



ISTITUTO COMPRENSIVO "J. SANNAZARO"
OLIVETO CITRA (SA)
Via Felice Cavallotti, 15- Tel. 0828793037
Cf82005110653-C.M. SAIC81300D
e-mail saic81300d@istruzione.it
sito internet: www.olivetocitraic.edu.it
PEC: saic81300d@pec.istruzione.it



PTOF 2022-2025

Annualità 2023-2024

*Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola I.C. "J. SANNAZZARO" OLIVETO C. è stato elaborato dal collegio dei docenti nella seduta del **22-12-2022** sulla base dell'atto di indirizzo del dirigente prot. **04541-IV.1** del **30-12-2021** ed è stato approvato dal Consiglio di Istituto nella seduta del **29-12-2022** con delibera n. 65*

Anno di aggiornamento:

2023/24

Triennio di riferimento:

2022 - 2025



La scuola e il suo contesto

- 1** Analisi del contesto e dei bisogni del territorio
- 12** Caratteristiche principali della scuola
- 15** Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali
- 23** Risorse professionali



Le scelte strategiche

- 24** Aspetti generali
- 29** Priorità desunte dal RAV
- 30** Obiettivi formativi prioritari
(art. 1, comma 7 L. 107/15)
- 33** Piano di miglioramento
- 40** Principali elementi di innovazione
- 50** Iniziative previste in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR



L'offerta formativa

- 55** Aspetti generali
- 58** Traguardi attesi in uscita
- 62** Insegnamenti e quadri orario
- 70** Curricolo di Istituto
- 86** Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM
- 303** Moduli di orientamento formativo
- 314** Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa
- 337** Attività previste per favorire la Transizione ecologica e culturale
- 349** Attività previste in relazione al PNSD
- 361** Valutazione degli apprendimenti
- 372** Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica



Organizzazione

- 390** Aspetti generali
- 395** Modello organizzativo
- 405** Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza
- 409** Reti e Convenzioni attivate
- 420** Piano di formazione del personale docente
- 430** Piano di formazione del personale ATA



Analisi del contesto e dei bisogni del territorio

Caratteristiche del contesto, vincoli ed opportunità esterne ed interne

Opportunità

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

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

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

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

Nel modello Senza Zaino, invece, i bambini lavorano generalmente ai tavoli cooperando in attività comuni o impegnandosi in attività individuali. Nell'agorà si discute e si prendono decisioni. Le pareti sono attrezzate con pannelli e piani di lavoro. C'è vivacità di colore ed operosità nelle aule trasformate in laboratori.

L'emergenza Covid 19 ed i lunghi momenti di didattica a distanza, hanno interrotto la continuità dei setting aula così organizzati, tuttavia l'attività didattica, con l'ottima organizzazione della piattaforma Google Suite for Education conosciuta dal corpo docenti grazie ad una efficace pregressa formazione interna, associata all'uso del Registro Elettronico, e con la fattiva collaborazione delle famiglie ha consentito di dare continuità didattica al MSZ anche nella criticità Covid, acquisendo ulteriori nuovi impianti didattico-metodologico relativi alla introduzione della disciplina trasversale dell'Educazione Civica e della nuova valutazione della scuola primaria.

L'introduzione dei banchi monoposto, nel periodo della pandemia, ha un po' destabilizzato le organizzazioni/aula e certe logiche laboratoriali che, tuttavia, si stanno ricostruendo in una



rivisitazione funzionale degli arredi da utilizzare sempre in un contesto di azione cooperativa di classe.

Dall'a. s. 2022-23 le condizioni di rientro alla normalità, per quanto sempre prudenziali, hanno consentito da ottobre/novembre di ripristinare setting aula vicini alla dimensione laboratoriale e cooperativa del MSZ.

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

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

Il Comune di Oliveto Citra mostra particolare attenzione per la scuola, sostenendo progetti incentrati sulla legalità e promuovendo azioni di educazione alla cittadinanza attiva. Oltre che il servizio di scuola-bus, dall'a. s. 2017/2018 è attivo il servizio mensa per la Scuola Secondaria di Primo Grado e per la Scuola dell'Infanzia. Quest'ultimo, sospeso a seguito dell'emergenza epidemiologica dal marzo 2020 a dicembre 2021, è stato sostituito unicamente per la SSPG dal pasto al banco di un panino. Il servizio mensa è ripreso per SSPG e Scuola dell'Infanzia da ottobre 2022.

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

Dal febbraio 2017 ad oggi, sono attive Convenzioni con la Facoltà di Scienze della Formazione Primaria di Salerno (UNISA) e Napoli (S. Orsola Benincasa) per le attività di tirocinio degli studenti, cui nell'a. s. 2022-23 si è aggiunta l'università della Basilicata. La scuola ha inoltre ospitato docenti neoassunti in anno di formazione e prova, rendendosi disponibile per attività di visiting nell'ambito



delle attività di formazione previste dall'USR Regione Campania.

È operativo un Accordo di Programma del Piano di Zona con il Comune di Eboli, per sostenere la scuola nel percorso di inclusione degli alunni diversamente abili; sulla scia di una collaborazione avviata da tempo. È negli intenti della scuola rinnovare Protocolli d'intesa con Enti e soggetti del terzo settore finalizzato alla realizzazione di una sussidiarietà orizzontale al servizio del successo formativo degli studenti attraverso opportuni Patti territoriali educativi.

Un'altra collaborazione attivata è rappresentata dal progetto Baobab e la relativa stipula di un'associazione temporanea di scopo, promossa in rete dall'Associazione Ente Premio Sele d'Oro Onlus di Oliveto Citra, capofila del partenariato: obiettivo strategico del progetto è quello di contribuire a far sì che le Scuole partecipanti al progetto possano divenire luoghi in grado di migliorare le dinamiche sociali del territorio e delle famiglie, partecipando a un sistema integrato di presa in carico e di accompagnamento educativo che coinvolga gli altri soggetti territoriali che si occupano di giovani.

Nell'ambito delle attività del progetto Baobab negli scorsi anni è stata inoltre prevista la creazione a scuola di uno sportello d'ascolto che si configura come uno spazio di libero ascolto, confronto, informazione dove genitori e ragazzi in situazioni di fragilità potranno trovare motivazioni e strumenti utili a sostenere il benessere psico-affettivo e scolastico. Gli interventi sono tesi a facilitare e promuovere la formazione di competenze e di risorse (personali, scolastiche, relazionali e legate ai ruoli familiari e genitoriali) in un'ottica di prevenzione del disagio e di supporto al benessere psicologico. Lo sportello è stato mantenuto con risorse ministeriali anche nell'a.s.2022-23.

Vincoli.

Anche la comunità olivetana, nell'attuale momento storico, vive i riflessi di una crisi economica, peggiorata dall'emergenza Covid, che ha in parte incrinato quelli che erano punti di riferimento forti, ai quali la popolazione s'ispirava e per cui era modello per le comunità limitrofe: la laboriosità, l'aiuto reciproco, l'ospitalità, la partecipazione piena agli eventi sociali, civili e religiosi. Un altro vincolo è determinato dalle esigue risorse dell'Ente Comune, il cui contributo a favore della scuola nel corso degli anni è diminuito ed oggi copre unicamente i costi di manutenzione ordinaria degli edifici, riscaldamento, elettricità e telefonia. L'Ente integra parzialmente le spese di trasporto per tutti gli alunni e del servizio mensa per la Scuola dell'Infanzia e per la Secondaria di I grado.

Popolazione scolastica

Opportunità



L'Istituto Comprensivo "Jacopo Sannazaro" rappresenta l'unica agenzia educativa dedicata al Primo Ciclo di istruzione del Comune di Oliveto Citra, la cui struttura socio-economica appare abbastanza salda e omogenea culturalmente, con delle risorse che, sino ad oggi, sono state in grado di resistere alle congiunture negative. Tuttavia, il subentro del Covid 19, così come altrove, ha creato minore stabilità economica, soprattutto nei nuclei familiari legati ad attività del terziario.

La popolazione scolastica ha un andamento che riflette una curva demografica in decrescita. Il rapporto tra singolo docente e alunni, più basso rispetto alla media regionale e nazionale, è adeguato a supportare la popolazione studentesca nei suoi percorsi formativi. Gli studenti di cittadinanza non italiana risultano ben integrati nel contesto scuola. Le situazioni di svantaggio socio-economico sono supportate dall'Ente comunale con politiche di intervento volte a garantire pari opportunità, tanto per il diritto allo studio quanto per il sostegno sociale alle famiglie in situazioni di marginalità. Ciò si riflette positivamente sugli alunni che frequentano l'Istituto.

Vincoli

Il vero vincolo non rimovibile è il calo progressivo delle nascite, che potrebbe comportare nel tempo la costituzione di classi con un numero di alunni minimo ed un'eventuale loro riduzione, a meno che le politiche economiche e sociali, anche a livello locale, non determinino un'inversione di tendenza con positivi riflessi sulla scuola. In definitiva, la popolazione continua a diminuire e a invecchiare, il saldo negativo tra nascite e decessi pari a - 21 al 2017 è passato a -27 nel dicembre 2020 (dati Istat).

Risorse economiche e materiali

Opportunità

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

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



Secondaria di I grado è contiguo all' Ecoscuola ed è strutturato su due piani. Le aule sono dotate di attrezzature informatiche. Sono presenti: un'aula dei docenti con LIM e postazioni multimediali fisse. Uno spazio polifunzionale (Aula spazio arte) con LIM touch screen di grandi dimensioni. Nella zona esterna è stata realizzata un'aula multisensoriale (a servizio di tutti i plessi) da dedicare all'applicazione del Metodo Snoezelen finalizzato a migliorare aspetti abilitativi/riabilitativi ed il benessere dei bambini, in particolare di quelli interessati da spettro autistico. L'approccio Snoezelen è nato in Olanda alla fine degli anni '70 e prevede la realizzazione di attività rilassanti attraverso stimolazioni sensoriali visive, uditive, olfattive e tattili facilitate dal ruolo funzionale del personale che partecipa a tali attività. La stanza è dotata di equipaggiamenti speciali, come proiettori e ruote per produrre effetti visivi, luci e sfere di specchi, strumenti per la musica, sedute morbide, tubi a bolle, fasci di fibre ottiche, ecc. In queste stanze, la natura, la quantità, la disposizione e l'intensità della stimolazione possono essere manipolate e tenute sotto controllo. La SSPG, sebbene priva di giardini, gode di ampi spazi esterni adatti ad attività laboratoriali e fisiche. È dotata di due gazebo con tende ombreggianti per l'out door education. Tutte le aule sono dotate di LIM touch screen di ultima generazione e di arredi rinnovati di recente dal ministero. L'edificio è in attesa di essere abbattuto e ricostruito in loco con i fondi PNRR messi a disposizione per l'Ente comunale.

La Scuola dell'Infanzia e la Scuola Primaria della frazione di Dogana si trovano nello stesso edificio, in una frazione distante dal Capoluogo circa due chilometri, in aperta campagna, ma rappresenta per il territorio locale un importante riferimento socio-culturale. Oltre alle aule, tutte dotate di LIM touch screen di ultima generazione, è presente un locale mensa per Scuola dell'Infanzia ed un atrio polifunzionale. La scuola è stata sottoposta ad interventi di riqualificazione ed adeguamento antisismico nella parte che ospita in particolare le classi della scuola primaria e riconsegnata all'uso nel gennaio 2020. Gode di un ampio spazio verde all'esterno dotato di gazebo in legno, strutture multisensoriali e di un recente arricchimento floristico che si aggiunge ad essenze erbacee ed arbustive piantate anche dai bambini, messe a disposizione, in massima parte dai Vivai Forestali della Regione Campania. È il plesso ove più ampiamente è possibile la facile attuazione dell'out door education.

La scuola ha orientato la propria progettualità sfruttando gli indirizzi del Piano scuola 2020-21 e 2021-22 e prioritariamente le risorse dei PON e dei POR, FSE, FESR, PNSD. Parte dei fondi PNSD sono transitati nel PNRR.

I fondi hanno consentito :

- progetti di lingua inglese con insegnanti madrelingua;
- progetti di discipline STEAM con esperti esterni;



- il cablaggio strutturato e sicuro degli edifici;
- trasformazioni nella didattica e nella organizzazione attraverso dotazioni aggiuntive di monitor digitali interattivi digita board;
- la dotazione di spazi interni a singole aule di tecnologie STEM, Making e Coding specifiche per la didattica delle STEM e di sviluppare specifiche competenze in tutti gli studenti del nostro istituto scolastico, attraverso l'acquisizione di nuovi strumenti digitali idonei a sostenere l'apprendimento curricolare e l'insegnamento delle discipline STEM;
- dotare gli spazi esterni di attrezzature idonee all'outdoor learning e all'edugreen
- la migrazione in cloud;
- risorse per la formazione digitale (animatore digitale).

I genitori collaborano, oltre che con i contributi per le uscite didattiche, i viaggi d'istruzione e l'acquisto di materiale di facile consumo, anche con il sostegno ad attività come i mercatini di Natale della Scuola Primaria, con forme libere ed autogestite di piccoli autofinanziamenti degli alunni della Primaria per far fronte alle necessità delle singole classi. La presenza di un Comitato Genitori sensibile e collaborativo accompagna spesso le varie iniziative didattiche.

Vincoli

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

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

Il triennio 2019/22 è stato contrassegnato non solo dall'emergenza epidemiologica, che l'ha investita di un drastico adeguamento didattico-pedagogico ed organizzativo, ma anche da soddisfazioni e da risultati positivi, cominciando dai risultati delle azioni di miglioramento che abbiamo intrapreso attraverso forme di didattica innovative garantite tempestivamente e senza grave disservizio per



l'utenza, con efficace ricorso alle modalità a distanza.

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

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

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

- porsi come agenzia educativa orientata alla cura dell'"ecosistema umano" inteso quale centro di aggregazione sociale soprattutto in presenza, offrendo occasioni formative orientate allo sviluppo di competenze di cittadinanza attiva e orientate all'inclusione;
- ripensare gli spazi e l'organizzazione della didattica per attività curricolari, extracurricolari e extrascolastiche che coinvolgano la comunità e il territorio di riferimento anche sfruttando il mondo del digitale;
- diventare luogo di incontro tra sapere formale e informale, sperimentando percorsi di destrutturazione del curricolo e progettando attività interdisciplinari;
- potenziare i percorsi di didattica laboratoriale all'interno delle stesse aule con setting di apprendimento innovativi adeguati al MSZ (con LIM interattive) in cui gli studenti sperimentino esperienze di apprendimento in contesti reali;
- valorizzare in termini di "cultura educativa" competenze, interessi, conoscenze, abilità e atteggiamenti che studenti e insegnanti portano in classe da fuori;
- essere promotrice di alleanze educative con le altre istituzioni ed ogni soggetto che possa avere ruoli di accompagnamento alla crescita personale e culturale dei ragazzi;
- essere promotrice del benessere digitale a scuola e a casa attraverso una specifica attenzione a percorsi di educazione ai media nella connessione permanente propedeutici anche a contrastare fenomeni di bullismo, cyberbullismo e di dipendenza tecnologica.



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

Contesto, cambiamento, miglioramento.

Il nostro Istituto ha una caratterizzazione identitaria nel territorio di contesto, legata al suo essere entrata dal 2011 nella Rete "Senza Zaino. Per una Scuola Comunità", individuata nel 2016 Scuola Polo nella rete SZ per la regione Campania.

Tale connotazione sta svolgendo un ruolo culturale importante nel territorio e sta operando secondo i criteri e i principi di un'efficace, efficiente, trasparente e integra organizzazione, ispirandosi ai tre valori delle scuole SZ: ospitalità, responsabilità, comunità.

