dotato di smartphone preferibilmente con Sistema Operativo Android. Ogni corsista deve avere un proprio account Google altrimenti questo verrà creato ad hoc.</p>	

		Connessione internet in wifi capace di supportare il collegamento di tutti i pc e di tutti gli smartphone dei corsisti in contemporanea.
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	<p>Per necessità organizzative il primo incontro servirà a verificare efficacia ed efficienza di tutti i prerequisiti (pc, smartphone, account Google, rete internet wifi).</p> <p>Superata la fase di verifica, si illustreranno gli obiettivi del corso.</p> <p>Indi si accederà all'ambiente di sviluppo online "Thunkable" da parte di ogni corsista sia da pc che da smatphone.</p> <p>Verrà illustrato l'ambiente di lavoro e si inizierà a prendere confidenza con le principali istanze come i pulsanti, le caselle di testo, le etichette, le immagini, i checkbox.</p> <p>Si partirà dalla programmazione di un pulsante, di una casella di testo e di una etichetta per creare un autorisponditore.</p> <p>Quindi si valuterà la loro veste grafica e il posizionamento nello spazio.</p> <p>Da questa prima lezione le successive si svilupperanno secondo le seguenti fasi di apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - proprietà, funzione e programmazione dei componenti fondamentali di una app (pulsanti, caselle di testo, etichette, funzioni di controllo, etc.); - ideazione e progettazione di una propria app; - ideazione e progettazione della veste grafica della app; - test di funzionamento all'esterno della piattaforma online; - creazione video tutorial di spiegazione della app creata.
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	<p>Per mettere a conoscenza alunni, docenti e genitori si utilizzeranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Circolari -Comunicazioni -Sito web della scuola
Il monitoraggio e i risultati	Descrizioni delle azioni di	

(Check)	monitoraggio	Il progetto sarà monitorato in aula in tempo reale, date le peculiarità delle modalità di svolgimento del corso.
	Target	Obiettivo del progetto è rendere consci i ragazzi che lo smartphone non è un oggetto di cui essere solo passivi fruitori, ma un potente strumento per realizzare attivamente idee concrete e utili avendo la propria fantasia come unico limite.
	Note sul monitoraggio	Registrazione su apposito registro degli argomenti svolti per ogni lezione.
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	Il feedback rispetto ad attenzione, interesse e coinvolgimento degli alunni al progetto fornirà elementi utili per eventuali aggiustamenti dell'azione formativa in termini di approfondimento dei concetti proposti e della implementazione delle idee sviluppate.
	Criteri di miglioramento	Possibilità di registrazione di video lezioni da somministrare online che riguardino gli argomenti che si andranno a trattare nella lezione seguente in modo da trovare l'utenza già preparata a cogliere il lato di ideazione per il proprio progetto.
	Descrizione delle attività di Diffusione dei risultati	Realizzazione e diffusione di video tutorial da rendere disponibili online e sul sito della scuola, insieme alle possibilità di scaricare le app che sono state realizzate.
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	Il progetto è facilmente realizzabile, a basso costo e scalabile; necessita solo di una infrastruttura hardware di comune utilizzo (pc e smartphone), una capacità di connessione web relativamente modesta e di alcuni servizi online che richiedono poco tempo per essere messi in opera.

--	--	--

Giochi d'Autunno – Centro PRISTEM BOCCONI

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	Giochi d'Autunno	
	Responsabile del progetto	Prof.ssa Iolanda Zecchillo	
	Data di inizio e fine	Novembre 2018 – maggio 2019	
La pianificazione (Plan) I giochi matematici sono una sfida per cui non è necessaria la conoscenza di nessuna formula e di nessun teorema particolarmente impegnativo ma occorre invece una voglia matta di giocare, un pizzico di fantasia e quell'intuizione che fa capire che un problema apparentemente molto complicato è in realtà più semplice di quello che si poteva prevedere. Un gioco matematico non è altro che un problema con un enunciato divertente e intrigante, che suscita curiosità e voglia di fermarsi un po' a pensare. Meglio ancora se la soluzione, poi, sorprenderà per la sua semplicità ed eleganza. Insomma un'esperienza analoga a quella dello studio della Matematica.	Pianificazione obiettivi operativi	Obiettivi operativi <i>-Provando e riprovando a risolvere gli esercizi proposti in modo da fissare in mente i meccanismi che portano a trovare la soluzione. Così come uno scalatore ripercorre più volte lo stesso tratto fino a che non avrà assimilato il passaggio che farà poi in pochi secondi e con poco spreco di forze, I "giochi" non sono più degli esercizi che commentano e spiegano, magari in termini più simpatici, un'opera "seria". Escono allo scoperto e si impongono per l'unico e semplice piacere che provocano sviluppando atteggiamenti positivi verso lo studio della matematica.</i> <i>-offrire divertimento a carattere matematico e logico.</i>	Indicatori di Valutazione -valutare la partecipazione degli studenti a tale progetto e i risultati raggiunti
	Relazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto <ul style="list-style-type: none"> • Priorità cui si riferisce: quelle del RAV, se il progetto si riferisce ad una di esse; • Traguardo del risultato: nel caso ricorra, a quale traguardo di risultato del RAV (sezione V); 	Potenziamento della competenza logico-matematica	

