

(Allegato H al PTOF)

**PROGETTI dell'Istituto Comprensivo di Spresiano
(a.s. 2017/2018)**

"A SCUOLA DI PARTECIPAZIONE"

Referente ed esperto dott. Simone Piazza (ore 3 distacco)

Il progetto, iniziato nel 2006, è stato selezionato tra i migliori a livello regionale, all'interno del bando di concorso ministeriale 2009 "Cittadinanza e Costituzione".

Il Progetto nasce dalla constatazione del manifestarsi in modo crescente oggi, nella nostra società e nella scuola stessa, di comportamenti e atteggiamenti quali bullismo, depressione infantile, aggressività, demotivazione che sono sintomo di forme crescenti di disagio personale e sociale.

Destinatari

Alunni e insegnanti delle classi IV e V delle scuole primarie e delle classi delle due scuole secondarie di primo grado dell'Istituto Comprensivo di Spresiano, che aderiscano volontariamente al Progetto.

Obiettivi

- 1) **Stimolare** i bambini-ragazzi a leggere criticamente la propria esperienza di vita a scuola, in famiglia e nella società, valorizzando la persona come soggetto sociale attivo (Protagonismo).
- 2) **Aiutare** i bambini-ragazzi a riflettere sulla propria percezione rispetto ai Diritti che vengono loro riconosciuti e negati nei propri contesti di vita.
- 3) **Approfondire** il tema dei Diritti Umani riconducendolo ai principi e valori contenuti nella Costituzione Italiana e nelle altre "Carte" del Diritto europeo ed internazionale.
- 4) **Confrontarsi** con esperienze di vita, di cittadinanza attiva e d'organizzazione per la difesa dei propri Diritti di bambini e ragazzi che provengono da contesti socio-culturali diversi (per esempio i Bambini e Adolescenti Lavoratori, NATs), nell'ottica anche dell'educazione interculturale e alla mondialità.
- 5) **Promuovere** una migliore relazione tra i bambini-ragazzi e tra loro e gli adulti, attraverso metodologie partecipative e di dibattito che includono tutti gli attori presenti, e favoriscono una gestione creativa dei conflitti.
- 6) **Stimolare** la partecipazione attiva e autorganizzata dei bambini-ragazzi nei loro contesti di vita, soprattutto a scuola, attraverso la progettazione e realizzazione di iniziative concrete che facciano loro sperimentare le dimensioni della cittadinanza attiva e del Protagonismo solidale.
- 7) **Sostenere** la continuità del percorso modulando gli obiettivi e gli interventi progressivamente, rispettando l'età ed il livello di consapevolezza raggiunto dagli alunni (9-14 anni).
- 8) **Promuovere** il rafforzamento di un gruppo di docenti che si attivi sempre più in forma dinamica a promuovere forme di gestione della scuola, da un punto di vista tanto organizzativo che didattico, aperte alla partecipazione attiva ed al coinvolgimento di tutti gli attori interessati (adulti e bambini).
- 9) **Coinvolgere** gli altri attori del territorio (famiglie, amministrazioni comunali, associazionismo, ecc.) in spazi di riflessione e dialogo rispetto ai nuclei tematici centrali del presente progetto, per costruire una "relazione educativa comunitaria" a livello locale che preveda un "patto di corresponsabilità" da parte di tutti i soggetti coinvolti.

PROGETTO INTERCULTURA

Referente ins. Carchidi Silvana in collaborazione con ins. De Stefani (ore 4 distacco)

Obiettivi

1. **Favorire** l'apprendimento come LINGUA 2 con attività individualizzate e/o in piccolo gruppo, su progetto e con l'utilizzo dell'insegnante di potenziamento
2. **Individuare e divulgare** materiale adeguato.
3. **Coordinare** attività della commissione intercultura
4. **Favorire** l'integrazione e interazione degli alunni stranieri e delle loro famiglie attraverso una progettualità mirata.
5. **Promuovere** momenti di incontro su/con culture diverse.
6. **Organizzare** incontri di formazione con insegnanti.
7. **Coordinare** interventi di mediatori culturali mantenendo funzionale lo sportello di accoglienza e mediazione
8. **Gestire** le risorse finanziarie e professionali disponibili per l'insegnamento agli alunni stranieri.
9. **Collaborare** con altri enti (comune, associazioni).

VISITE GUIDATE E VIAGGI DI ISTRUZIONE

Referente prof.ssa Milani Nicoletta

L'istituto organizza:

- ❖ visite guidate a musei, mostre, ecc....nel territorio comunale, provinciale, regionale ed interregionale;
- ❖ viaggi di istruzione in città d'arte, percorsi storici ed ambientali;
- ❖ soggiorni di studio;

con le seguenti finalità:

- 1) **far conoscere** agli alunni l'ambiente in cui si vive;
- 2) **rendere** gli alunni consapevoli del patrimonio artistico, culturale e naturalistico;
- 3) **offrire** un'occasione di crescita personale;
- 4) **offrire** agli allievi la possibilità di sperimentare l'autonomia e la relazione con compagni ed adulti in situazioni non strutturate.