Pur tenendo conto dei cambiamenti resisi necessari con l'emergenza COVID-19, s'intende sempre più rafforzare il lavoro svolto nei passati anni scolastici sia dal punto di vista didattico-educativo che dal punto di vista organizzativo e amministrativo-gestionale, al fine di elaborare un'adeguata proposta culturale e formativa per i nostri studenti, dallo scorso anno anche attraverso l'onboarding "Senza Zaino" per i docenti nuovi arrivati nell'Istituto.

Il periodo storico che stiamo vivendo, caratterizzato da un continuo cambiamento economico, tecnologico e sociale, rende necessario non soltanto adeguare l'azione educativa e didattica dell'Istituto alle incessanti trasformazioni, ma, nei limiti delle sue possibilità, anche anticiparle, individuando e introducendo, di volta in volta, i necessari miglioramenti alla propria attività, a partire da una responsabile autovalutazione, realizzata secondo la piattaforma del RAV, con lo scopo di individuare le criticità e quindi le priorità che costituiranno il punto di partenza del Piano di Miglioramento della scuola.

Alla luce degli esiti della esperienza emergenziale vissuta ed ancora non completamente risolta, acquista una fondamentale importanza una nuova cultura dell'umanesimo sociale e della sicurezza all'interno della progettazione didattica generale, a partire dalle disposizioni ministeriali e da quelle definite di conseguenza dalla scuola.

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



studenti e famiglie.

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

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

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

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

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

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

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

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

Inclusione ed alunni B.E.S..



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

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

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

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

Rilevazione dei BES presenti a.s 2023/2024:	n°
disabilità certificate (Legge 104/92 art. 3, commi 1 e 3)	29
Ø minorati vista	0
Ø minorati udito	0
Ø Psicofisici	29
disturbi evolutivi specifici	3
Ø DSA	3
Ø ADHD/DOP	0
Ø Borderline cognitivo	0
Ø Altro	0
svantaggio (indicare il disagio prevalente)	5



Ø Socio-economico	0
Ø Linguistico-culturale	4
Ø Disagio comportamentale/relazionale	0
Ø Altro	1
Totale	37

% su popolazione scolastica 10,22 % su 362 (dato aggiornato al 31 dicembre 2023)

N° PEI redatti dai GLO 29

N° di PDP redatti dai Consigli di classe in presenza di certificazione sanitaria 3

N° di PDP redatti dai Consigli di classe in assenza di certificazione sanitaria 5



Caratteristiche principali della scuola

Istituto Principale

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

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

Plessi

OLIVETO CITRA - DOGANA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA DELL'INFANZIA
Codice	SAAA81301A
Indirizzo	C.DA DOGANA 84020 OLIVETO CITRA
Edifici	<ul style="list-style-type: none">Località DOGANA SNC - 84020 OLIVETO CITRA SA

OLIVETO CITRA CAP. (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA DELL'INFANZIA
---------------	----------------------



Codice	SAAA81302B
Indirizzo	VIA SANDRO PERTINI OLIVETO CITRA 84020 OLIVETO CITRA
Edifici	<ul style="list-style-type: none">Via SANDRO PERTINI SNC - 84020 OLIVETO CITRA SA

OLIVETO CITRA - DOGANA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
Codice	SAEE81301G
Indirizzo	LOC. DOGANA DOGANA 84020 OLIVETO CITRA
Edifici	<ul style="list-style-type: none">Località DOGANA SNC - 84020 OLIVETO CITRA SA

Numero Classi	4
Totale Alunni	46

OLIVETO CITRA CAP. P.P. (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
Codice	SAEE81302L
Indirizzo	VIA AUSTRALIA, 2 OLIVETO CITRA 84020 OLIVETO CITRA
Numero Classi	6
Totale Alunni	104

OLIVETO CITRA "SANNAZZARO" (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Codice	SAMM81301E
Indirizzo	VIA F. CAVALLOTTI 15 - 84020 OLIVETO CITRA



Edifici

- Via F. CAVALLOTTI 15 - 84020 OLIVETO CITRA SA

Numero Classi

6

Totale Alunni

119

Approfondimento

Per l'anno scolastico 2022-23 non è stata autorizzata la classe prima del plesso di Dogana. A settembre, utilizzando l'organico dell'autonomia, **Delibera n° 50 del 31/08/2022** si è articolata la classe Prima della Scuola primaria di Capoluogo , nel sottogruppo di Dogana formata da n.9 alunni cui n.1 d.a. e nel sottogruppo Capoluogo formata da n.13 . (Si allega stralcio del verbale n.5 del Cdi del 31.08.2022)

Allegati:

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



Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali

Laboratori	Con collegamento ad Internet	4
	Multimediale	1
	Scienze	1
	Aula multisensoriale	1
	fabbrica degli strumenti	1
	Laboratorio polifunzionale	1
	Aula immersiva	1
Biblioteche	Classica	4
Aule	Magna	1
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG	1
Strutture sportive	Palestra - campi all'aperto comunali	1
Servizi	Mensa	
	Scuolabus	
	Auditorium comunale	
Attrezzature multimediali	PC e Tablet presenti nei laboratori	12
	LIM e SmartTV (dotazioni multimediali) presenti nei laboratori	4
	PC e Tablet presenti in altre aule	170
	LIM e SMART TV in aule	30



Approfondimento

Infrastrutture - attrezzature materiali.

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

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

Ø **Infrastrutture.**

Aula multisensoriale Metodo Snoezelen *SENSORY ROOM*

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

Prima dell'emergenza Covid-19, si era operato, attraverso un tavolo tecnico presso il Comune di Oliveto Citra, un confronto per valutare l'accoglimento della proposta da parte del Territorio e la potenziale collaborazione con gli Enti locali e con le strutture che operano nelle azioni di riabilitazione psico-motoria.

La scuola ha ottenuto un finanziamento con scadenza luglio 2020 per gli ambienti di apprendimento innovativi (#PNSD-Azione#7), non ancora utilizzato, che si prevedeva di utilizzare per creare all'interno dell'Aula Magna uno spazio attrezzato con 24 postazioni di arredi modulari e componibili, 12 notebook e altre attrezzature per attuare una modalità di apprendimento innovativo STEAM per il potenziamento delle competenze in ambito tecnico-scientifico e linguistico-espressivo.



L'aula multisensoriale era stata prevista nella struttura prefabbricata esterna di Dogana, al fine di non penalizzare l'utilizzo dell'aula magna e di nessun altro spazio-aula presente nei vari plessi dell'istituto, che potrebbe servire in casi di emergenza. Successivamente si è preferito il nuovo ambiente nei pressi della SSPG a causa di condizioni di non adeguamento della struttura di Dogana. È in corso una formazione docenti fornita dalla ditta che ha allestito l'ambiente e si è avviato un Progetto pilota di didattica nell'"Aula scrigno Sensory room" i cui esiti, monitorati congiuntamente all'Università di Bologna, stanno consentendo l'ampliamento del Progetto didattico ad altre classi di ciascun ordine.

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

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

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

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

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

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

Questi gli spazi realizzati:



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

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

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

Interventi:

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

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

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

- attività socio-motorie ed esplorative tipiche dell’Adventure education (orienteeing, caccia al tesoro naturalistico, esplorazione e catalogazione botanica/entomologica); esperimenti scientifici;



- attività che intrecciano l'apertura al mondo naturale con la tecnologia (coding, robotica, tinkering, ecc.);
- attività che stimolano la lettura, il pensiero critico;
- azioni/sportello d'ascolto in contesto naturale;
- corsi di yoga/ ginnastica a corpo libero, giochi di corporeità.

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

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

Mette in pratica l'outdoor learning che:

- integra la prospettiva degli studi pedagogici e delle neuroscienze riguardo ai disturbi specifici di apprendimento con le teorie antropologiche sui concetti di incorporazione;
- favorisce in tutti gli alunni la dimensione relazionale e l'esercizio consapevole e controllato della propria corporeità come canali privilegiati di costruzione di processi di significato e di apprendimento;
- crea meno stress, più concentrazione, miglior rendimento scolastico, maggior benessere psicofisico, conoscenza e rispetto dell'ambiente.

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

Piantumazione alberi

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

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

Ø Attrezzature.

STEM ON BOARD: THE BRAIN PLAYNG

IL Progetto, reintrante nell'awiso M.I. STEM PNSD M.I. PNSD 10812 per la realizzazione di spazi



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

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

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

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

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

Reti locali, cablate e wireless



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

Monitor digitali interattivi touch screen

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

Il Progetto ha potenziato la dotazione di attrezzature basilari per la trasformazione digitale della didattica e dell'organizzazione delle istituzioni scolastiche. L'obiettivo è stato quello di consentire la dotazione di monitor digitali interattivi touch screen, che costituiscono oggi strumenti indispensabili per migliorare la qualità della didattica in classe e per utilizzare metodologie didattiche innovative e inclusive, nelle classi del primo ciclo. L'intervento è stato finanziato con i fondi resi disponibili dal Regolamento (UE) n. 2020/2221 del Parlamento europeo e del Consiglio del 23 dicembre 2020, che modifica il regolamento (UE) n. 1303/2013 per quanto riguarda le risorse aggiuntive e le modalità di attuazione per fornire assistenza allo scopo di promuovere il superamento degli effetti della crisi nel contesto della pandemia di COVID-19 e delle sue conseguenze sociali e preparare una ripresa verde, digitale e resiliente dell'economia (REACTEU), nell'ambito del Programma operativo nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 – Fondo europeo di sviluppo regionale (FESR). L'intervento è, altresì, ricompreso all'interno del complessivo Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), di cui al regolamento UE n. 2021/241 del Parlamento europeo e del Consiglio del 12 febbraio 2021.

EDUGREEN: laboratori di sostenibilità per il primo ciclo

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



LA SCUOLA E IL SUO CONTESTO

Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali

PTOF 2022 - 2025



Risorse professionali

Docenti	54
Personale ATA	15



Aspetti generali

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

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

Nell'esercizio della sua discrezionalità tecnica, pertanto, il Collegio Docenti è chiamato ad elaborare il Piano per il triennio che decorre dall'anno scolastico 2022-2023 e si conclude nell'anno scolastico 2024-2025, recependo i documenti normativi di recente emanazione come sopra richiamati.

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

Sulla base di un modello di scuola unitario nella ispirazione pedagogica, nella scelta curricolare/progettuale, nel sistema di verifica e valutazione, con una programmazione educativo-didattica per competenze, predisposta per aree/dipartimenti e ambiti disciplinari, secondo il principio della continuità, dalla scuola dell'infanzia al termine del 1° ciclo (curricolo verticale), anche per il triennio 2022-2025 si confermano i sotto elencati obiettivi generali:

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



- individuare gli strumenti per garantire l'unitarietà dell'offerta formativa, nel rispetto della libertà di insegnamento;
- trovare modalità e forme per presidiare il piano dell'offerta formativa nelle fasi di realizzazione, monitoraggio e autovalutazione dei risultati;
- orientare l'attività decisionale del Collegio dei Docenti in ordine ai contenuti tecnici di competenza;
- rendere coerente il piano dell'offerta formativa a livello delle scelte curricolari ed extracurricolari;
- curare i processi di comunicazione organizzativa interna ed esterna.

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

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

assicura la gestione unitaria della scuola;

valorizza le risorse umane;

è responsabile della gestione delle risorse finanziarie e strumentali;

è responsabile dei risultati del servizio;

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

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

Per poter lavorare nel contesto sopra prospettato, la norma predetta attribuisce al dirigente scolastico autonomi poteri di direzione e di coordinamento, che rendono del tutto peculiare questa funzione, la quale deve essere coerente alla specificità del servizio offerto dalla scuola e alla sua rilevanza istituzionale. Il potere di promozione, allora, non è intrusivo delle competenze del collegio dei docenti, ma si pone come funzione di guida e di orientamento, mentre il potere di coordinamento non ha funzione meramente procedurale, ma si esplica soprattutto come messa a punto coerente e integrata di tutte le fasi decisionali e dei rispettivi organi cui le decisioni stesse competono (collegio dei docenti, consiglio d'istituto, dirigente scolastico).

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

Pertanto, gli obiettivi sopra individuati sono il risultato di un'attenta analisi del piano dell'offerta formativa predisposto dalla scuola per il triennio 2019-2022 e dei relativi aggiornamenti come adottati



dal Consiglio di istituto, dell'elaborazione del Rapporto di Autovalutazione e del Piano di Miglioramento.

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

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

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

Ciò soprattutto alla luce delle conseguenze della condizione epidemiologica Covid-19 che ha visto la scuola quale comunità educativa che, più di ogni altra, ha potuto avere contezza dei disagi in itinere ed ex post dell'isolamento sociale e delle condizioni di malessere, palesemente emerse negli adolescenti e nell'intera comunità scolastica.

Principi ispiratori e strategie.

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

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

1. rispetto dell'unicità della persona: la scuola prende atto che i punti di partenza degli alunni sono diversi e si impegna a dare a tutti adeguate e differenziate opportunità formative per garantire il massimo livello di sviluppo possibile per ognuno;
2. equità della proposta formativa;
3. imparzialità nell'erogazione del servizio;
4. continuità dell'azione educativa;
5. significatività degli apprendimenti;
6. qualità dell'azione didattica;
7. collegialità.

Aggiornamento e pianificazione collegiale dell' Offerta Formativa Triennale

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

- finalizzare le scelte educative, curriculari, extracurricolari e organizzative per il potenziamento



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

- potenziare, nelle pratiche inclusive, percorsi personalizzati, con il supporto del territorio e con l'uso delle nuove tecnologie e di specifiche piattaforme digitali;
- promuovere pratiche di educazione alla socialità attraverso percorsi di alleanza educativa con le agenzie e le istituzioni del territorio ed azioni per valorizzare la scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale;
- potenziare le attività di formazione continua del personale sulla relazione educativa e sulla comunicazione didattica efficace;
- orientare i percorsi formativi offerti nel PTOF al potenziamento delle competenze linguistiche e STEM, allo sviluppo di competenze di cittadinanza attiva, trasversale, democratica e di comportamenti responsabili, al potenziamento delle competenze e pratiche nei linguaggi non verbali (musica, arte, educazione fisica, tecnologia);
- generalizzare la pratica di didattiche innovative con l'utilizzo didattico delle TIC e la partecipazione a corsi di formazione e a reti di scuole per l'implementazione e diffusione delle buone pratiche;
- promuovere pratiche di educazione alla salute (alimentazione, attività sportive, disconnessione, riflessività, lettura, rilassamento);
- realizzare mirate attività di orientamento in uscita così come indicato nella legge 107/2015.

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

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

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

Bisognerà: condurre gli alunni al rispetto delle regole di cittadinanza attiva e al rispetto delle regole di prevenzione da fenomeni di bullismo/cyber bullismo/dipendenze tecnologiche; garantire la pluralità culturale e il rispetto delle diversità; rafforzare in ogni contesto la cultura della sicurezza in ogni sua forma; promuovere alleanze educative con gli enti territoriali/associazioni/terzo settore di contesto;



promuovere il protagonismo culturale diretto degli allievi in ogni contesto; promuovere l'outdoor learning; sollecitare la partecipazione alla progettazione Europea.

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

Andranno definite proposte di formazione collegate al piano di miglioramento, alle aree di priorità tra cui l'approfondimento del tema della valutazione, la formazione sulla gestione delle dinamiche relazionali-comunicative e dei conflitti, lo sviluppo della didattica per competenze, il mantenimento, l'implementazione e l'approfondimento della didattica secondo il modello "Senza Zaino. Per una Scuola Comunità".