	<ul style="list-style-type: none"> • Obiettivo di processo: idem, nel caso di obiettivi a breve termine; <p>Altre priorità: nel caso si tratti di priorità di Istituto non desunte dal RAV.</p>	
	Destinatari del progetto	<p><i>Gli alunni di prima e seconda media Categoria C1</i></p> <p><i>Gli alunni di terza media Categoria C2</i></p>
	Attività previste	Descrizione accurata, ma sintetica, delle attività che ci si propone di svolgere
	Budget previsto	Contributo volontario pervenuto dai singoli partecipanti di € 4.00; sono previsti costi di viaggio per raggiungere la sede dei giochi nella finale Nazionale; sono previsti costi per la scuola riguardanti: fotocopie
	Risorse umane (ore) / area	In tale progetto sono coinvolte insegnanti delle discipline scientifiche per un numero di ore variabile (preparazione degli alunni ai giochi, utilizzando le schede delle precedenti edizioni); per l'assistenza durante la gara sono coinvolti insegnanti anche di altre discipline per la durata di un'ora e mezza (durata della prova).
	Altre risorse necessarie	varie aule per lo svolgimento delle prove.
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	<p>13 novembre 2018 Gara</p> <p>17 aprile 2019 Giochi di ROSI</p> <p>Maggio Finale Nazionale dei Campionati a Milano</p>
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	Archivio dei giochi https://giochimatematici.unibocconi.it
Il monitoraggio e i risultati (Check)	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	Viene effettuato un monitoraggio sulla partecipazione degli alunni e un controllo sui risultati conseguiti
	Target	Ci si prefigge un incremento delle valutazioni
	Note sul monitoraggio	//
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	Studio assistito o autonomo attraverso gli errori commessi dai singoli alunni
	Criteri di miglioramento	Verificare che nello svolgimento delle prove i risultati migliorino
	Descrizione delle attività di Diffusione dei risultati	I risultati vengono comunicati alla referente e comunicati a tutti gli alunni su cartaceo; Circolari Sito web della scuola
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	Diffondere la conoscenza del centro PRISTEM e dell'archivio dei giochi matematici. Estensione dell'esperienza ai prossimi anni scolastici

PROGETTO PER ALUNNI DIVERSAMENTE ABILI "ALLA SCOPERTA DEL TERRITORIO"

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	"Alla scoperta del territorio"	
	Responsabile del progetto	Prof.sse Antonia Pappalettera, Olga Miglionico	
	Data di inizio e fine	Ottobre-maggio	
La pianificazione (Plan)	<p>Pianificazione obiettivi operativi</p> <p>Il progetto, già testato nei precedenti anni scolastici, serve a promuovere lo sviluppo dell'autonomia personale, sociale e civica all'interno del territorio urbano ed extraurbano.</p> <p>Attraverso le attività e le visite in programma, si porteranno gli alunni a:</p> <ul style="list-style-type: none"> conoscere il territorio ed orientarsi in maggiore autonomia; conoscere i principali servizi della città e a saper usufruirne lavorare in modo coordinato e cooperativo all'interno di un gruppo; sviluppare capacità comunicative; educare al rispetto delle norme di educazione stradale; conoscere e comprendere elementi topologici e topografici a noi vicini; conoscere alcune attività lavorative e artigianali cittadine; conoscere e approfondire la cultura del territorio. 	<p>Obiettivi operativi</p> <p><i>Area affettivo relazionale e dell'autonomia:</i></p> <p>Stimolare una sempre maggior educazione alla convivenza e potenziare le capacità di socializzazione attraverso esperienze formative significative e condivise;</p> <p>potenziare l'uso del linguaggio verbale per richiedere informazioni turistiche e/o indicazioni stradali;</p> <p>ascoltare e avvalersi dell'esempio e dell'esperienza altrui ai fini dell'apprendimento;</p> <p>seguire le regole del gruppo, comprendendo il valore della solidarietà e dell'aiuto reciproco;</p> <p>riuscire a collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto;</p> <p>aiutare a definire eventuali settori</p>	<p>Indicatori di Valutazione</p> <p>La verifica si baserà sull'osservazione degli alunni durante le attività proposte, rilevando i tempi di attenzione, partecipazione, interesse, - secondo il proprio ritmo di apprendimento- con particolare attenzione al raggiungimento dell'autonomia relazionale e comportamentale degli allievi.</p> <p>Gli studenti saranno chiamati a partecipare relativamente alle proprie potenzialità, per stimolarne curiosità e interesse.</p> <p>Nella valutazione si terrà particolarmente conto dei miglioramenti</p>