GIORNATA DELLA SCIENZA E DELLA TECNOLOGIA

Referente prof.ssa Penzo Mariateresa

Con la Giornata della scienza e della Tecnologia ci si propone di:

- ❖ **EDUCARE** alla salute;
- ❖ **SENSIBILIZZARE** i ragazzi nei confronti dei loro comportamenti rendendoli consapevoli delle scelte che compiono;
- ❖ **IMPARARE** ad alimentarsi in modo sano;
- ❖ **STUDIARE** le relazioni tra ambiente, salute e interferenze legate all'intervento dell'uomo negli squilibri naturali;
- ❖ **EDUCARE** al rispetto civico per l'ambiente;
- ❖ **EDUCARE** alla salvaguardia dell'ambiente naturale;
- ❖ **FAVORIRE** negli alunni capacità di osservazione, analisi e riflessione sui dati, tipiche dell'approccio scientifico, attraverso semplici attività di laboratorio, indagini statistiche ed altro;
- ❖ **SOSTENERE** processi di sviluppo personale, di autonomia e fiducia in se stessi;
- ❖ **EDUCARE** ed esercitare al lavoro di progettazione e realizzazione di un obiettivo comune valorizzando i pregi di ciascuno.

- ❖ **SVILUPPARE** il senso di responsabilità
- ❖ **PROMUOVERE** il rispetto dell'ambiente nel territorio;
- ❖ **PROMUOVERE** la cultura scientifica nel territorio.

GIOCHI MATEMATICI

Referente prof.ssa Penzo Mariateresa

La partecipazione ai Giochi Matematici ha lo scopo di:

- ❖ **COINVOLGERE** gli studenti che si trovano in difficoltà con il "programma" o ne ricavano scarse motivazioni;
- ❖ **IMPARARE** a vedere al di là del calcolo e delle formule: la matematica è logica e creatività nel trovare il miglior modo per uscire da situazioni critiche;
- ❖ **AIUTARE** gli studenti più bravi a emergere attraverso l'educazione alla modellizzazione e all'individuazione di strategie eleganti, alternative ai procedimenti più standard;
- ❖ **DIVERTIRE** in modo serio e intelligente;
- ❖ **PROPORRE** agli studenti attività che li motivino e che sappiano creare uno stimolante clima di competizione agonistica anche in ambito matematico

PROGETTO ORCHESTRANDO

Referente prof.ssa Gasparini Rossella

Obiettivi:

- 1) favorire l'acquisizione di strumenti per adoperare codici diversi dalle parole per esprimersi e comunicare con gli altri, in particolare tramite il linguaggio musicale;
- 2) comprendere il valore, il senso e le tecniche più elementari della musica strumentale d'insieme.

PROGETTO "Piusportascuola"

Referenti: un docente per plesso

Tale progetto è elaborato in collaborazione con le Associazioni sportive dei due comuni e con gli Assessorati allo sport. Si pone in continuità con il pluriennale progetto regionale "Piusportascuola", prevede più interventi orari delle società sportive in tutte le scuole primarie e secondarie e si conclude con diverse "giornate dello sport".

Finalità prioritarie:

- promuovere lo sport all'interno della scuola
- avvicinare gli alunni alle varie discipline sportive.

Tutte le scuole partecipano al progetto "Giornate dello sport" voluto dalla Regione Veneto.

PROGETTO WEB SICURO-INFORM@TI

Referenti prof.ssa Pantaleone Giovanna e prof.ssa Smiderle Margherita

Il Progetto nasce dalla consapevolezza che i ragazzi e le ragazze di oggi nascono e crescono insieme a Internet e al cellulare e questi Nuovi Media fanno parte della loro quotidianità. Non sempre però i giovani sono al corrente dei rischi che questi strumenti possono comportare, attuando dei comportamenti potenzialmente dannosi.

Destinatari

Alunni di tutte le classi della scuola secondaria di Spresiano e alunni delle classi prime e seconde delle classi della scuola secondaria di Arcade.

Obiettivi

1. Far conoscere agli alunni i mezzi tecnologici di cui dispongono
2. Rendere consapevoli gli alunni dei rischi e delle utilità del web, creando momenti di riflessione e scambio di esperienze

PROGETTO ECDL

Referente prof.ssa Pantaleone Giovanna

La competenza digitale è una delle 8 competenze chiave di cittadinanza secondo la Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 2006. Risulta quindi di grande importanza favorire negli alunni la conoscenza degli strumenti informatici.

Destinatari

Alunni di tutte le classi prime della scuola secondaria di Spresiano e alunni della classe 1[^]A della scuola secondaria di Arcade.

Obiettivi

1. Far conoscere agli alunni le funzioni di un programma di word processing e la terminologia specifica
2. Far conoscere le caratteristiche dell'ambiente di lavoro word
3. Fornire agli alunni interessati la possibilità, su base volontaria, di sostenere un esame che attesti la loro conoscenza del modulo specifico.

PROGETTO "Introduzione al Pensiero Computazionale"

Referente: Renaldin A. in collaborazione con Rottin S. e Zanatta F.

Nel nostro Istituto, il Progetto nasce nel 2016 come prima risposta alle richieste di miglioramento dell'Offerta Formativa, dettate dalle recenti normative ministeriali in materia di innovazione Tecnologica e Digitale.

Dare una forma ed un senso alla Tecnologia, come disciplina e come didattica trasversale, appare come bisogno per adeguarsi alla nuova scuola.

Nei plessi interessati è emerso il bisogno di offrire agli alunni un metodo diverso di pensare ed operare, che si adatti a difficoltà diverse, usufruibile da tutti e che porti a risultati anche in situazioni di svantaggio, favorendo l'inclusione.

Nell'anno scol. 2017/18 verrà ripreso nelle classi prime e seconde della primaria di Arcade e nelle classi quinte della primaria di Spresiano.

Obiettivi :

Acquisire in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione

Sviluppare il pensiero computazionale.

Utilizzare in modo trasversale il pensiero computazionale.

Spresiano, 20 Ottobre 2017