Priorità desunte dal RAV

● Risultati scolastici

Priorità

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

Traguardo

Utilizzare in maniera più diffusa le metodologie didattiche e le tecniche innovative per una didattica per competenze. Ridurre il numero degli alunni della fascia bassa e medio bassa con particolare attenzione alle classi della SSPG. Implementare il sistema "classi aperte" per lo svolgimento di attività" progettuali in orario curricolare.

● Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

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

Traguardo

Ricondurre il dato ad un livello vicino alla media nazionale aumentando il numero di alunni dei livelli 4 e 5. Alla fine del triennio, elevare i risultati nelle prove standardizzate nazionali al livello del punteggio Italia, attivando specifici interventi.



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

Obiettivi formativi individuati dalla scuola

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



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

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

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

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



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

di discriminazione

- promuovere pratiche di processi di apprendimento delle discipline STEAM



Piano di miglioramento

● **Percorso n° 1: Insieme per migliorare**

Il percorso mira a migliorare l'effetto scuola nei risultati didattico-educativi generali e nelle prove invalsi. Per questo si attiverà il rafforzamento e la continua condivisione di buone pratiche educative, didattiche e metodologiche tra i diversi ordini che possano aiutare gli alunni a sviluppare soprattutto la competenza dell' "imparare ad imparare".

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

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

Favorire tra gli alunni della stessa classe e di classi e ordini diversi di scuola la pratica di assemblee e dibattiti su temi di interesse comune.

Migliorare le competenze linguistiche, logico matematiche e scientifiche, attraverso azioni di recupero e potenziamento durante le ore curricolari ed extracurricolari con il supporto dei docenti di potenziamento.



Promuovere processi comuni di progettazione per competenze, verifica e valutazione per le classi parallele e raccordare i segmenti di diverso ordine e grado, mediante una progettazione comune e una didattica laboratoriale e operativa.

Migliorare le competenze degli alunni attraverso azioni sistematiche di progettazione di UDA coerenti con il curriculum di istituto e con le Indicazioni nazionali

○ **Ambiente di apprendimento**

Valorizzare gli spazi esterni e gli spazi comuni: in particolare atri, spazi polifunzionali, giardini e biblioteche.

Potenziare le dotazioni laboratoriali multimediali e informatiche della scuola.

Curare in tutti gli ordini di scuola l'implementazione dell'allestimento delle aule e degli spazi connettivi con angoli, pannellistica e materiali didattici per l'apprendimento, l'autonomia e la socialità. Prevedere l'uso pomeridiano degli ambienti.

Promuovere lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con articolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media

○ **Inclusione e differenziazione**



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

Potenziare l'insegnamento differenziato per favorire la scelta delle attività e la consapevolezza del proprio percorso di apprendimento anche con card personali di registrazione.

○ **Continuità' e orientamento**

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

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

ORIENTAMENTO Il Ministro dell'Istruzione e del Merito Giuseppe Valditara ha firmato il decreto che approva le Linee guida per l'orientamento, riforma prevista dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR). Gli obiettivi sono: rafforzare il raccordo tra primo e secondo ciclo di istruzione e formazione, per consentire una scelta consapevole e ponderata a studentesse e studenti che valorizzi i loro talenti e le loro potenzialità; contrastare la dispersione scolastica; favorire l'accesso all'istruzione terziaria. Il nuovo orientamento deve garantire un processo di apprendimento e formazione permanente, destinato ad accompagnare un intero progetto di vita. Dall'a.s. 2023/2024 vengono introdotte per le Scuole secondarie di I grado e per il primo biennio delle Secondarie di II grado, per ogni anno scolastico 30 ore di orientamento, anche extra curriculari. Le 30 ore possono essere gestite in modo flessibile nel rispetto dell'autonomia scolastica e non devono essere necessariamente ripartite in ore settimanali prestabilite. E-Portfolio Ogni modulo di orientamento di almeno 30 ore prevede apprendimenti personalizzati che vengono



registrati in un portfolio digitale - E-Portfolio - che integra il percorso scolastico in un quadro unitario, accompagna ragazzi e famiglie nella riflessione e nell'individuazione dei maggiori punti di forza dello studente all'interno del cammino formativo, ne evidenzia le competenze digitali e le conoscenze e le esperienze acquisite. Docente tutor Ogni istituzione scolastica e formativa individua i docenti di classe delle Scuole secondarie di I grado chiamati a svolgere la funzione "tutor" di gruppi di studenti, in un dialogo costante con lo studente, la sua famiglia e i colleghi, svolgendo due attività: aiutare ogni studente a rivedere le parti fondamentali che contraddistinguono ogni E-Portfolio personale; costituirsi "consigliere" delle famiglie, nei momenti di scelta dei percorsi formativi e/o delle prospettive professionali. La formazione dei docenti Nei prossimi anni scolastici l'orientamento sarà una priorità strategica della formazione dei docenti di tutti i gradi d'istruzione, nell'anno di prova e in servizio. Per i docenti tutor delle Secondarie di I grado sono previste iniziative formative specifiche, anche coordinate da Nuclei di supporto istituiti presso ciascun Ufficio Scolastico Regionale. Campus formativi In via sperimentale, saranno attivati "campus formativi", attraverso reti di coordinamento tra istituzioni scolastiche e formative, che offrano una panoramica completa di tutti i percorsi secondari, per ottimizzare l'accompagnamento personalizzato e i passaggi orizzontali fra percorsi diversi. Piattaforma digitale unica per l'orientamento Studenti e famiglie avranno a disposizione una piattaforma digitale contenente: informazioni e dati per una scelta consapevole nel passaggio dal primo al secondo ciclo d'istruzione, sulla base delle competenze chiave e degli interessi prevalenti dello studente; documentazione territoriale e nazionale sull'offerta formativa terziaria (corsi di laurea, ITS Academy, Istituzioni AFAM, ecc.); dati utili per la transizione scuola-lavoro, in relazione alle esigenze dei diversi territori; funzioni per l'utilizzo di E-Portfolio. Job placement anche per la scuola In tale contesto viene prevista anche una figura nell'ambito del quadro organizzativo di ogni istituzione scolastica che, sulla base dei dati sulle prospettive occupazionali trasmesse dal MIM, dialoghi con famiglie e studenti nell'ottica di agevolare la prosecuzione del percorso di studi o l'ingresso nel mondo del lavoro, al fine di favorire l'incontro tra le competenze degli studenti e la domanda di lavoro. Le Risorse Le scuole possono utilizzare le risorse offerte da piani e programmi nazionali ed europei a titolarità del MIM e da iniziative locali e nazionali promosse da regioni, atenei, enti locali, centri per l'impiego, associazioni datoriali,



enti e organizzazioni territoriali. Inoltre, il PNRR consente l'attivazione di molti percorsi e interventi per promuovere l'orientamento nell'ambito di diverse linee di investimento di titolarità del Ministero quali: Nuove competenze e nuovi linguaggi, Interventi per la riduzione dei divari e della dispersione scolastica, Didattica digitale integrata, Sviluppo del sistema di formazione terziaria degli ITS Academy. Monitoraggio Viene previsto apposito monitoraggio sull'attuazione delle Linee guida nonché la valutazione del loro impatto. In esito a tali processi si potrà procedere al loro aggiornamento per rafforzarne l'efficacia.

○ **Orientamento strategico e organizzazione della scuola**

Migliorare ulteriormente i processi di dematerializzazione e la trasparenza

○ **Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane**

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

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

○ **Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie**

Disseminare azioni e processi potenziando la comunicazione anche attraverso la rendicontazione sociale.



Attività prevista nel percorso: Potenziamento ulteriore dell'utilizzo delle rubriche per la valutazione autentica delle competenze relative agli assi culturali della progettazione di Istituto

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività

6/2023

Destinatari

Docenti

Studenti

Soggetti interni/esterni coinvolti

Docenti

Studenti

Consulenti esterni

Responsabile

D.S. Tutti i docenti attraverso: Azioni: . Promuovere processi comuni di progettazione per competenze, verifica e valutazione per le classi parallele e raccordare i segmenti di diverso ordine e grado, mediante una progettazione comune e una didattica laboratoriale e operativa . Promuovere la valutazione formativa "mite" degli alunni secondo il MSZ . Progettare attività interdisciplinari per la valutazione progressiva finalizzata all'individuazione del livello di competenza raggiunto. . Incrementare la valutazione degli alunni attraverso l'implementazione dei compiti di realtà e l'autovalutazione . Arricchire l'offerta formativa con percorsi curriculari ed extracurriculari di potenziamento delle competenze. . Migliorare il piano dell'attività valutativa con la verifica continua delle procedure di valutazione Attività: . Incontri del N.I.V e del G.d.M. . Riunioni di lavoro per dipartimenti. . Riunioni di Programmazione per la Scuola Primaria. . Consigli di intersezione/ interclasse/classe.



Risultati attesi

Migliorare le competenze degli alunni Diminuire la varianza tra classi parallele degli esiti scolastici(soprattutto delle competenze linguistiche e logico-matematiche) Far acquisire come prassi didattica ordinaria di curricolo le tipologie esercitative Invalsi Potenziare il confronto tra docenti Pianificare azioni didattiche comuni

Attività prevista nel percorso: Nella direzione di tutti.

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività

8/2023

Destinatari

Docenti
ATA
Studenti
Genitori

Soggetti interni/esterni coinvolti

Docenti
ATA
Studenti
Genitori
Consulenti esterni
Associazioni

Responsabile

D.S. Docenti. Attività: Attivazione di laboratori di educazione alla espressiva e alla corporeità Organizzazione di finestre didattiche. Azioni di educazione e prevenzione finalizzate a contrastare tutte le violenze e le discriminazioni (safety police) Attivazione dello sportello di ascolto psicologico. Rafforzamento delle attività svolte con la metodologia del cooperative learning. Grado di soddisfazione di tutti gli alunni per le attività proposte.

Risultati attesi

Recupero degli allievi problematici, poco motivati e con problemi affettivi, motivazionali, sociali e cognitivi. Successo formativo di tutti gli alunni



Principali elementi di innovazione

Sintesi delle principali caratteristiche innovative

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

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

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

- il "prendersi cura che insegna a prendersi cura";
- l'attenzione verso la scelta di criteri metodologici finalizzati a promuovere ospitalità, responsabilità, autonomia;
- Intorno agli strumenti si costruiscono attività;
- differenziate;
- misurate sulle diverse intelligenze e sui diversi bisogni;
- intenzionate ad offrire la possibilità di scegliere.



- un nuovo approccio e una nuova relazione tra maestra-bambino, a partire dalla pratica di utilizzo degli strumenti, si rinnova la relazione con l'insegnante, che viene a connotarsi come complice rapporto giocoso, serio e impegnativo, messo in atto nel faticoso processo dell'imparare.

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

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

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

All'interno si possono trovare:

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



- Angoli dove allestire mini laboratori con adeguati strumenti didattici.

Questi i risultati previsti:

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

I laboratori del fare

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

Organizing – organizzare, preparare

Modeling- mostrare, far vedere, provare, illustrare

Scaffolding- offrire supporti, aiuti, materiali di lavoro

Coaching – sostenere, incoraggiare, dare istruzioni

Fading – distanziarsi, allontanarsi, assentarsi, togliere i supporti.

Aree di innovazione

○ PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

DIDATTICA INTERATTIVA A SCUOLA IN AMBIENTE MULTISENSORIALE

Premessa

La Snoezelen Room o Sensory Room (dal nome degli ideatori olandesi, proposto negli anni settanta)



è un ambiente dotato di materiali fisici e digitali, il cui utilizzo è volto a favorire il benessere degli utenti, attraverso la stimolazione dei cinque sensi in maniera controllata.

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

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

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

Recentemente, la predisposizione di questi ambienti multisensoriali ha iniziato a diffondersi nei contesti dell'istruzione (principalmente negli Stati Uniti, nel Regno Unito e in Australia, ma anche in Italia) per offrire uno spazio rilassante ai bambini con gravi deficit cognitivi per mitigare l'ansia, stimolare il coinvolgimento e incoraggiare la comunicazione con educatori e compagni.

La snoezelen room, infine, dovrebbe determinare un significativo incremento dell'autostima a seguito di un miglioramento della consapevolezza di sé stessi e dell'ambiente circostante, che contribuisce ad un maggior senso di controllo e di accettazione della propria condizione; viene indotto un senso di fiducia nelle persone vicine al bambini/a.

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

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

Oltre a favorire l'inclusione e a promuovere il benessere generale degli alunni, la stanza Snoezelen



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

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

L'iniziativa parte dalla piena disponibilità di un'aula Multisensoriale Metodo Snoezelen, completa di ogni attrezzatura, presso la sede centrale dell'I.C.J.Sannazzaro di Oliveto Citra, prevista nell'ambito del rafforzamento dell'impianto inclusivo, inserito nel PTOF d'istituto.

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

A tal fine è stato impostato il seguente percorso operativo:

- 1) Inaugurazione dell'aula Multisensoriale Metodo Snoezelen (maggio 2021) e presentazione del progetto alla comunità e stakeholders (Il ruolo della scuola : la formazione docenti; il consenso delle famiglie e la loro integrazione nelle attività; la scelta delle classi pilota; la struttura oraria; la flessibilità oraria; lo spostamento degli alunni in collaborazione con l'Amministrazione Comunale; il ruolo della struttura universitaria di ricerca; il ruolo della ASL; il ruolo dei centri di riabilitazione)
- 2) Formazione docenti da parte di LudoVico srl
- 3) Impostazione orario curricolare dall'a.s.2022-23, con inserimento delle attività in Sensory room
- 4) Individuazione classi pilota per ciascun ordine e relativa classe di controllo
- 5) Valutazione ex ante-in itinere -ex post con UNIBO



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

In sintesi il progetto di ricerca-azione si prefigge le seguenti finalità generali:

- promuovere il benessere emotivo degli alunni;
- favorire e potenziare lo sviluppo di competenze cognitive e socio-emozionali;
- favorire l'inclusione scolastica.

ed i seguenti obiettivi specifici

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

Il progetto pilota dell'I.C.J.Sannazaro U.D.A. in Sensory Room la valutazione in itinere ed ex-post con UNIBO.

Per raggiungere questi obiettivi, anche la scuola ha lavorato su un modello di U.D.A. specifica (in allegato), da proporre in setting misto (aula tradizionale/ sensory room) a gruppo classe in rotazione, impostando un quadro orario interno, a ciò destinato.

Unitamente ad i ricercatori universitari ed alla ditta LudoVico srl (fornitrice delle attrezzature) ci si propone di raccogliere e analizzare dati relativi ai risultati ed al gradimento delle attività svolte nella stanza multisensoriale e al profilo cognitivo e relazionale degli alunni attraverso questionari e giochi online (tramite la piattaforma online QUALTRICS) ad alunni, genitori e insegnanti. Nello specifico, a tutti gli alunni verrà sottoposto:

- PROFFILO (Benassi et al., 2021), gioco online che valuta le competenze logico-matematiche, percettive, attentive, linguistiche e di memoria (durata: 20 minuti).



- QBS - versione alunni - (Marzocchi & Tobia, 2015) - questionario per la valutazione del benessere scolastico e identificazione dei fattori di rischio (durata: 15 minuti).
- FANS - Familiar And Non-familiar Stimuli database (Rio et al., under review), questionario che valuta le conoscenze relative a oggetti di vita quotidiana al fine di indagare il livello di familiarità, consapevolezza delle proprie conoscenze e ricchezza di vocabolario (durata: 30 minuti).
- Lancaster Sensorimotor Norms (Lynott et al., 2020), un questionario in cui viene chiesto di valutare attraverso quale senso percettivo (es. vista, udito, tatto) e quale parte del corpo (es. gambe, mani, bocca) vengono sperimentati alcuni concetti quotidiani (durata stimata: 20 minuti).