		<p>d'interesse formativi e professionali.</p> <p><i>Area cognitiva:</i> comprendere le consegne verbali e grafico-espressive (es. brochure informative, cartelloni stradali, orari dei mezzi pubblici, ecc...).</p> <p><i>Area psicomotoria:</i> migliorare l'autonomia sociale e la capacità di orientarsi nello spazio.</p>	<p>nelle competenze relazionali.</p>
	<p>Relazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Priorità cui si riferisce: quelle del RAV, se il progetto si riferisce ad una di esse; • Traguardo del risultato: nel caso ricorra, a quale traguardo di risultato del RAV (sezione V); • Obiettivo di processo: idem, nel caso di obiettivi a breve termine; <p>Altre priorità: nel caso si tratti di priorità di Istituto non desunte dal RAV.</p>	<p>Obiettivi di processo (RAV):</p> <p>-Area Inclusione e differenziazione: "Condivisione del protocollo di accoglienza, quale trama operativa per la continua valorizzazione dell'inclusione attraverso la promozione di feedback".</p> <p>-Area Ambiente di apprendimento: "Generalizzare la didattica laboratoriale innovativa, attraverso lo scambio di best practices, anche con l'utilizzo efficace degli strumenti digitali"</p> <p>-Area Continuità e orientamento: "Strutturare un</p>	<p>Livelli di motivazione e di partecipazione al progetto. Miglioramento dell'autostima, delle capacità relazionali, dell'autonomia e dei livelli di competenze</p>

		percorso sistematico di orientamento per la comprensione di sé e delle proprie inclinazioni".
	Destinatari del progetto	Il progetto è destinato agli alunni disabili dell'istituto che aderiscano all'iniziativa, con il coinvolgimento - eventualmente- di altri alunni con difficoltà di inserimento nelle attività in classe, individuati per la partecipazione nel ruolo di tutor.
	Attività previste	Uscite sul territorio urbano ed extraurbano, in orario curricolare, da calendarizzare in itinere.
	Budget previsto	Per eventuali trasporti urbani, si chiede la disponibilità dei trasferti offerti dal Comune. Per eventuali trasporti più lunghi, o entrate ai monumenti, si verificherà la possibilità di usufruire di sconti e gratuità per diversamente abili.
	Risorse umane (ore) / area	Le attività si svolgeranno in orario curricolare per circa 20 ore; a tali incontri i docenti di sostegno, nell'ambito del proprio orario di servizio, o, eventualmente, le assistenti educative, aderiranno a seconda delle esigenze didattiche dei rispettivi alunni e delle condizioni climatiche.
	Altre risorse necessarie	
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	Uscite di volta in volta concordate con Enti locali, laboratori di artigianato, attività commerciali, mostre presenti sul territorio, musei, agenzie di comunicazione.
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	Presentazione del progetto nel corso di un evento pomeridiano dedicato alle famiglie degli alunni diversamente abili delle classi quinte della scuola primaria; presentazione nelle sedi collegiali; pubblicizzazione, tramite power point ed esposizione di fotografie e di video, sul sito web dell'istituzione scolastica; informativa alle famiglie.
Il monitoraggio e i risultati (Check)	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	Rilevazione, in collaborazione con i docenti dei C.d.c., le famiglie ed eventuali altri attori del processo educativo, dell'incidenza del progetto ai fini del potenziamento dell'autonomia, dell'autostima e dell'autonomia sociale.

	Target	Tutti gli alunni diversamente abili dell'istituto che intendano aderire al progetto.
	Note sul monitoraggio	
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	La scelta delle attività da svolgere verrà calibrata in base agli interessi, alle capacità e competenze degli alunni e modificata in base ai feedback ricevuti in corso d'opera.
	Criteri di miglioramento	Verrà proposta agli alunni un ventaglio di alternative di attività da realizzare, tra cui poter scegliere quelle più in sintonia con i propri interessi e le proprie capacità, al fine di migliorare la motivazione e l'autoefficacia.
	Descrizione delle attività di Diffusione dei risultati	I risultati saranno registrati nei verbali dei C.d.c., dei GLHO, nelle relazioni finali.
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	

PROGETTO PER LABORATORIO DI LETTURA PER ALUNNI DIVERSAMENTE ABILI "ME LO LEGGI?"