Agli alunni che utilizzeranno la stanza verrà sottoposto inoltre:

- QUESTA O QUELLA? (per gli alunni della Scuola dell'Infanzia); SORRISOMETRO (per gli alunni della Primaria e della Secondaria di I Grado) - Indicare l'attività che è piaciuta maggiormente (Zaman, Abeele, De Grooff; 2013), per valutare il livello di gradimento delle attività svolte nella stanza multisensoriale (durata: 5 minuti).

Agli insegnanti verrà chiesta la compilazione di:

- CI-FRA - Check-list for Early Indicators of Risk Factors in Reading Ability (Giovagnoli et al., 2020), check-list per individuare le fragilità dei propri studenti nelle aree della letto-scrittura, dell'attenzione e delle abilità motorie fini (durata: 20 minuti).
- BIQ - Behavioral Inhibition Questionnaire (Agostini et al., 2021), questionario che valuta il livello di inibizione comportamentale e le difficoltà relazionali (durata: 15 minuti).
- QBS - versione insegnanti - (Marzocchi & Tobia, 2015) - Questionario per la valutazione del benessere scolastico e identificazione dei fattori di rischio (durata: 15 minuti).

Ai genitori verrà proposto:

- Questionario su interessi culturali, relazioni sociali, professione e livello di istruzione per una valutazione delle dimensioni del livello socio-culturale e una scala di desiderabilità sociale, che comprende i seguenti sotto-questionari (durata stimata: 15 minuti):
 - The Italian Occupational Prestige Scale (Meraviglia & Accornero, 2007);
 - The Scale of Cultural Capital (Balboni et al., 2019);



- The Personal On-Offline Social Capital Brief Scale (Menardo et al., 2021);

- The BIDR-6 - Social Desirability Scale (Bobbio & Manganelli, 2011). un questionario sugli interessi culturali e sociali (durata: 15 minuti).

NC

Allegato:

SENSORY ROOM.pdf

○ PRATICHE DI VALUTAZIONE

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

Questo sistema tradizionale di valutazione mortifica il dialogo educativo, focalizzando due momenti separati : l'insegnamento e la valutazione quale motore incentivante lo studio. Il tutto allontanato da analisi puntuali dei processi in atto, che devono educare lo studente all'analisi di se stesso nell'acquisizione di competenze e certezze prestazionali (autovalutazione mediante idonee rubriche) ed ad inquadrare se stesso come attore del proprio percorso di crescita culturale/formativa.

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

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

Caratteri identitari della valutazione formativa sono:



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

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

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

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



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

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

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

- per i /le docenti, il carico di lavoro non deve incidere eccessivamente sui tempi dedicati all'insegnamento-apprendimento considerando che l'apprendimento avviene solo in contesti valutativi;
- e per gli studenti, occorre evitare o ridurre il disagio della competizione e dello stress legati alla somministrazione delle verifiche.

○ SPAZI E INFRASTRUTTURE

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



Iniziativa prevista in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

Approfondimento

Come da Allegato 1 - Definizione dei criteri di riparto delle risorse per le azioni di prevenzione e contrasto della dispersione scolastica in attuazione della linea di investimento 1.4, finanziata dall'Unione Europea - Next Generation EU - Riparto regionale la regione Campania è stata assegnataria di 79.322.182,06 euro I.I. C. J. Sannazaro di Oliveto Citra (Sa) NON E' RIENTRATO in questa prima tornata, come Allegato 2 del PNRR- Criteri di riparto delle risorse per le azioni di prevenzione e contrasto della dispersione scolastica in attuazione dell'investimento 1.4, finanziato dall'Unione Europea - Next Generation EU - Riparto istituzioni scolastiche (è tuttavia prevedibile una seconda tornata di finanziamenti)

Piano "Scuola 4.0" e della linea di investimento 3.2 "Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori" nell'ambito della Missione 4 – Componente 1 – del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR).

Il Piano Scuola 4.0 è una occasione di innovazione degli ambienti didattici per tutte le scuole, del primo e del secondo ciclo, è previsto dal PNRR quale strumento di sintesi e accompagnamento all'attuazione delle relative linee di investimento e intende fornire un supporto alle azioni che saranno realizzate dalle istituzioni scolastiche nel rispetto della propria autonomia didattica, gestionale e organizzativa. La denominazione "Scuola 4.0" discende proprio dalla finalità della misura, che è quella di realizzare ambienti di apprendimento ibridi, che possano fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo e degli ambienti digitali.

Si tratta di un piano di investimento per completare la modernizzazione degli ambienti scolastici. Il fine ultimo è quello di accompagnare la transizione digitale, trasformando le aule scolastiche precedentemente dedicate ai processi di didattica frontale in ambienti di apprendimento innovativi, connessi e digitali (Azione 1 – Next Generation Classrooms) e potenziando i laboratori per le professioni digitali (Azione 2 – Next Generation Labs).

L'idea è quella che trasformare gli spazi fisici delle scuole, i laboratori e le classi fondendoli con gli spazi



virtuali di apprendimento rappresenti un fattore chiave, per favorire i cambiamenti delle metodologie di insegnamento e apprendimento, nonché per lo sviluppo di competenze digitali fondamentali per l'accesso al lavoro nel campo della digitalizzazione e dell'intelligenza artificiale.

Il Piano Scuola 4.0 si compone di due Azioni

Azione 1 – Next Generation Classrooms

È la prima azione del Piano Scuola 4.0 che prevede la trasformazione di aule “tradizionali” in ambienti di apprendimento innovativi, in tutte le scuole primarie e secondarie, di I e di II grado.

Per favorire:

- l'apprendimento attivo e collaborativo di studenti e studentesse
- la collaborazione e l'interazione fra studenti e docenti
- la motivazione ad apprendere
- il benessere emotivo
- il peer learning
- lo sviluppo di problem solving
- la co-progettazione
- l'inclusione e la personalizzazione della didattica

Per consolidare:

- Abilità cognitive e metacognitive (come pensiero critico e creativo, imparare ad imparare, autoregolazione)
- Abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione)
- Abilità pratiche e fisiche (soprattutto connesse all'uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale)

Per far ciò gli spazi dovranno essere completamente ripensati, a partire dalla dotazione di arredi che dovranno essere per lo meno modulari e flessibili, per consentire rapide riconfigurazioni dell'aula o ancor meglio trasformabili e riponibili fino a liberare completamente lo spazio. Ma non si tratta solo di ambienti fisici: il Piano Scuola 4.0 insiste in particolar modo sul concetto di “on-life”: tutta la progettazione dell'investimento all'interno della scuola dovrà tener conto della dimensione digitale dello stesso e delle metodologie che, all'interno di questi spazi, dovranno trovar voce.

Massima attenzione quindi anche alle tecnologie – a monitor interattivi e dispositivi personali per tutta la popolazione scolastica – ma anche alle tecnologie più nuove, che favoriscono l'esperienza immersiva, con forti collegamenti con ambienti virtuali e nuove competenze digitali, la possibile fruizione di tutte le lezioni da casa, una connettività completa.



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

L'ambiente d'apprendimento così concepito è uno spazio che non si appiattisce più alla sola didattica frontale ma che promuove la didattica attiva e collaborativa e che quindi dovrà includere accesso a contenuti digitali e software, dispositivi innovativi per promozione di lettura e scrittura, per lo studio delle STEM, del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica educativa.

Ogni aula diventa così un ecosistema inclusivo e flessibile che integra tecnologie e pedagogie innovative.

L'I.C. Jacopo Sannazaro è rientrato nel riparto delle risorse del Piano Scuola 4.0

e della linea di investimento 3.2 "Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori" nell'ambito della Missione 4 – Componente 1 – del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) per quanto attiene l'Azione 1 – Trasformazione delle aule in ambienti innovativi di apprendimento per un importo assegnato di € 68.952,3

Azione 2 – Next Generation Labs

È la seconda azione del Piano Scuola 4.0 per la realizzazione di laboratori per le professioni digitali del futuro in tutte le scuole secondarie di II grado.

Piano scuola 4.0 PNSD PON

Il piano Scuola 4.0 si integra con le azioni già attivate negli scorsi anni grazie ai fondi del PNSD e del PON per la scuola che hanno previsto: un dispositivo ogni quattro alunni (uno ogni 8,9 nel 2014) uno schermo digitale per ogni classe (uno ogni due nel 2014) realizzati oltre 40.000 ambienti didattici innovativi e digitali tecnologie digitali usate per la didattica dall'84,4% dai docenti (44,5% nel 2017) 620.000 docenti formati alla didattica digitale durante la pandemia registro elettronico usato dal 99% delle scuole (69% nel 2014) sistemi di gestione informatizzati usati dal 97% delle segreterie (68% nel 2014) in corso Piano per dotare tutte le scuole di connessione in fibra ottica e azioni per il cablaggio interno degli edifici équipe territoriali formative (docenti esperti di didattica digitale) e Future Labs per la formazione sul campo animatore digitale e team per l'innovazione presenti in tutte le scuole (circa 32.000 figure) progetti per le competenze digitali degli studenti attivati nell'84% delle scuole (71% nel 2018).

Animatore digitale

Il ministero dell'Istruzione ha emanato il decreto DM 222 dell'11 agosto di riparto dei fondi del PNRR anche in relazione alla formazione degli insegnanti sui temi e le pratiche di didattica



digitale integrata, che rende esplicito a quali linee di investimento facciano riferimento i fondi, indicando le seguenti:

- 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico”;
- 3.2 “Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori” nell’ambito della Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall’Unione europea – Next Generation EU”.

In particolare per la linea di investimento dedicata alla formazione del personale scolastico, l’articolo 2 del decreto prevede delle azioni di coinvolgimento degli animatori digitali: a questo fine a ciascuna istituzione scolastica statale –articolo 2 del decreto – è assegnata la somma di euro 2.000,00 (duemila/00) per l’attuazione delle azioni finalizzate alla formazione del personale scolastico alla transizione digitale e al coinvolgimento della comunità scolastica, per garantire il raggiungimento dei target e dei traguardi dell’investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” di cui alla Missione 4 – Componente 1 – del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall’Unione europea – Next Generation EU.

La nota ministeriale 91698 del 31 ottobre 2022 ha invitato tutte le istituzioni scolastiche, per le azioni di coinvolgimento degli animatori digitali finalizzate alla formazione del personale scolastico alla transizione digitale e al coinvolgimento della comunità scolastica, a generare e trasmettere il codice unico di progetto (CUP) e a inviare il progetto per gli anni scolastici 2022-2023 e 2023-2024.

Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

Si è in attesa di opportuni percorsi nazionali di formazione alla transizione digitale e per la diffusione della didattica digitale integrata, erogati con modalità e strumenti innovativi, in favore del personale scolastico saranno offerti dalle istituzioni scolastiche individuate a seguito di procedura selettiva pubblica quali scuole di riferimento per la formazione nazionale sulla transizione digitale e sono utilizzate per il finanziamento di interventi costituenti “progetti in essere” di cui all’investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” di cui alla Missione 4 – Componente 1 – del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dell’Unione europea – Next Generation EU.

Migrazione Cloud

Il PNRR ha tra i suoi obiettivi quello di portare ad una migrazione Cloud per la PA. Attraverso il bando “Abilitazione al cloud per le PA Locali ” si è data la possibilità agli istituti scolastici di migrare verso il Cloud tutti i servizi, il cui livello complessivo di efficienza possa essere ottimizzato attraverso una migrazione verso una piattaforma Cloud Qualificata o presso le infrastrutture della PA idonee. Ciascuna



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

scuola, potrà migrare da un minimo di 3 servizi ad un massimo di 23 servizi su Cloud, seguendo questi punti:

- La migrazione deve essere fatta per tutti gli applicativi, i database e sistemi utilizzati per l'erogazione dei servizi selezionati.
- I servizi digitali attualmente gestiti su server o data center interni devono avere la precedenza rispetto a soluzioni di rinnovamento o di digitalizzazione di servizi non informatizzati.



Aspetti generali

Insegnamenti attivati

L'Istituto Comprensivo dal 2010-2011 fa parte della rete di **scuole "Senza Zaino. Per una Scuola Comunità"** che favorisce una didattica innovativa e laboratoriale in cui l'acquisizione di conoscenze e abilità e il conseguimento di competenze avvengono tramite uno scambio continuo, formale e informale, in comunità di pratiche tra docenti, docenti e studenti, tra studenti e, in maniera allargata, con le persone (famiglie, Enti, Associazioni, professionisti, Aziende) del territorio di incidenza della scuola.

Tale modello, nell'IC Sannazaro, è stato più volte oggetto di studio anche per il tirocinio formativo di studenti provenienti dal Liceo di Scienze Umane e attualmente soprattutto per il tirocinio diretto di studenti dell'Università di Salerno e del Suor Orsola Benincasa, facoltà di Scienze della Formazione Primaria. Come scuola innovativa ha ospitato docenti neo immessi nell'attività prevista di visiting e si è resa disponibile alle visite studio da parte di docenti di altre scuole della regione. È Scuola Polo della rete Senza Zaino per la Campania.

Le Open day e le giornate della responsabilità "Senza Zaino Day" sono organizzate per permettere, a chiunque volesse, di entrare fisicamente o virtualmente negli ambienti di apprendimento in cui gli alunni di questa scuola fanno esperienze, riflettono, ricercano, in definitiva costruiscono il loro percorso formativo, aiutati dai docenti ad essere proprietari del progetto e della realizzazione della propria crescita.

I tre valori fondanti del modello Senza Zaino, che rappresenta l'identità dell'IC di Oliveto Citra, sono l'Ospitalità, la Responsabilità e la Comunità, per cui tutte le scelte e tutte le azioni danno concretezza a questi valori descritti nel dettaglio nella sezione "Scuola contesto" del PTOF.

L'I.C. Sannazaro si caratterizza per lo spirito innovativo, ma anche per il rispetto delle tradizioni, per l'attenzione all'ambiente e alla salute. Nell'approccio formativo degli alunni, coniugando il digitale con il tattile, si parte dall'esperienza che conduce alla riflessione e alla ricerca. La fase di ideazione del percorso di apprendimento coinvolge docenti e alunni/studenti, con il disegno e la visualizzazione della mappa generatrice, ed è seguita dalla redazione di un time table in cui sono evidenti gli obiettivi, i tempi, le modalità, gli strumenti e gli spazi messi in campo.



La realizzazione dei percorsi vede gli alunni autonomi e responsabili, proprietari del loro apprendimento, in quanto tutto è ben organizzato e si può contare su una ricchezza di materiali e su attività variate. La valutazione, in linea con le vigenti disposizioni, serve ai docenti per riflettere su tutte le componenti del processo messo in atto “per l'apprendimento”, per migliorare continuamente, ed è “mite” amichevole, nel senso che dà fiducia e costruisce un contesto positivo, creativo, bello, dove non c'è la tensione per il risultato e la paura di essere giudicati e dove anche l'errore viene visto come occasione di miglioramento.

“Una segnaletica per rispettare il silenzio o per definire il momento di lavoro senza l'aiuto del docente, il pannello dove sono indicate le responsabilità a cui ciascuno deve far fronte, gli schedari auto-correttivi che consentono di esercitarsi e di avanzare, il timetable che informa sulle attività, il Manuale della classe che raccoglie i vari documenti, i materiali per il laboratorio di scienze, i giochi matematici, gli strumenti per l'analisi grammaticale e logica, la penna ergonomica, le schede di registrazione delle attività personali, i libri e le enciclopedie, i software didattici, la LIM, il tablet, sono alcuni esempi di strumenti didattici inseriti nelle aule, che vengono divisi in strumenti di cancelleria, di gestione e di apprendimento” (dalle Linee guida SZ). In rispetto dell'identità della Scuola e delle linee guida del Movimento SZ gli alunni usano la tracolla al posto dello zaino.

L'alunno non ha bisogno di portarsi sulle spalle, racchiuse in uno zaino, cose che servono ad attrezzare un luogo altrimenti spoglio/inospitale, perché a scuola trova tutto il necessario per vivere l'esperienza scolastica in attività individuali, a coppie e nel piccolo e grande gruppo. Non dobbiamo pensare che togliere lo zaino significhi banalizzare, ridurre il processo di apprendimento e l'impegno formativo degli alunni, che nella responsabilità e nell'autonomia assumono sempre più significato e rilevanza. Compiti a casa, semplici esercitazioni e allenamenti sono da intendere in linea con il modello, insieme a tutte le modalità di apprendimento che si ispirano ai valori e ai fondamenti del SZ.

Le scelte pedagogiche fondamentali del modello SZ, adottato dalla scuola, sono: l'esperienza e la ricerca (**metodo dell'indagine**), il senso e i sensi (**mente/corpo/ambiente**), la centralità dell'attività (**mete-discipline-timetable**), la co-progettazione (**allievo partner del processo di insegnamento-apprendimento**), la valutazione come valutazione formativa “mite” (**riflessione/presa di coscienza/spinta verso il miglioramento**), l'aula come mondo vitale (**luogo/interazione apprenditiva/bel clima**).

La scuola, per poter realizzare proficuamente le scelte pedagogiche indicate dal SZ, ha percorso negli anni, ed è impegnata a percorrere, i seguenti cinque passi, già proposti dal modello: 1. organizzare gli spazi, dotarsi di strumenti e tecnologie didattiche; 2. organizzare e gestire la



classe, differenziare l'insegnamento; 3. progettare, valutare e organizzare le attività didattiche, sviluppare i saperi e la cultura; 4. gestire la scuola-comunità in un istituto-rete di comunità; 5. coinvolgere i genitori, aprirsi al territorio e al mondo.

Inoltre l'IC Sannazaro dà concretezza ai valori di ospitalità, responsabilità e comunità attraverso: la cura, l'ordine, la comunicazione visuale, i segni, i segnali, i riti, le routine, l'insegnamento differenziato, il lavoro di squadra, la modulazione della voce, la disposizione dei tavoli, l'assenza della cattedra (vista come elemento che separa il docente dagli alunni) e tanto altro. A seguito di sperimentazione e di delibera del Consiglio d'Istituto da settembre 2019, gli alunni della Scuola Primaria indossano, nell'orario scolastico, al posto del grembiule, una t-shirt a manica corta nel periodo più caldo e una maglietta a manica lunga in cotone felpato o leggero nei restanti periodi, con il logo della scuola e il logo del SZ. I loghi sono stati forniti alle cartolerie locali e ne possono disporre i genitori, scaricandoli dal sito, qualora volessero acquistare altrove. Ad ogni classe è attribuito un colore, che manterrà per tutti e cinque gli anni della Primaria. I colori delle magliette nell'anno scolastico 2023-2024 sono i seguenti: Classe Prima colore verde, Classe Seconda colore azzurro, Classe Terza colore arancio, Classe Quarta colore rosso, Classe Quinta colore giallo.

Ogni anno la dotazione minima del materiale di cancelleria (quaderni, penne, matite...) viene acquistata dai genitori per i propri figli a seguito di elenco che viene fornito dai docenti delle classi, entro la prima settimana del mese di settembre, ai genitori rappresentanti e alle cartolerie del posto.



Traguardi attesi in uscita

Infanzia

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

Competenze di base attese al termine della scuola dell'infanzia in termini di identità, autonomia, competenza, cittadinanza.

Il bambino:

- riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui;
- ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto;
- manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti;
- condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici;
- ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali;
- coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.



Primaria

Istituto/Plessi	Codice Scuola
OLIVETO CITRA - DOGANA	SAEE81301G
OLIVETO CITRA CAP. P.P.	SAEE81302L

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Secondaria I grado

Istituto/Plessi	Codice Scuola
OLIVETO CITRA "SANNAZZARO"	SAMM81301E



Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Approfondimento

Il riferimento imprescindibile per la progettazione del Curricolo è rappresentato dalle Indicazioni Nazionali del 2012, dal documento ["Indicazioni nazionali e nuovi scenari"](#) del 2018, dalle Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica del 2020, le linee guida della nuova Valutazione per la Scuola Primaria.

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



Maturare il senso del bello; Conferire senso alla vita.

Nel dettaglio si possono visionare i traguardi per lo sviluppo delle competenze dei tre ordini di scuola, consultando la pagina dedicata nel sito web della IC Jacopo Sannazaro di Oliveto Citra al seguente link:

https://www.olivetocitraic.edu.it/?page_id=3493



Insegnamenti e quadri orario

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

SCUOLA DELL'INFANZIA

Quadro orario della scuola: OLIVETO CITRA - DOGANA SAAA81301A

40 Ore Settimanali

SCUOLA DELL'INFANZIA

Quadro orario della scuola: OLIVETO CITRA CAP. SAAA81302B

40 Ore Settimanali

SCUOLA PRIMARIA

Tempo scuola della scuola: OLIVETO CITRA - DOGANA SAEE81301G

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI

SCUOLA PRIMARIA



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

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Tempo scuola della scuola: OLIVETO CITRA "SANNAZZARO" SAMM81301E

Tempo Ordinario	Settimanale	Annuale
Italiano, Storia, Geografia	9	297
Matematica E Scienze	6	198
Tecnologia	2	66
Inglese	3	99
Seconda Lingua Comunitaria	2	66
Arte E Immagine	2	66
Scienze Motoria E Sportive	2	66
Musica	2	66
Religione Cattolica	1	33
Approfondimento Di Discipline A Scelta Delle Scuole	1	33
Tempo Prolungato	Settimanale	Annuale
Italiano, Storia, Geografia	15	495



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

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

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



nel PTOF e condivisi con le famiglie.

Allegati:

EDUCAZIONE CIVICA_CURRICOLO_DEFINITIVO COLLEGIO (1).pdf

Approfondimento

SCUOLA DELL'INFANZIA

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



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

SCUOLA PRIMARIA

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

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

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



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

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



	5^)
--	-----

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

TEMPO SCUOLA ALUNNI

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

ORARIO	MATTINO	MENSA	POMERIGGIO
Lunedì	8.00-14.00	14.00-15.00	15.00-17.00
Martedì	8.00-14.00		-
Mercoledì	8.00-14.00	14.00-15.00	15.00-17.00
Giovedì	8.00-14.00		-
Venerdì	8.00-14.00		-

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



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

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

Allegati:

Quadri orario per INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA DI I GRADO.pdf



Curricolo di Istituto

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

Primo ciclo di istruzione

Curricolo di scuola

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

https://www.olivetocitraic.edu.it/?page_id=3493 ALLEGATO: ALLEGATO SINTESI CURRICOLO.PDF

Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Traguardi di competenza



○ **Nucleo tematico collegato al traguardo: Sapere stare al mondo**

Il curricolo progettuale è inteso come insieme di esperienze per conoscere e praticare in modo attivo la Carta Costituzionale per conoscerla, farne esperienza, applicarla nella quotidianità, confrontare il suo dettato con la realtà politica, economica sociale di cui ogni cittadino fa parte. Parte del curricolo è dedicata allo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale, imprescindibili per la costruzione di una comunità attiva, critica e responsabile, capace di far fronte ai rapidi cambiamenti socio-culturali che l'avanzare delle tecnologie comporta. Il curricolo esalta inoltre il ruolo di cittadinanza attiva che ciascuno può esprimere nel riconoscere e mettere consapevolmente in atto le prassi che accompagnano lo sviluppo sostenibile.

- COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà
- SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio
- CITTADINANZA DIGITALE

Obiettivi specifici/risultati di apprendimento

○ **SAPERE STARE AL MONDO**

Nell'ambito di questo Curricolo progettuale promuove azioni interconnesse e in sinergia tra scuola e territorio al fine di sviluppare i principali fondamenti di Educazione Civica. Tutte le discipline sono chiamate a collaborare per raggiungere l'obiettivo primigenio che è "il sapere stare al mondo", inteso come "l'abitare la realtà" relativamente a:

ambiente concreto (qui e ora);

ambiente digitale con responsabilità verso se stessi, verso gli altri ed il contesto.

Obiettivi specifici:

Vivere il mondo:

- Natura: educazione ambientale; conoscenza e salvaguardia del patrimonio naturalistico



locale e globale; sviluppo sostenibile

- Cultura e società: la Costituzione, le istituzioni, fondamenti di diritto, legalità, patrimonio culturale, sviluppo sostenibile, formazione di base in materia di protezione civile

Cittadini digitali:

- Pensiero critico in relazione alle informazioni;
- Comunicazione e interazione appropriata;
- Informazione e partecipazione;
- Norme comportamentali nell'ambiente digitale;
- Creazione e gestione della propria identità digitale;
- Privacy e politiche sulla tutela della riservatezza in relazione all'uso dei dati personali;
- Utilizzo consapevole e conoscenza dei pericoli della rete

Responsabilità verso se stessi, verso gli altri e verso il contesto:

Le manifestazioni dell'agire : partecipazione, cooperazione e solidarietà.

Risultati attesi.

Promuovere la cittadinanza attiva e la partecipazione diretta dei giovani alla vita civile della loro comunità e al sistema della democrazia partecipativa. Promuovere il rispetto reciproco, la solidarietà, l'ascolto e la tolleranza tra i giovani al fine di rafforzare la coesione sociale. Favorire l'incontro tra il mondo dei giovani, quello degli adulti e quello delle realtà istituzionali. Incentivare la creazione di reti tra differenti livelli istituzionali. Sviluppare, condividere e disseminare "buone pratiche". Agire per promuovere e sensibilizzare azioni trasversali sulle tematiche di: Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, adottata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015; educazione alla cittadinanza digitale; elementi fondamentali di diritto, con particolare riguardo al diritto del lavoro; educazione ambientale, sviluppo ecosostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari; educazione alla legalità e al contrasto delle mafie; educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni; formazione di base in materia di protezione civile ma anche di sicurezza stradale, all'educazione alimentare e allo sport, all'educazione alle



relazioni e prevenzione del disagio, educazione all'integrazione e all'interculturalità, all'orientamento. Promuovere lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale, focalizzandosi sull'acquisizione di specifiche conoscenze ed abilità, da declinarsi per ciascun ordine scolastico. Promuovere azioni di cittadinanza attiva con il coinvolgimento delle famiglie in sinergia con scuola e territorio.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V
- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative



- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Monte ore annuali

Scuola Primaria

	33 ore	Più di 33 ore
Classe I	✓	
Classe II	✓	
Classe III	✓	
Classe IV	✓	
Classe V	✓	

Scuola Secondaria I grado

	33 ore	Più di 33 ore
Classe I	✓	
Classe II	✓	
Classe III	✓	

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



○ PICCOLO-GRANDE CITTADINO

Finalità

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

Rispettare in maniera consapevole le regole comportamentali.

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

Utilizzare le tecnologie digitali a scopo ludico.

Svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante

Percepire e riconoscere se stesso.

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

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

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

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

Riconoscere nella diversità un valore.

Attività svolte:

CLASSI	TITOLI	DISCIPLINE COINVOLTE
Sezione A Infanzia Dogana	Dall'Albero alle Api	Tutti e 5 i Campi di Esperienza
1° Capoluogo-Dogana	Giochi e giocattoli	Tutte



2° Capoluogo- Dogana	Le fontane del nostro Paese	Tutte
3° Capoluogo-Dogana	La nostra officina delle piante: profumi, sapori e salute	Tutte
4° e 5° Capoluogo e Dogana	La solidarietà ci sta a cuore!	Tutte

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



Finalità collegate all'iniziativa

- Graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale
- Graduale sviluppo della percezione della identità altrui
- Graduale sviluppo della percezione delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone
- Progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere
- Prima conoscenza dei fenomeni culturali

Campi di esperienza coinvolti

- Il sé e l'altro
- Il corpo e il movimento
- Immagini, suoni, colori
- I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo

Aspetti qualificanti del curricolo

Curricolo verticale

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



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

bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione". Il 22 maggio 2018 il Consiglio europeo ha varato la Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente e l'Allegato Quadro di riferimento europeo, che sostituiscono la Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 e relativo Allegato sullo stesso tema. Il documento tiene conto da un lato delle profonde trasformazioni economiche, sociali e culturali degli ultimi anni, dall'altro della persistenza di gravi difficoltà nello sviluppo delle competenze di base dei giovani. Emerge una crescente necessità di maggiori competenze imprenditoriali, sociali e civiche, ritenute indispensabili "per assicurare resilienza e capacità di adattarsi ai cambiamenti". Apprezzabile è la forte curvatura che il documento testimonia verso il valore della sostenibilità, evidenziando la necessità, per tutti i

giovani, di partecipare ad una formazione che promuova stili di vita sostenibili, i diritti umani, la parità di genere, la solidarietà e l'inclusione, la cultura nonviolenta, la diversità culturale, il principio della cittadinanza globale. Le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, modificando l'assetto definito nel 2006, sono così definite: 1) competenza alfabetica funzionale 2) competenza multilinguistica 3) competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 4) competenza digitale 5) competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 6) competenza in materia di cittadinanza 7) competenza imprenditoriale 8) competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.



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

La continuità tra gli ordini di Scuola è resa evidente, disciplina per disciplina, dalla gradualità e, contemporaneamente, dalla ricorsività degli obiettivi, che assumono, nei vari cicli, complessità diverse. Nella costruzione del Curricolo Verticale, strumento flessibile e rimodulabile negli anni, si è tenuto conto, in modo particolare, dell'Atto di Indirizzo emanato dal Dirigente Scolastico e del Rapporto di Autovalutazione. Il miglioramento degli esiti degli alunni nelle prove standardizzate è una delle priorità indicate nei documenti, che va di pari passo con l'innalzamento dei livelli nell'uso corretto e consapevole della lingua italiana e con il potenziamento delle competenze matematiche e delle competenze delle lingue comunitarie.

Il Curricolo tiene conto anche delle altrettanto interessanti, e fortemente interrelate, categorie della competenza "personale e sociale", quella dell' "imparare ad imparare" (come unica dimensione che vede nella flessibilità e nella capacità di adattamento una componente del "saper essere" e dello "stare con gli altri") e quella della "competenza di cittadinanza" (che ora costituisce categoria a sé). Il documento si sofferma, inoltre, sulla necessità di rafforzare le competenze dei giovani negli ambiti delle STEAM, prediligendo un più stretto rapporto tra apprendimento formale, creatività ed esperienze di laboratorio. In senso più ampio, il Curricolo tiene conto della Raccomandazione europea che pone l'accento sui valori della curiosità e della capacità di relazione con "l'altro" (inteso come



persona, contesto, cultura, diversità), affiancate alla capacità di pensiero critico e alla resilienza. Risulta strategico il riferimento all'importanza di saper valutare i rischi connessi alle trasformazioni, alla capacità di lettura dei contesti e alla necessità di uno stato continuo di auto-riflessione nonché di controllo dei fenomeni comunicativi e relazionali. L'obiettivo prioritario è quello di mirare non ad una "Testa ben piena" ma ad una "Testa ben fatta" che organizza le conoscenze, che dispone di un'attitudine generale a porre e a trattare problemi, che si ispira a principi organizzatori che collegano i saperi e conferiscono senso. Lo scopo è quello di evitare la sterile accumulazione

di conoscenze e di costruire una personalità competente, consapevole e resiliente.