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	"Me lo leggi?"	
	Responsabile del progetto	Prof.sse Tresca Rossella Maria, Antonia Pappalettera	
	Data di inizio e fine	Ottobre-maggio	
La pianificazione (Plan)	<p>Pianificazione obiettivi operativi</p> <p>Il laboratorio intende sviluppare competenze di lettura e di cittadinanza fra cui stimolare la responsabilità sociale, sviluppando la conoscenza e il rispetto per l'ambiente, accrescere l'autostima, promuovere la collaborazione e l'interazione sociale tra pari, migliorare la capacità di comprensione e di analisi di un testo. Attraverso la lettura condivisa ed individuale di albi illustrati i ragazzi potranno acquisire lo status di lettori per la vita, avere accesso a valori da condividere quali l'amore per la lettura e il senso di appartenenza ad una comunità, da cui ne consegue l'accettazione del diverso da sé, in un'ottica inclusiva. Seguendo il filo di un tema portante – inclusione e accettazione dell'altro – il progetto si svolgerà nella metodica del laboratorio Reading Workshop e quindi del cooperative learning. I ragazzi avranno diretto accesso agli albi illustrati e realizzeranno prodotti relativi ad attività ad hoc presentate.</p>	<p>Obiettivi operativi</p> <p><i>Area affettivo relazionale e dell'autonomia:</i> seguire le regole del gruppo, mettere in atto dinamiche relazionali corrette, comprendere il valore della solidarietà e dell'aiuto reciproco, ascoltare e avvalersi dell'esempio e dell'esperienza altrui ai fini dell'apprendimento, riuscire a collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto;</p> <p><i>Area cognitiva:</i> -comunicazione nella madrelingua: nell'ascolto, nella lettura e nella discussione collettiva, nonché nelle attività anche scritte proposte;</p> <p>-imparare ad imparare: il docente guida la lettura, mostra "come si fa", fornendo un esempio di metodo</p>	<p>Indicatori di Valutazione</p> <p>Alle varie attività gli alunni parteciperanno in base alle proprie potenzialità, al fine di stimolarne l'interesse e la motivazione. Nella valutazione verrà privilegiata la competenza relazionale. La verifica si baserà sull'osservazione degli alunni durante le attività proposte, rilevando i tempi di attenzione, partecipazione, interesse, secondo il proprio ritmo di apprendimento, con particolare attenzione al raggiungimento dell'autonomia relazionale e comportamentale degli allievi, l'acquisizione graduale di alcune tecniche al fine di renderli capaci di</p>

		<p>agli alunni, che possono riutilizzarlo in autonomia;</p> <p>-competenze sociali e civiche: nel condividere riflessioni personali e nel lavorare con i compagni, in un'ottica di inclusione e condivisione;</p> <p>-consapevolezza ed espressione culturale: come "consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni", ben evidente negli albi intesi come unione di parole ed immagini.</p> <p>comprendere le consegne verbali; applicare correttamente le metodologie suggerite, conoscere le tipologie testuali;</p> <p>Obiettivi di processo (RAV):</p>	<p>portare a termine la lettura di un albo illustrato e comprenderne il significato.</p>
	<p>Relazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Priorità cui si riferisce: quelle del RAV, se il progetto si riferisce ad una di esse; • Traguardo del risultato: nel caso ricorra, a quale traguardo di risultato del RAV (sezione V); • Obiettivo di processo: idem, nel caso di obiettivi a breve termine; 	<p>-Area Inclusione e differenziazione: "Condivisione del protocollo di accoglienza, quale trama operativa per la continua valorizzazione dell'inclusione attraverso la promozione di feedback".</p>	<p>Livelli di motivazione e</p>