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

Allegato:

[allegato-curricolo-verticale-cittadinanza.pdf](#)

Proposta formativa per lo sviluppo delle competenze trasversali

IL COMPITO DI REALTÀ'

Il compito di realtà è un problema aperto e complesso, attraverso il quale lo studente mette in gioco la propria autonomia e responsabilità. È una diversa prospettiva dell'insegnamento che nasce dalla riflessione montessoriana unita all'idea dell'imparare dall'esperienza. Se è vero che strumenti di valutazione come le domande chiuse non sono espressione di un uso critico delle conoscenze acquisite, il compito di realtà fa sì che le conoscenze e le abilità scolastiche si aggancino alla vita reale e siano manifestazione delle competenze acquisite.



Per tal motivo: -non ha mai una risoluzione unica e definitiva, ma può essere svolto secondo diverse prospettive e punti di vista; -non si può risolvere con poco tempo (solitamente vengono svolti durante più settimane); -è pensato per essere svolto individualmente o in gruppo; - adotta una prospettiva multidisciplinare (non si tratta di mettere in campo conoscenze e abilità di una sola disciplina, ma di saper selezionare le informazioni e ragionare in modo completo e critico); -ha un prodotto finale, che verrà valutato dall'insegnante o dagli insegnanti. Nella valutazione finale sarà importante, dunque, osservare l'approccio multidisciplinare che gli alunni sanno abbracciare, la padronanza nell'esporre i propri pensieri, la capacità di lavorare in maniera individuale o in gruppo e di trovare soluzioni originali e adatte alla situazione proposta. I compiti di realtà proposti durante l'anno scolastico sono due, uno per quadrimestre; le tematiche afferiscono alle discipline dei tre ambiti dipartimentali: linguistico-espressivo, storico antropologico, scientifico-tecnologico.

Allegato:

[allegato-modello-proget-del-compito-di-realta.pdf](#)

Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza

IL CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO DELLE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

In una logica di globalità del curricolo si è scelto di mettere in relazione le competenze chiave di cittadinanza con le competenze chiave europee per l'apprendimento permanente, collegandole agli ambiti disciplinari/assi culturali. Il Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza si collega agli assi culturali previsti dal D.M. n. 139/2007 (Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione), all'interno dei quali sono declinate le competenze da conseguire da parte degli alunni al termine dell'obbligo scolastico. Asse dei Linguaggi (Discipline di riferimento: Italiano, Lingue straniere, Arte ed Immagine, Musica, Educazione Fisica) • Padronanza della lingua italiana • Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi • Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario • Utilizzare e produrre testi multimediali Asse MatematicoScientifico-Tecnologico (Discipline di



riferimento: Matematica, Scienze, Tecnologia) • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità • Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza • Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate • Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica • Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni. • Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi • Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.

Asse Storico-antropologico e sociale (Storia, Geografia, cittadinanza e Costituzione, IRC, Attività alternativa alla IRC) • Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali. • Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente. • Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio. Il Curricolo delle Competenze Chiave di Cittadinanza dell'Istituto Comprensivo "J. Sannazaro" si colloca all'interno della progettualità della scuola in rapporto sinergico e coeso con il Curricolo disciplinare e il Curricolo Verticale d'Istituto delle Competenze chiave per l'apprendimento permanente. Il Curricolo trae ispirazione dai principi e i valori fondanti del Modello Senza Zaino. Per una Scuola comunità - di cui l'istituto è scuola-capofila per la Campania - e promuove saperi e competenze in continuità verticale nel rispetto degli obiettivi che caratterizzano i curricula dei diversi ordini. La continuità nasce dall'esigenza primaria di garantire il diritto delle alunne e degli alunni ad un percorso scolastico funzionale, strutturato e organico che promuova uno sviluppo completo della persona, nel rispetto dei cambiamenti evolutivi e delle diverse istituzioni scolastiche, al fine di realizzare il successo formativo. Le competenze chiave di cittadinanza si riferiscono ad apprendimenti trasversali che riguardano la persona nella sua globalità; non sono strutturati a compartimenti stagni anche se ad essi vanno ricondotti i risultati di apprendimento delle varie discipline. Esse sono in relazione con i traguardi formativi che



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

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

Allegato:

[allegato-CURRICOLO-competenze-chiave-europee.pdf](#)

Utilizzo della quota di autonomia

Dalla pratica del modello Senza Zaino scaturisce la scelta di dedicare uno spazio all'interno di tutti gli ambiti disciplinari a percorsi di Cittadinanza Attiva. Si è stabilito, pertanto, di destinare, in termini di Curricolo Locale, una quota oraria fino al 15% del monte orario complessivo per ogni ordine di scuola a iniziative e percorsi riferiti a detto progetto. La progettazione con il CGA In coerenza con il Modello Senza Zaino la scuola adotta la progettazione secondo il metodo dell'Approccio Globale al Curricolo (Global Curriculum



Approach GCA), una progettazione dell'ambiente formativo nella sua globalità, orientata verso una prospettiva situazionale e contestuale del curricolo. Il Global Curriculum Approach si ispira alla visione di un curricolo esperienziale e contestuale dove è fondamentale la progettazione dell'ambiente formativo ed il sistema delle attività. Alla Scuola dell'Infanzia e alla Scuola Primaria, prima di intraprendere un percorso di apprendimento, docenti ed alunni nell'Agorà (angolo deputato agli incontri per discutere, prendere decisioni, leggere, ascoltare una spiegazione, una presentazione...), riflettono su un'esperienza e prevedono un percorso di conoscenza che passi attraverso i vari ambiti del sapere (discipline): un percorso che possa soddisfare le curiosità legate all'esperienza stessa. Ciò che si decide di fare insieme viene riportato, utilizzando la LIM, su un modello di progettazione che prende il nome di Mappa Generatrice. La mappa elaborata indica la strada da percorrere e quindi, come schema cartaceo, viene esposta nell'aula per essere periodicamente rivista, riadattata e completata. I docenti, partendo dalla Mappa Generatrice, completano la progettazione con obiettivi, metodologie, tempi, spazi, materiali e verifiche. In sintesi la progettazione parte dall'esperienza, dalla sua condivisione tra docente ed alunni nell'agorà (spazio di incontro), riconosce implicazioni, collegamenti, contenuti emergenti, ne fa derivare esercitazioni e approfondimenti. L'esperienza generatrice suscita una riflessione e una ricerca su porzioni di mondo. La mappa generatrice è lo strumento di progettazione condivisa, costruita con i bambini/studenti, modificabile, generatrice di altre mappe. Le discipline sono ambiti di sapere strettamente connessi all'esperienza, alla realtà che va indagata con gli strumenti della ricerca. Tale progettazione annuale si completa attraverso: mediazioni didattiche, programmazioni quindicinali, planning settimanali e timetable giornalieri. Per la Scuola Secondaria di Primo Grado la Mappa Generatrice viene usata per elaborare il compito di realtà interdisciplinare.

Allegato:

[allegato-quota-di-autonomia.pdf](#)

Dettaglio Curricolo plesso: OLIVETO CITRA CAP.



SCUOLA DELL'INFANZIA

Curricolo di scuola

i

Approfondimento

<https://www.olivetocitraic.edu.it/wp-content/uploads/2015/04/Premessa-.pdf>

https://www.olivetocitraic.edu.it/?page_id=23087

<https://www.olivetocitraic.edu.it/wp-content/uploads/2024/01/MODULO-PRIME - DEF PUBBLICAZIONE-ALBO-1.pdf>

<https://www.olivetocitraic.edu.it/wp-content/uploads/2024/01/modulo-classi-seconde.pdf>

https://www.olivetocitraic.edu.it/wp-content/uploads/2024/01/MODULO-TERZE_DEF-PUBBLICAZIONE-ALBO.pdf

<https://www.olivetocitraic.edu.it/wp-content/uploads/2024/01/Piano-scolastico-per-%E2%80%99apprendimento-delle-discipline-STEM-mediante-metodologie.pdf>

<https://www.olivetocitraic.edu.it/wp-content/uploads/2024/01/moduli1.pdf>



Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM

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

○ Azione n° 1: II

II

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

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



Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

II

○ **Azione n° 2: ii**

ii

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

II

○ **Azione n° 3: II**

II



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

II

Dettaglio plesso: OLIVETO CITRA - DOGANA

SCUOLA DELL'INFANZIA

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

Utilizzando le dotazioni esistenti a scuola (progetto STEM ed EDGREEN), si incentiverà progressivamente lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso l'uso, in ogni attività



ludica, di modalità di coding unplugged e della robotica educativa (CodyRoby Academy-prof.Bagliolo), quali azioni di rinforzo per sostenere l'apprendimento nei campi d'esperienza.

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM



- Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.
- Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.
- Interpretare le strategie di gioco
- Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

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

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

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

Predisporre un ambiente stimolante e incoraggiante, che consenta ai bambini di effettuare attività di esplorazione via via più articolate, procedendo anche per tentativi



- ed errori
- Valorizzare l'innato interesse per il mondo circostante che si sviluppa a partire dal desiderio e dalla curiosità dei bambini di conoscere oggetti e situazioni
- Organizzare attività di manipolazione, con le quali i bambini esplorano il funzionamento delle cose, ricercano i nessi causa-effetto e sperimentano le reazioni degli oggetti alle loro azioni
- Esplorare in modo olistico, con un coinvolgimento intrecciato dei diversi canali sensoriali e con un interesse aperto e multidimensionale per i fenomeni incontrati nell'interazione con il mondo
- Creare occasioni per scoprire, toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici
- 1- Laboratorialità e learning by doing 2- Problem solving e metodo induttivo 3- Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa 4- Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo 5- Promozione del pensiero critico

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.



- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

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

Molte sono le definizioni di media education che la letteratura propone, in generale si può pensare alla media education come il processo e alla media literacy come a uno dei suoi possibili obiettivi o risultati. La media education ha una duplice natura. Da un lato, è da intendere come "educazione ai media" volta, come affermato poco sopra, allo sviluppo di competenze che consentono un uso critico e consapevole dei media. Dall'altro, è da considerare anche come un'"educazione con i media" a sostegno della costruzione di un contesto educativo capace di utilizzare in modo efficace le tecnologie nei processi didattici. Secondo la letteratura, dunque, la media literacy pone al centro della sua attenzione i processi sia di ricezione che di produzione di messaggi attraverso l'impiego dei media, senza ignorare il coinvolgimento della dimensione emotivoaffettiva. L'azione del microstorytelling è scomponibile in tre fasi. La prima fase di preparazione e consiste nel predisporre esperienze ed occasioni che consentono ai bambini di acquisire o riattivare conoscenze sul mondo che successivamente verranno coinvolte nell'invenzione della storia. Può riguardare, inoltre, la predisposizione di ambienti di apprendimento in cui i bambini possano incontrare, familiarizzare e fare prime esperienze con le tecnologie che



verranno impiegate nella costruzione del prodotto digitale. Durante la seconda fase la storia prende vita. Ciò può avvenire in due modi. Da un lato, i bambini possono inventare una storia durante il gioco simbolico, facendo finta di essere i personaggi che interagiscono tra loro in una trama narrativa. Dall'altra parte, gli adulti possono sostenere l'invenzione delle storie al di fuori del contesto simbolico, con la varietà di strategie già sopra indicate. La storia può nascere come racconto orale che solo dopo viene trasformato in un prodotto digitale. La terza fase riguarda la revisione della storia, durante la quale i bambini riascoltano e/o riguardano la storia costruita con la possibilità di modificarla.

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

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



Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.
- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.
- Educare al bello.
- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle culture.
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

Dettaglio plesso: OLIVETO CITRA CAP.

SCUOLA DELL'INFANZIA

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

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



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

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.



- Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.
- Interpretare le strategie di gioco
- Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

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

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

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

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



- desiderio e dalla curiosità dei bambini di conoscere oggetti e situazioni
- Organizzare attività di manipolazione, con le quali i bambini esplorano il funzionamento delle cose, ricercano i nessi causa-effetto e sperimentano le reazioni degli oggetti alle loro azioni
- Esplorare in modo olistico, con un coinvolgimento intrecciato dei diversi canali sensoriali e con un interesse aperto e multidimensionale per i fenomeni incontrati nell'interazione con il mondo
- Creare occasioni per scoprire, toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici
- 1- Laboratorialità e learning by doing 2- Problem solving e metodo induttivo 3- Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa 4- Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo 5- Promozione del pensiero critico

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.
- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.



- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

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

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

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



bambini riascoltano e/o riguardano la storia costruita con la possibilità di modificarla.

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.



- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.
- Educare al bello.
- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle culture.
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

Dettaglio plesso: OLIVETO CITRA - DOGANA

SCUOLA PRIMARIA

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

Laboratorio con il robot -robotica educativa

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

mTiny è un robot educativo pensato per i bambini che crescono nell'era digitale. Il suo



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

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

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

L'aspetto multilingue del laboratorio consente agli studenti di esplorare altre lingue oltre alla loro lingua madre, arricchendo il loro bagaglio culturale. mTiny diventa così uno strumento versatile per l'apprendimento di nuove nozioni, stimolando la curiosità e la creatività degli studenti.

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

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

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



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

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

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

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

https://www.youtube.com/watch?v=_E2nTvK0Ddl

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

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

Coding - toolbox 2

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

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

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

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

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

Cody & Roby



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

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

<https://codemooc.org/codyroby/>

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

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

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

CodyRoby è un gioco "unplugged" (cioè senza strumenti elettronici) basato sulla programmazione e sull'interpretazione di semplici sequenze di istruzioni elementari. Cody è un programmatore che impartisce istruzioni, Roby è un robot che le esegue. Le istruzioni sono carte da gioco, i programmatori (Cody) sono i giocatori, i robot (Roby) sono pedine mosse dai giocatori su una scacchiera, o bambini coinvolti in attività motorie lungo un percorso.

Le istruzioni elementari sono 3: vai avanti (di uno scacco), girati a sinistra, girati a destra. Ogni istruzione è rappresentata da una carta. Le carte che compongono il mazzo sono 40. Ogni istruzione è scritta o disegnata su un cartello o su una tessera che Cody passa a Roby. Roby legge l'istruzione e la esegue muovendosi su una scacchiera. Non servono computer, sono i giocatori a fare la parte di Roby

<https://www.youtube.com/watch?v=D5hQ9UTDQ6s>

Codyroby Set Base Tappeto Con Tasselli Qr Code

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



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

-Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.

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

- Interpretare le strategie di gioco

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

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



creatori di tecnologia.

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

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

○ Azione n° 2: STEM E COSTRUZIONI LEGO

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

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

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

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

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo



- Favorire la didattica inclusiva
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Utilizzare attività laboratoriali

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Obiettivi cognitivi.

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

Comunicazione

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

Impegno

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

Positività

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

Collaborazione

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



Saper imparare dai pari

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

Risoluzione dei problemi

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Favorire la didattica inclusiva



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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.



- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

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

EDUGREEN: LABORATORI DI SOSTENIBILITÀ

Coltivare in piena aria e in serra didattica

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM



- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

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

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



forte spinta a promuovere osservazione, creatività e curiosità.

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.



- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

○ Azione n° 6: STEM E LINGUAGGIO - STE(A)M E STORYTELLING.

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

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



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

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

Lo storytelling STE(A)M sembra appartenere a due mondi differenti, quello umanistico e quello scientifico, ma in realtà il saper raccontare assume un'importanza fondamentale nello stimolare la curiosità dei ragazzi e nell'incoraggiarli a mettersi in gioco attraverso la condivisione di esperienza.