	Altre priorità: nel caso si tratti di priorità di Istituto non desunte dal RAV.	-Area Ambiente di apprendimento: "Generalizzare la didattica laboratoriale innovativa, attraverso lo scambio di best practices, anche con l'utilizzo efficace degli strumenti digitali" -Area Continuità e orientamento: "Strutturare un percorso sistematico di orientamento per la comprensione di sé e delle proprie inclinazioni".	di partecipazione al progetto. Miglioramento dell'autostima, delle capacità relazionali, dell'autonomia e dei livelli di competenze
	Destinatari del progetto	Il progetto è destinato agli alunni disabili dell'istituto che aderiscano all'iniziativa, con il coinvolgimento di altri alunni con difficoltà di inserimento nelle attività in classe, e alunni normodotati, individuati per la partecipazione nel ruolo di tutor.	
	Attività previste	Attività ludica, espressivo e figurativa esplicitata attraverso la lettura condivisa di albi illustrati e relativa comprensione degli stessi.	
	Budget previsto	Per l'acquisto di albi illustrati, risma di fogli A4, cartoncini bianchi e colorati, pastelli e pennarelli, si richiede un tetto massimo di spesa di € 70,00.	
	Risorse umane (ore) / area	Le attività del laboratorio si svolgeranno in orario curriculare per uno/due giorni a settimana; a tali incontri i docenti di sostegno, nell'ambito del proprio orario di servizio, o, eventualmente, le assistenti educative, aderiranno a seconda delle esigenze didattiche dei rispettivi alunni.	
	Altre risorse necessarie		
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di albi illustrati • Presentazione del tema portante 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiche, manipolative e figurative • Realizzazione di un prodotto multimediale sul percorso effettuato.
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	Presentazione nelle sedi collegiali; pubblicizzazione, tramite power point ed esposizione delle piantine; informativa alle famiglie.
Il monitoraggio e i risultati (Check)	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	Rilevazione, in collaborazione con i docenti dei C.d.c., le famiglie ed eventuali altri attori del processo educativo, dell'incidenza del progetto ai fini del potenziamento dell'autonomia, dell'autostima.
	Target	Tutti gli alunni diversamente abili dell'istituto che intendano aderire al progetto.
	Note sul monitoraggio	
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	La scelta delle attività di giardinaggio da svolgere verrà calibrata in base agli interessi, alle capacità e competenze degli alunni e modificata in base ai feedback ricevuti in corso d'opera.
	Criteri di miglioramento	Verrà proposta agli alunni un ventaglio di alternative di attività da realizzare, tra cui poter scegliere quelle più in sintonia con i propri interessi e le proprie capacità, al fine di migliorare la motivazione e l'autoefficacia.
	Descrizione delle attività di Diffusione dei risultati	I risultati saranno registrati nei verbali dei C.d.c., dei GLHO, nelle relazioni finali.
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	

SCHEDA DI PROGETTO

I Giochi delle Scienze Sperimentali 2019

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	<i>"I Giochi delle Scienze Sperimentali 2019"</i>	
	Responsabile del progetto	<i>Prof. ssa Rocchitelli Angela</i>	
	Data di inizio e fine	<i>Marzo-Maggio</i>	
La pianificazione (Plan)	Pianificazione obiettivi operativi	Obiettivi operativi <i>-analizzare, interpretare e selezionare informazioni su varie conoscenze scientifiche;</i> <i>-utilizzare procedure trasversali, strumenti logici e matematici per individuare o proporre corrette soluzioni a quesiti su argomenti scientifici</i> <i>Tale progetto si riferisce ad una delle priorità di istituto ossia potenziamento delle discipline scientifiche.</i>	Indicatori di valutazione <i>-valutare la partecipazione degli studenti a tale progetto e i risultati raggiunti nelle singole fasi</i>
	Relazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto <ul style="list-style-type: none"> • Priorità cui si riferisce: quelle del RAV, se il progetto si riferisce ad una di esse; • Traguardo del risultato: nel caso ricorra, a quale traguardo di risultato del RAV (sezione V); • Obiettivo di processo: idem, nel caso di obiettivi a breve termine; Altre priorità: nel caso si tratti di priorità di Istituto non desunte dal RAV.		
	Destinatari del progetto	<i>I giochi sono rivolti agli studenti delle classi terze.</i>	
	Attività previste	<i>Tale progetto prevede attività consistenti di esercitazioni riguardanti i giochi scientifici delle precedenti edizioni da reperire sul sito Anisn.it per potenziare le abilità di scienze.</i>	
	Budget previsto	<i>La quota di iscrizione è di 60 euro per ogni Istituto iscritto e comporta l'invio all'Istituto stesso dei materiali preparatori e l'assistenza per le varie fasi dei Giochi.</i>	

	Risorse umane (ore) / area	<p>La referente in collaborazione con le docenti di scienze impiegheranno del tempo per comunicare il progetto agli alunni e individuare gli eventuali partecipanti; per selezionare nell'istituto gli alunni partecipanti alla fase regionale si impiegheranno 50 minuti (durata della prova).</p> <p>La referente impiegherà un paio di ore per: l'iscrizione on-line, pagamento del conto corrente o bonifico bancario per l'iscrizione, comunicazione su come procedere per la preparazione, scaricare on-line, stampare e fotocopiare le prove, i fogli risposta, i fogli delle indicazioni, le chiavi per la correzione delle prove e sistamarli nei fogli protocollo; invio al referente regionale dei punteggi raggiunti dai singoli partecipanti. Un paio di ore saranno impiegate per la correzione delle prove degli alunni partecipanti.</p>
	Altre risorse necessarie	<p>E' necessario il laboratorio d'informatica; inoltre sono necessarie delle aule per lo svolgimento delle prove.</p>
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	<ul style="list-style-type: none"> -Le scuole si iscrivono ai Giochi entro il giorno stabilito e indicato nel Bando. -La Fase di Istituto si svolge su tutto il territorio nazionale in ciascuna scuola iscritta il giorno stabilito e indicato nel Bando. (Durata della prova 50 minuti) -Invio prove d'Istituto, correzione e restituzione dei risultati da parte delle scuole. - Per ogni scuola sono ammessi alla fase regionale un numero di alunni definito in base al numero delle scuole della regione che si sono iscritte. La prova della Fase regionale si svolge su tutto il territorio nazionale, nella sede prescelta dal Referente regionale, il giorno stabilito e indicato nel Bando. (Durata della prova 70 minuti) - È cura dei Referenti regionali provvedere alla correzione delle prove della fase regionale e stilare la graduatoria regionale. - La graduatoria nazionale è stilata dal Referente nazionale e dalla segreteria tecnica incrociando i risultati ottenuti dagli alunni nella fase regionale di ciascuna regione. La prova nazionale consiste in prove teoriche e pratiche volte ad individuare i ragazzi che dimostrano, oltre a conoscenze disciplinari, abilità operative e procedurali. Ai primi 3 classificati viene assegnato un premio per il miglior "Giovane

		<i>scienziato sperimentatore".</i>
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	<i>Presentazione del progetto durante il collegio docenti, approvazione e inserimento nel PTOF; presentazione del progetto alle famiglie e agli alunni; esercitazioni sul sito dell'Anisn.</i>
Il monitoraggio e i risultati (Check)	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	<i>Durante le prove d'istituto ci sarà la correzione e la restituzione dei risultati; nella fase regionale il referente regionale stilerà la graduatoria in base ai risultati raggiunti mentre nella fase nazionale provvederà il referente nazionale.</i>
	Target	
	Note sul monitoraggio	
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	
	Criteri di miglioramento	<i>Per migliorare tale progetto occorre un maggior coinvolgimento dei docenti</i>
	Descrizione delle attività di Diffusione dei risultati	<i>I risultati vengono comunicati dalla referente a tutti gli alunni; i nomi dei vincitori vengono diffusi sul sito della scuola.</i>
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	<i>Diffusione della conoscenza del sito dell'Anisn e dell'archivio dei giochi scientifici.</i>

SCHEDA DI PROGETTO

Il pigreco day 2019

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	"Il pigreco day 2019"	
	Responsabile del progetto	Prof. ssa Rocchitelli Angela	
	Data di inizio e fine	Marzo	
La pianificazione (Plan)	Pianificazione obiettivi operativi	Obiettivi operativi - coinvolgere tutti gli studenti; - imparare la matematica con logica e creatività; - aiutare gli studenti più bravi ad emergere; - divertire in modo serio e intelligente <i>Tale progetto si riferisce ad una delle priorità di istituto ossia potenziamento di matematica.</i>	Indicatori di valutazione - valutare la partecipazione degli studenti a tale progetto e i risultati raggiunti nelle singole fasi
	Relazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto <ul style="list-style-type: none"> • Priorità cui si riferisce: quelle del RAV, se il progetto si riferisce ad una di esse; • Traguardo del risultato: nel caso ricorra, a quale traguardo di risultato del RAV (sezione V); • Obiettivo di processo: idem, nel caso di obiettivi a breve termine; Altre priorità: nel caso si tratti di priorità di Istituto non desunte dal RAV.		
	Destinatari del progetto	Tutti gli alunni delle classi terze.	
	Attività previste	Tale progetto prevede attività consistenti di esercitazioni riguardanti la memorizzazione del maggior numero di cifre decimali del numero pigreco.	
	Budget previsto	Il progetto non prevede costi. Occorre materiale di facile consumo: fogli A4, cartoncini colorati, cartelloni.	
	Risorse umane (ore) / area	In tale progetto è coinvolta la docente di matematica referente che s' impegnerà per un numero di ore variabile (preparazione degli alunni alla gara, assistenza durante la fase della gara	