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

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

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

Questa articolazione è la narrazione, il parlare raccontando una storia; la storia prevede l'individuazione di un protagonista (reale o di finzione) e ne segue le vicende, i desideri, le emozioni l'intreccio con gli altri, il rapporto tra il suo mondo interiore e quello esteriore; è una forma di comprensione della vita, dei suoi fenomeni, di se stessi e, al tempo stesso, una forma di comunicazione che connette l'io agli altri grazie agli strumenti e le tecniche



del racconto: coinvolgendo i sensi, le emozioni, il corpo e condividendo esperienza ed emozione, sapere e vita e comportano l'incontro dell'io con gli altri, l'interazione con l'ambiente e il mondo.

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

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

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM



- apprendimento attivo: organizzare la conoscenza in modo adeguato e personalizzato
- apprendimento profondo: per ponderare e maturare i contenuti
- apprendimento autentico: dare forma e identità alla propria realtà
- prendere coscienza della propria identità culturale e delle altre ideologie
- conseguire un nuovo lessico
- registrare concetti, informazioni e contenuti
- trasmettere quei valori riconosciuti come propri
- sviluppare l'immaginazione per fantasticare il futuro
- elaborare, comunicare e presentare idee, progetti, teorie e problemi
- implementare competenze trasversali
- imparare a effettuare collegamenti interdisciplinari tra diverse discipline



○ Azione n° 7: STEM E APPROCCIO ECO-SISTEMICO E INCLUSIVO -/ATTIVITA' DI RICERCA – AZIONE CON METODO SNOEZELLEN NELLA UTILIZZAZIONE DELLA SENSORY ROOM

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

I criteri operativi sono quattro.

Ø utilizzare tutti i sensi, verticalmente;

Ø creare di ordine;

Ø bilanciamento

Ø effetto WoW.

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



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

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

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

La 'stanza sensoriale' nasce con i seguenti obiettivi:

- Ø simulare esperienze di scoperta
- Ø praticare tecniche di rilassamento e interazione
- Ø facilitare l'autodeterminazione
- Ø migliorare la qualità della vita scolastica
- Ø intervenire sugli stati di disregolazione comportamentale e sui disturbi sensoriali
- Ø scaricare le energie negative in un contesto protetto



Ø aumentare le capacità di concentrazione, dopo il rilassamento

Ø costituire un contesto privilegiato per l'interazione

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

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

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

Dotazioni della stanza:

ü impianto musica

ü pc

ü colonna d'acqua



ü angolo specchi

ü palla proiettante

ü cascata di luci

ü fascio di luci

ü nuvola

ü proiettore immagini

ü proiettore di ologrammi

ü poltrona caldo abbraccio

ü diffusore di aromi

ü divano vibrosensoriale

ü piscina di palline



Proposta U.D.A.

CONTENUTI DELLA PROGRAMMAZIONE DI CLASSE

CONTENUTI DELLA PROGRAMMAZIONE PEI

FASI ORGANIZZATIVE.

1⁰ step -AULA con tutta la classe

Preparazione alla riflessione creativa per un racconto fantastico

Individuazioni delle percezioni sensoriali collegabili al tema proposto

2⁰ step_AULA - SENSORY ROOM

Sviluppo argomenti del tema

3⁰ step - SENSORY ROOM



DIARIO DIBORDO

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

Quadro orario	Prima settimana	Seconda settimana	Terza settimana	Quarta stimolazione
Data				
Orario				
Docente di sostegno
Docente prevalente				
(in presenza con la docente che resta in aula con il resto del gruppo classe)
Docente in accoglimento nella sensory room			



U.D.A.	Ambiente marino	Ambiente marino	Ambiente marino	Ambiente marino
Focus stimolazione		Video proiezione	Video proiezione	
Strumenti della sensory room utilizzati nella stimolazione	Video proiezione Disco ad olio Palla proiettante Musica rilassante	Cascata di luci Oservazione dalla poltrona Nuvola Musica rilassante Diffusore di aromi	Selezione di rumori della natura Colonna ad acqua Proiezione nello specchio dei movimenti dell'acqua	Stimolazione a scelta dei bambini, con indicazione della motivazione della scelta
Attività didattica	Prima parte - 15 minuti adattamento Compagni: Incipit per la creazione di un racconto /Alunno X :	Compagni - Alunno X (insieme) lettura del racconto / disegno delle scene del racconto	Prima parte - 15 minuti adattamento Compagni - Alunno X (insieme) bricolage/ cartoni /cartoncini /pennerelli/colla	Prima parte - 30 minuti adattamento Compagni - Alunno X (insieme) - docente in cooperazione immersiva con gli alunni: verifica



OSSERVAZIONE DELLE RISPOSTE ALLE ATTIVITA' REALIZZATE

	Mostra forte curiosità	Riconosce l'ambiente come noto	Riconosce l'ambiente come familiare	Riconosce l'ambiente come familiare
	Tende ad avvicinarsi da solo alle strumentazioni	Chiede al docente di attivare alcune stimolazioni	Rispetta la stimolazione proposta dal docente	Rispetta la stimolazione proposta dal docente
	Tende a toccarle tutte			
	Predilige:.....	Rispetta la stimolazione proposta dal docente	Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici	Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici
ALUNNO X	Dopominuti la curiosità si attenua			
	Resta vicino alla strumentazione indicata dal docente in funzione della attività da svolgere	Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici	Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente	Esegue la verifica insieme agli altri in logica di cooperative learning
	Segue e conduce l'attività con tranquillità	Interpreta correttamente la connessione con le attività svolte nella lezione	Chiede di ritornare	
	Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente		Si è annoiato	Accetta che per il momento l'esperienza sensoriale ha
	Chiede di ritornare		E' stato sempre partecipe	



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

Mostra forte curiosità	Riconosce l'ambiente come noto	Riconosce l'ambiente come familiare	Riconosce l'ambiente come familiare
Tende ad avvicinarsi da solo alle strumentazioni	Chiede al docente di attivare alcune stimolazioni	Rispetta la stimolazione proposta dal docente	Rispetta la stimolazione proposta dal docente
Tende a toccarle tutte	Rispetta la stimolazione proposta dal docente	Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici	Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici
Predilige:.....		Propone modalità di	Esegue la verifica insieme
Dopominuti la curiosità si attenua			
Resta vicino alla strumentazione indicata dal docente in funzione della	Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata		

COMPAGNO



attività da svolgere	da quelli didattici	utilizzo delle stimolazioni rispetto ad una esigenza personale sempre rapportata alla attività didattica	agli altri in logica di cooperative learning Accetta che per il momento l'esperienza sensoriale abbia termine
Segue e conduce l'attività con tranquillità	Interpreta correttamente la connessione con le attività svolte nella lezione precedente	Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente	Chiede che venga riproposta
Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente	Chiede di ritornare	Chiede di ritornare	Si è annoiato
Chiede di ritornare	Si è annoiato	Si è annoiato	E' stato sempre partecipe
Si è annoiato	Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente	E' stato sempre partecipe	Si è eccessivamente rilassato
E' stato sempre partecipe	Chiede di ritornare	Si è eccessivamente rilassato	
Si è eccessivamente rilassato	Chiede di ritornare		

SOCIALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA MULTISENSORIALE CON I COMPAGNI DI CLASSE

Alunno X

Esperienza :

Suggestiva

Divertente

Noiosa



Da ripetere

Acquisire una breve descrizione al termine della esperienza

Esperienza :

Suggestiva

Divertente

COMPAGNI di
confronto

Noiosa

Da ripetere

Acquisire una breve descrizione al termine della esperienza

4^o step - VALUTAZIONE RISULTATI ATTESI

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

Confronto tra le competenze-modalità espressive-immersione nelle tematiche

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un



apprendimento integrato delle discipline STEM

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere i processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione



- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.
- Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.
- Interpretare le strategie di gioco
- Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.



- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.
- Educare al bello.
- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle differenze.
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.



○ Azione n° 8: CODING SENZA IL COMPUTER

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

- lo schema logico di un tema

- il testo di una ricetta di una cucina

- il format di un programma televisivo

- una procedura di laboratorio

- il protocollo di trattamento di una malattia

- le regole di uno sport

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



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

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

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

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

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

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

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



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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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

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

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

Per un giusto e corretto ascolto della musica occorrono due cose: ragione e cuore. Ma la prima non serve se non c'è la seconda, e la seconda da sola non basta, così che discernimento e sentimento devono andare a braccetto. È però importante (anzi,



fondamentale), che logica e sensibilità siano perfettamente bilanciate, altrimenti l'ascolto non avrà più alcuna valenza né di piacere né d'altro, ma, anzi, rischierebbe di essere un momento di noia o di grande fatica.

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

Ed ecco allora che per gustare pienamente un momento musicale non bisogna mai far prevalere un aspetto a scapito di un altro: l'emozione è certamente ciò che serve prima di tutto, ma essa deve essere affiancata da una certa educazione (basta poco, sapere chi è l'autore, qual è l'evento che la musica rappresenta, il periodo in cui è stata scritta), così che quella musica sarà capita (e gradita) fino in fondo. Perché capire una costruzione musicale significa darle la sua giusta dimensione, comprendere il suo messaggio ed apprezzarla davvero, solo così l'esperienza dell'ascolto diventerà un momento importante e significativo, qualcosa da ricordare e da ripetere.

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

Per esempio seguire un concerto in video può aiutare moltissimo, perché le varie inquadrature sul direttore d'orchestra al momento dell'attacco o ai vari strumenti guidano



l'ascoltatore all'interno del brano musicale e lo aiutano a seguirne meglio l'andamento. Ed ecco così che la musica sarà un'esperienza visiva oltre che uditiva.

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

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

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



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

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

ü ASCOLTO ATTIVO

La musica riesce a toccare i nostri tasti interni suscitando emozioni, immagini e ricordi. Nessuna emozione è assente dalla tavolozza della musica. Spesso ascoltiamo musica mentre siamo in auto, durante un incontro con qualcuno, mentre lavoriamo, o nel tempo libero. Spesso, la musica caratterizza momenti importanti della nostra vita e a distanza di tempo, un brano musicale può rievocare dentro di noi un periodo o un episodio della nostra vita associato a quel brano. Automaticamente, vengono evocate anche le emozioni collegate a quel particolare ricordo.

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



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

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

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

- Aiutare ad ascoltare e definire meglio le emozioni che derivano dall'ascolto di un brano
- Stimolare la creatività e l'ideazione
- Stimolare i ricordi
- Farsi coinvolgere in una attività mentale che allontana i pensieri e le preoccupazioni
- Comprendere perché un brano musicale o un passaggio all'interno di un brano ci coinvolge in modo particolare, risalendo alle emozioni che evoca
- Trovare uno spazio di qualità dentro di sé: per esempio, quando hai applicato il processo a un brano puoi, ogni volta che vuoi, riascoltare il brano e rievocare le immagini e la storia che hai costruito, in modo da trovare sempre, associato a quel brano, un definito stato



d'animo.

ü SCHEDA DI ASCOLTO.

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

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

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

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

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



Soffice

Ombra

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

Serenità

Gioia

Angoscia

Tristezza

Paura

Interesse

Sorpresa

Senso di abbandono

Senso di rassegnazione

Amarezza

Romanticismo

Ansia (o nervosismo)

Avversione

Appagamento

Contentezza

Apprensione

Inquietudine

Calma

Commozione

Compassione

Confusione

Abbattimento

Sconforto

Dispiacere

Dolore

Eccitazione

Entusiasmo

Euforia

Frustrazione

Gratitudine

Incertezza

Rabbia

Agitazione

Malinconia

Meraviglia

Noia

Nostalgia

Piacere

Preoccupazione

Avvilimento

Rimpianto

Serenità

Soddisfazione

Sofferenza

Solitudine

Spensieratezza

Tensione

Tranquillità (o

quiete

durevole)



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

ü IMMAGINI MENTALI/ COLORI

Libera la fantasia e prova ad immaginare:

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

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

Oggetti: fermi o animati? Grandi o piccoli?

Ambienti: accoglienti? Ostili?

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

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



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

LA NARRAZIONE

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

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

La combinazione degli elementi emersi può sfociare in:

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

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



DIARIO EMOTIVO - SCHEDA DI ASCOLTO ATTIVO

BRANO Tempo Sensazioni Emozioni Ricordi Immagini mentali Pensieri NARRAZIONE
Colori

1

2



3

4

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

- Insegnare attraverso l'esperienza



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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- motivare alla partecipare;
- consolidare conoscenze lessicali, grammaticali, culturali;
- acquisire pronuncia corretta attraverso l'ascolto e la produzione del testo musicale;
- conoscere il linguaggio colloquiale;
- favorire l'apprendimento di lingue straniere;
- stimolare processi interattivi e riflessivi nell'analisi musicale e nell'analisi del contenuto e il significato dei testi;



- migliorare l'apprendimento di quasi ogni aspetto della lingua target;
- sviluppare la consapevolezza culturale;
- favorire la creatività degli studenti;
- liberare espressioni del sé emotivo;
- contestualizzare testo/opere individuando i fattori socio-culturali sottesi ad epoche/contesti;
- saper categorizzare epoche/stili .

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

«La scuola è aperta a tutti», recita il 1° comma dell'art. 34 della Costituzione, individuando il principio che guida le politiche per l'istruzione nella loro mission: rimuovere tutti gli ostacoli sociali, politici, economici e fisici che impediscono alla scuola di farsi ponte verso il futuro. Tale istituzione ricopre un ruolo importante nei processi di mobilità sociale, ciononostante, appare ancora fortemente fondato sull'eredità; infatti, la possibilità di emergere dai redditi più bassi non ha fatto che diminuire dato che le statistiche dicono che in Italia solo il sei per cento dei giovani i cui genitori non hanno il diploma ottiene la laurea.

Ed ecco quindi l'importanza di ripartire dall'idea di "comunità", implementando modelli capaci di rendere la scuola una comunità costruttrice della società. Ripartire dalla valorizzazione dei talenti, mettendo tutti nella condizione di poter eccellere nel proprio campo e intervenendo così sia sulla soddisfazione personale che su un piano più ampio di arricchimento sociale. Perché ciò sia possibile la comunità deve intervenire con tutto ciò



che è in suo potere per permettere che nessuno si smarrisca durante il percorso scolastico. Ritornando all'articolo 34 della Costituzione, il secondo comma recita: «I capaci e meritevoli, anche se privi di mezzi, hanno diritto di raggiungere i gradi più alti degli studi»; tuttavia sappiamo benissimo quanto la scuola italiana sia pubblica ma non gratuita, già dalla primaria, infatti, si comincia con i materiali extra, gli album, l'anticipo per i libri, etc... fino ad arrivare alle scuole superiori in cui l'ostacolo economico diventa spesso invalicabile.

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

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

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

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

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo



- Favorire la didattica inclusiva
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Utilizzare attività laboratoriali
- Tinkering e making; Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva; Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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

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

ORGANIZZARE UNA VISITA GUIDATA INSIEME AGLI ALUNNI.

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

LA COMUNITÀ DEGLI ALUNNI NEL MSZ.

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



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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

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

I corsi con INGV.

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

Il sistema sismico appenninico.



Campi flegrei nella cronaca quotidiana.

La sicurezza nel nostro istituto.

La protezione civile.

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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

○ **Azione n° 13: DIGITAL PROBLEM SOLVING**



Dalle Raccomandazioni del Parlamento e Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006”:

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l’uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.”- “La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l’apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l’innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all’affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell’uso interattivo delle TSI.”

Le competenze digitali si suddividono in tre categorie:

1. Competenze digitali di base. sono le capacità richieste per l'applicazione efficace di sistemi e dispositivi ICT da parte dei cittadini e che coprono in generale l'alfabetizzazione digitale. A tale scopo nel 2010 il Joint Research Centre dell'UE ha realizzato il modello DIGCOMP che consente di definire in maniera precisa le competenze digitali di base.

Rientrano nelle competenze di base: l'utilizzo di hardware facilmente reperibili (tastiere, touch screens) e l'utilizzo di software per semplici operazioni online di tutti i giorni (gestione di file, posta elettronica, ricerca di informazioni).