		<i>stessa, correggere le prove, comunicare i risultati)</i>
	Altre risorse necessarie	<i>E' necessario il laboratorio d'informatica; inoltre sono necessarie delle aule per lo svolgimento delle prove.</i>
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	<i>-gennaio-febbraio: preparazione alla gara; realizzazione di cartelloni; -14 marzo: gara</i>
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	<i>Presentazione del progetto durante il collegio docenti, approvazione e inserimento nel PTOF; presentazione del progetto alle famiglie e agli alunni.</i>
Il monitoraggio e i risultati (Check)	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	<i>I risultati vengono comunicati dalle insegnanti di matematica ai loro alunni. Viene effettuato un monitoraggio sulla partecipazione degli alunni e sui risultati.</i>
	Target	
	Note sul monitoraggio	
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	
	Criteri di miglioramento	<i>Per migliorare tale progetto occorre un maggior coinvolgimento dei docenti</i>
	Descrizione delle attività di Diffusione dei risultati	<i>I risultati vengono comunicati dalla referente a tutti gli alunni; i nomi dei vincitori vengono diffusi sul sito della scuola e premiati.</i>
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	<i>Diffusione della conoscenza del sito redooc.com/pigreco2019 per consolidare le conoscenze di matematica.</i>

SCHEMA DI PROGETTO

Coders & Makers - Corso di introduzione alla programmazione

Indicazioni progetto	di	Denominazione breve o acronimo	<i>Coders & Makers</i>	
		Responsabile del progetto	<i>Prof. Francesco Paolo Vino</i>	
		Data di inizio e fine	<i>Novembre 2018 - Aprile 2019</i>	
La pianificazione (Plan)	Pianificazione obiettivi Operativi	Obiettivi operativi	Indicatori di valutazione	
	Relazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto Priorità: <i>Risultati scolastici</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscenza di uno specifico linguaggio di programmazione; -Analizzare e risolvere semplici problemi, formalizzarli e tradurli in programmi funzionanti; -Adottare diverse strategie risolutive per diverse classi di problemi (calcolo, grafica, giochi). -Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Questionario comparativo somministrato all'inizio e alla fine del corso; - Numero di alunni che frequentano il corso interamente; - Gradimento espresso da alunni e genitori attraverso apposito questionario predisposto. 	
	Destinatari del progetto	<i>I destinatari sono 15-20 ragazzi di tutte le classi.</i>		
	Attività previste	<i>Il corso di introduzione alla programmazione si propone di esporre i ragazzi a questa disciplina in maniera divertente, stimolante e soddisfacente con continua attenzione al rigore del pensiero matematico - logico e delle strategie del calcolo computazionale.</i>		
	Budget previsto	<i>Nessun costo</i>		
	Risorse umane (ore) / area	<i>Docente: 20 ore</i>		
	Altre risorse necessarie	<i>E' necessaria un'aula con una postazione di lavoro per ogni alunno con sistema operativo minimo Windows 7, una LIM, una stampante e la disponibilità della connessione ad Internet.</i>		
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	<i>Lezioni di 2 ore settimanali da novembre 2018 ad aprile 2019.</i>		

	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	<i>Circolari interne, sito web.</i>
Il monitoraggio e i risultati (Check)	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	<p><i>Ogni lezione è mediamente divisa in:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>prima parte: 25 - 30% del tempo di lezione frontale partecipata e cooperativa;</i> • <i>seconda parte: 40 - 50% del tempo durante il quale vengono assegnate una o più attività che sono eseguite e portate a termine singolarmente o in gruppi di massimo 3 alunni con stimoli dell'insegnante basati su tecniche quali la sequenza tentativo - errore - correzione;</i> • <i>terza parte: 25 - 30% dedicati alla verifica e alla discussione dei risultati ottenuti e alla proposta di compiti da risolvere a casa e condividere in rete con gli altri.</i>
	Target	<i>Gli alunni del corso</i>
	Note sul monitoraggio	/
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	<i>Dopo ogni lezione verranno riesaminati gli esiti del monitoraggio al fine di modificare i tempi e le modalità di esecuzione delle lezioni.</i>
	Criteri di miglioramento	<i>Verifica del superamento delle difficoltà incontrate dagli alunni nel processo di analisi, risoluzione e codifica di un problema.</i>
	Descrizione delle attività di Diffusione dei risultati	<i>Circolari. Sito web della scuola.</i>
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	/

SCHEDA DI PROGETTO

Olimpiadi di Problem Solving

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	<i>Olimpiadi di Problem Solving</i>	
	Responsabile del progetto	<i>Prof.ssa Marialuisa Di Maggio</i>	
	Data di inizio e fine	<i>Novembre 2018 – Aprile 2019</i>	
La pianificazione (Plan)	Pianificazione obiettivi operativi	Obiettivi operativi <ul style="list-style-type: none"> • <i>Riconoscere situazioni problematiche.</i> • <i>Analizzare un problema individuando le risorse necessarie, formando ipotesi e possibili strategie per la soluzione, valutando la coerenza di risultato ottenuto.</i> • <i>Individuare regolarità e proprietà nelle situazioni problematiche risolte, astrarre caratteristiche generali e trasferirli in contesti nuovi.</i> 	Indicatori di valutazione <i>La valutazione viene svolta considerando il risultato conseguito nelle varie prove.</i>
	Relazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto Priorità: <i>Risultati scolastici</i>		
	Destinatari del progetto	<i>Alunni di tutte le classi.</i>	
	Attività previste	<i>Gare a squadre. Gare individuali.</i>	
	Budget previsto	<i>Nessun costo per la gara a scuola, a parte la necessità che la scuola rimanga aperta i giorni delle gare dalle 13:15 alle 17:00</i> <i>Il costo potrebbe sopraggiungere solo nel caso in cui si debba partecipare alle finali nazionali.</i>	
	Risorse umane (ore) / area	<i>20 h per le gare a squadre 20 h per le gare individuali</i> <i>Assistenza durante le gare.</i>	
	Altre risorse necessarie	<i>Laboratori forniti di computer (laboratorio di informatica e laboratorio linguistico).</i> <i>Collegamento ad Internet.</i>	

La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	<i>Inserimento delle anagrafiche dei partecipanti. Partecipazione alle gare a squadre e a quelle individuali in orario extracurricolari.</i>
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	<i>Archivio delle prove del sito Internet delle Olimpiadi di Problem Solving</i>
Il monitoraggio e i risultati (Check)	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	<i>Controllo dei risultati conseguiti e relative rettifiche degli errori al fine di evitare di ripeterli.</i>
	Target	<i>Tutti gli alunni che hanno aderito.</i>
	Note sul monitoraggio	<i>/</i>
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	<i>Studio, assistito o autonomo (on-line), attraverso gli errori commessi dal singolo o dalla squadra.</i>
	Criteri di miglioramento	<i>Verificare che nello svolgimento delle prove i risultati migliorino e che non si commettano gli stessi tipi di errori.</i>
	Descrizione delle attività di diffusione dei risultati	<i>Comunicazione della classifica ai ragazzi interessati. Circolari. Sito web della scuola.</i>
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	<i>Implementazione attraverso il sito delle "Olimpiadi del Problem Solving" e le relative prove in esso contenute.</i>

SCHEDA DI PROGETTO

Bebras dell'informatica

Indicazioni di progetto	Denominazione breve o acronimo	<i>Bebras dell'informatica</i>	
	Responsabile del progetto	<i>Prof.ssa Marialuisa Di Maggio</i>	
	Data di inizio e fine	<i>Novembre 2018</i>	
La pianificazione (Plan)	Pianificazione obiettivi operativi	Obiettivi operativi <ul style="list-style-type: none"> • <i>Riconoscere situazioni problematiche.</i> • <i>Analizzare un problema individuando le risorse necessarie, formando ipotesi e possibili strategie per la soluzione, valutando la coerenza di risultato ottenuto.</i> • <i>Individuare regolarità e proprietà nelle situazioni problematiche risolte, astrarre caratteristiche generali e trasferirli in contesti nuovi.</i> 	Indicatori di valutazione <i>La valutazione viene svolta considerando il risultato conseguito nella prova.</i>
	Relazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto Priorità: <i>Risultati scolastici</i>		
	Destinatari del progetto	<i>Alunni di tutte le classi.</i>	
	Attività previste	<i>Gara a squadre.</i>	
	Budget previsto	<i>Nessun costo, a parte la necessità che la scuola sia aperta in orario extracurricolare</i>	
	Risorse umane (ore) / area	<i>1 h per le gare a squadre Assistenza durante la gara.</i>	
	Altre risorse necessarie	<i>Laboratori forniti di computer (laboratorio di informatica e laboratorio linguistico) disponibili in orario extracurricolare. Collegamento ad Internet.</i>	
La realizzazione (Do)	Descrizione delle principali fasi di attuazione	<i>Inserimento delle anagrafiche dei partecipanti. Partecipazione alla gara a squadre.</i>	

	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	<i>Archivio delle prove del sito Internet delle gare del Bebras</i>
Il monitoraggio e i risultati (Check)	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	<i>Controllo dei risultati conseguiti.</i>
	Target	<i>Tutti gli alunni che hanno aderito.</i>
	Note sul monitoraggio	<i>/</i>
Il riesame e il miglioramento (Act)	Modalità di revisione delle azioni	<i>Studio, assistito o autonomo (on-line).</i>
	Criteri di miglioramento	<i>Verificare che nello svolgimento delle prove i risultati migliorino e che non si commettano gli stessi tipi di errori.</i>
	Descrizione delle attività di diffusione dei risultati	<i>Comunicazione della classifica ai ragazzi interessati. Circolari. Sito web della scuola.</i>
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	<i>Implementazione attraverso il sito del "Bebras" e le relative prove in esso contenute.</i>