2. Competenze digitali intermedie: necessarie per il mondo del lavoro, come la creazione di contenuti e la valutazione critica degli strumenti digitali. Inoltre, saper gestire i software più utilizzati nell'amministrazione di un'azienda (Excel, PowerPoint, Microsoft Word)

3. Competenze digitali avanzate: skills specifiche e in costante aggiornamento fondamentali per la propria professione (IoT, programmazione, cybersecurity e molto altro)

Le digital skills si possono ulteriormente suddividere in:

Digital hard skills: capacità pratiche come utilizzo di programmi, la conoscenza dei



linguaggi di programmazione, l'uso avanzato dei social media, l'analisi dei dati.

Digital soft skills: hanno a che fare con la propria attitudine e come comunicare efficacemente nell'ambiente digitale (abilità comunicative, problem solving, elasticità, pensiero critico).

Il problem solving, a prescindere dalla sua contestualizzazione all'interno del mondo digitale, è un processo cognitivo che viene applicato in vari settori per considerare un problema e giungere a una risoluzione dello stesso. Come qualsiasi altra competenza, anche la capacità di problem solving può essere sviluppata e allenata anche attraverso lo sviluppo di competenze digitali. I principali step da compiere per venire a capo di un problema e raggiungere il successo desiderato, secondo la letteratura sul tema, possono essere riassunti come segue:

- definizione del problema;
- analisi del problema;
- identificazione delle possibili soluzioni;
- scelta della soluzione da adottare;
- definizione del piano d'azione;
- azione.

Per individuare le origini di un problema, per esempio, è possibile ricorrere alle correlazioni causa-effetto per scomporre un problema in una catena di elementi che, se ripercorsa a ritroso, può condurre al malfunzionamento (fisico o concettuale) che ha condotto alla generazione del problema stesso.

Il digital problem solving è una soft skill estremamente trasversale e per svilupparla e coltivarla è fondamentale mettere in pratica altre digital soft skill. Ripercorrendo le fasi in cui è possibile scomporre il processo del problem solving, infatti, è possibile individuare specifici momenti in cui l'utilizzo di strumenti e soluzioni digitali, e di conseguenza l'applicazione di alcune digital soft skill, possono risultare particolarmente utili per risolvere un problema "tradizionale" sfruttando il digitale o per venire a capo di un problema digitale utilizzando proprio le opportunità che il digitale stesso ci offre.

Per risolvere un problema occorre, dopo averlo individuato, documentarsi il più possibile



su di esso per individuarne le cause e definire davanti a cosa ci si trova esattamente per poter procedere e trovare la soluzione più adatta. In questo senso una soft skill come la digital literacy risulta particolarmente util. Sapere utilizzare gli strumenti digitali per trovare informazioni a partire da accurate e precise keywords può facilitare, e molto, il lavoro di un problem solver, il quale proprio grazie a Internet ha a disposizione un sistema di conoscenze pressoché infinito da consultare e selezionare per andare alla radice del problema che deve risolvere.

Allo stesso tempo per risolvere un problema potrebbe essere necessario lavorare in team piuttosto che individualmente. E allora una skill come il digital team working può rivelarsi estremamente utile: dalla creazione di cartelle condivise dove inserire i materiali che ognuno dei membri del team ha reperito per documentarsi sul problema, all'utilizzo di file condivisi sui quali è possibile lavorare contemporaneamente per mettere per iscritto le idee che emergono durante un brainstorming effettuato tramite, per esempio, una videochiamata.

Ciò vale sia nel mondo tradizionale che in quello digitale, all'interno del quale una competenza come il problem solving viene esponenzialmente amplificata grazie alla confluenza di saperi e attitudini derivanti dallo sviluppo di altre soft skill e dalla conoscenza di varie tecnologie e soluzioni digitali con cui abbiamo sempre più a che fare.

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

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



Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Stimolare: la creatività, elasticità mentale , abilità nel contaminare tra loro elementi provenienti da ambiti diversi.

Abituare gli alunni a trovare soluzioni ai problemi individuando ciò che non va; a procedere per esclusioni successive;

Abituare al pensiero che, trovare una soluzione adatta non è in realtà così scontato e automatico: anche questo richiede un allenamento costante e l'essere aperti a farlo

○ **Azione n° 14: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - STEM E MONDO PLASTIC FREE**

Le attività sono anche propedeutiche all'uso della stampante 3D per comprendere il processo di estrusione a caldo che è alla base del funzionamento della stampante 3D.

- Codificazione delle plastiche
- Plastiche biodecompostabili/degradabili
- Azioni dei lombrichi nella compostiera
- Verifica efficacia di una compostiera

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un



apprendimento integrato delle discipline STEM

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.
- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.
- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la



salvaguardia del pianeta.

- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

Dettaglio plesso: OLIVETO CITRA CAP. P.P.

SCUOLA PRIMARIA

○ **Azione n° 1: STEM E COSTRUZIONI LEGO**

us/lessons/preschool-steam-park/functional-elements/)

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

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

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



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Obiettivi cognitivi.

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

Comunicazione

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

Impegno

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



Positività

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

Collaborazione

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

Saper imparare dai pari

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

Risoluzione dei problemi

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

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

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

○ **Azione n° 2: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - DIDATTICA STE(A)M E OUTDOOR EDUCATION**



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

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

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

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

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

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



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.



- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

○ Azione n° 3: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - OUTDOOR EDUCATION

EDUGREEN: LABORATORI DI SOSTENIBILITÀ

Coltivare in piena aria e in serra didattica

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Favorire la didattica inclusiva
- Promuovere la creatività e la curiosità



- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Utilizzare attività laboratoriali
- Tinkering e making; Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva; Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.



○ **Azione n° 4: AVANZARE CON STEM (con aperture in continuità sull'INFANZIA) - Coding unplugged-Robotica educativa**

Laboratorio con il robot -robotica educativa

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

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

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

Il laboratorio si estende oltre il dominio matematico, offrendo opportunità di esplorare altre discipline. Gli studenti potranno programmare mTiny per interagire con concetti



scientifici, linguistici e logici. Ad esempio, potrebbero creare un percorso linguistico in cui il panda rappresenta parole in diverse lingue, promuovendo così l'apprendimento linguistico in modo giocoso e coinvolgente.

L'aspetto multilingue del laboratorio consente agli studenti di esplorare altre lingue oltre alla loro lingua madre, arricchendo il loro bagaglio culturale. mTiny diventa così uno strumento versatile per l'apprendimento di nuove nozioni, stimolando la curiosità e la creatività degli studenti.

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

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

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

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



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

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

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

https://www.youtube.com/watch?v=_E2nTvK0Ddl

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

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

Coding - toolbox 2

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

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



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

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

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

Cody & Roby

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

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

<https://codemooc.org/codyroby/>

<https://www.youtube.com/watch?v=XLOWCjHTvmc>

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



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

CodyRoby è un gioco "unplugged" (cioè senza strumenti elettronici) basato sulla programmazione e sull'interpretazione di semplici sequenze di istruzioni elementari. Cody è un programmatore che impartisce istruzioni, Roby è un robot che le esegue. Le istruzioni sono carte da gioco, i programmatori (Cody) sono i giocatori, i robot (Roby) sono pedine mosse dai giocatori su una scacchiera, o bambini coinvolti in attività motorie lungo un percorso.

Le istruzioni elementari sono 3: vai avanti (di uno scacco), girati a sinistra, girati a destra. Ogni istruzione è rappresentata da una carta. Le carte che compongono il mazzo sono 40. Ogni istruzione è scritta o disegnata su un cartello o su una tessera che Cody passa a Roby. Roby legge l'istruzione e la esegue muovendosi su una scacchiera. Non servono computer, sono i giocatori a fare la parte di Roby

<https://www.youtube.com/watch?v=D5hQ9UTDQ6s>

Codyroby Set Base Tappeto Con Tasselli Qr Code

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



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

-Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.

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

- Interpretare le strategie di gioco

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

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



creatori di tecnologia.

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

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

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

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

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

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



Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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

- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.

- Sviluppare il pensiero creativo.

- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo



- Osservare, misurare, passare al modello.

- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

○ **Azione n° 6: STEM E LINGUAGGIO - STE(A)M E STORYTELLING.**

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



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

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

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

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



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

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

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

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

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



emozione, sapere e vita e comportano l'incontro dell'io con gli altri, l'interazione con l'ambiente e il mondo.

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

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

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

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



Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- apprendimento attivo: organizzare la conoscenza in modo adeguato e personalizzato
- apprendimento profondo: per ponderare e maturare i contenuti
- apprendimento autentico: dare forma e identità alla propria realtà
- prendere coscienza della propria identità culturale e delle altre ideologie
- conseguire un nuovo lessico
- registrare concetti, informazioni e contenuti
- trasmettere quei valori riconosciuti come propri
- sviluppare l'immaginazione per fantasticare il futuro
- elaborare, comunicare e presentare idee, progetti, teorie e problemi
- implementare competenze trasversali
- imparare a effettuare collegamenti interdisciplinari tra diverse discipline

○ **Azione n° 7: STEM E APPROCCIO ECO-SISTEMICO E INCLUSIVO -/ATTIVITA' DI RICERCA – AZIONE CON METODO SNOEZELEN NELLA UTILIZZAZIONE DELLA SENSORY ROOM**

Entrare in una stanza al buio e sentirsi lentamente inondati da suoni e immagini che



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

I criteri operativi sono quattro.

Ø utilizzare tutti i sensi, verticalmente;

Ø creare di ordine;

Ø bilanciamento

Ø effetto WoW.

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

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

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



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

La 'stanza sensoriale' nasce con i seguenti obiettivi:

Ø simulare esperienze di scoperta

Ø praticare tecniche di rilassamento e interazione

Ø facilitare l'autodeterminazione

Ø migliorare la qualità della vita scolastica

Ø intervenire sugli stati di disregolazione comportamentale e sui disturbi sensoriali

Ø scaricare le energie negative in un contesto protetto

Ø aumentare le capacità di concentrazione, dopo il rilassamento

Ø costituire un contesto privilegiato per l'interazione

Ø favorire il raggiungimento di competenze didattiche attraverso metodologie cooperative



e laboratoriali

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

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

Dotazioni della stanza:

ü impianto musica

ü pc

ü colonna d'acqua

ü angolo specchi

ü palla proiettante

ü cascata di luci



ü fascio di luci

ü nuvola

ü proiettore immagini

ü proiettore di ologrammi

ü poltrona caldo abbraccio

ü diffusore di aromi

ü divano vibrosensoriale

ü piscina di palline

Proposta U.D.A.

CONTENUTI DELLA PROGRAMMAZIONE DI CLASSE

CONTENUTI DELLA PROGRAMMAZIONE PEI



FASI ORGANIZZATIVE.

1⁰ step -AULA con tutta la classe

Preparazione alla riflessione creativa per un racconto fantastico

Individuazioni delle percezioni sensoriali collegabili al tema proposto

2⁰ step_AULA - SENSORY ROOM

Sviluppo argomenti del tema

3⁰ step - SENSORY ROOM

DIARIO DI BORDO

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



Quadro orario	Prima settimana	Seconda settimana	Terza settimana	Quarta stimolazione
Data				
Orario				
Docente di sostegno
Docente prevalente				
(in compresenza con la docente che resta in aula con il resto del gruppo classe)
Docente in accoglimento nella sensory room			
U.D.A.	Ambiente marino	Ambiente marino	Ambiente marino	Ambiente marino
Focus stimolazione				
Strumenti della sensory room	Video proiezione Disco ad olio	Video proiezione	Video proiezione	Stimolazione a scelta dei



utilizzati nella stimolazione	Palla proiettante	Cascata di luci	Selezione di rumori della natura	bambini, con indicazione della motivazione della scelta
	Musica rilassante	Oservazione dalla poltrona	Colonna ad acqua	
		Nuvola	Proiezione nello specchio dei movimenti dell'acqua	
		Musica rilassante		
		Diffusore di aromi		
	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 30 minuti adattamento
Attività didattica	Compagni: Incipit per la creazione di un racconto /Alunno X :	Compagni - Alunno X (insieme) lettura del racconto / disegno delle scene del racconto	Compagni - Alunno X (insieme) bricolage/ cartoni /cartoncini /pennerelli/collagli	Compagni - Alunno X (insieme) - docente in cooperazione immersiva con gli alunni: verifica

OSSERVAZIONE DELLE RISPOSTE ALLE ATTIVITA' REALIZZATE



ALUNNO X

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



COMPAGNO

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



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

SOCIALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA MULTISENSORIALE CON I COMPAGNI DI CLASSE

Alunno X

Esperienza :

- Suggestiva
- Divertente
- Noiosa
- Da ripetere

Acquisire una breve descrizione al termine della esperienza

COMPAGNI di confronto

Esperienza :

- Suggestiva



Divertente

Noiosa

Da ripetere

Acquisire una breve descrizione al termine della esperienza

4⁰ step - VALUTAZIONE RISULTATI ATTESI

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

Confronto tra le competenze-modalità espressive-immersione nelle tematiche

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

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



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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere i processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.



- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

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

- Interpretare le strategie di gioco

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

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

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

- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

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

- Educare al bello.

- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle differenze.



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

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

○ **Azione n° 8: CODING SENZA IL COMPUTER**



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

- lo schema logico di un tema

- il testo di una ricetta di una cucina

- il format di un programma televisivo

- una procedura di laboratorio



- il protocollo di trattamento di una malattia

- le regole di uno sport

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

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

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

Gioco dell'oca :!.Schema regole del gioco; 2. tirare il dado (azione); 3. muovere la pedina



dalla casella di partenza (azione); 4. constatare gli effetti della casella di arrivo (azione)

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

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

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



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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

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



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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

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

ü ASCOLTO ATTIVO

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



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

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

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

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

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

- Aiutare ad ascoltare e definire meglio le emozioni che derivano dall'ascolto di un brano
- Stimolare la creatività e l'ideazione
- Stimolare i ricordi



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

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

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

ü SCHEDE DI ASCOLTO.

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

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

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

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



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

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

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

Inquietudine
Calma
Commozione
Compassione
Confusione
Abbattimento
Sconforto
Dispiacere

Agitazione
Malinconia
Meraviglia
Noia
Nostalgia
Piacere
Preoccupazione
Avvilimento



Romanticismo

Ansia (o nervosismo)

Avversione

Appagamento

Contentezza

Apprensione

Dolore

Eccitazione

Entusiasmo

Euforia

Frustrazione

Gratitudine

Incertezza

Rabbia

Rimpianto

Serenità

Soddisfazione

Sofferenza

Solitudine

Spensieratezza

Tensione

Tranquillità (o
quiete

durevole)

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

ü IMMAGINI MENTALI/ COLORI

Libera la fantasia e prova ad immaginare:

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

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

Oggetti: fermi o animati? Grandi o piccoli?



Ambienti: accoglienti? Ostili?

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

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

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

ü LA NARRAZIONE

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

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

La combinazione degli elementi emersi può sfociare in:

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



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

ù DIARO EMOTIVO - SCHEDA DI ASCOLTO ATTIVO

BRANO

Tempo

Sensazioni Emozioni Ricordi

Immagini

mentali

Pensieri NARRAZIONE

Colori

1



2

3

4



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- saper categorizzare epoche/stili .
- contestualizzare testo/opere individuando i fattori socio-culturali sottesi ad epoche/contesti;
- liberare espressioni del sé emotivo;
- favorire la creatività degli studenti;
- sviluppare la consapevolezza culturale;
- migliorare l'apprendimento di quasi ogni aspetto della lingua target;



- stimolare processi interattivi e riflessivi nell'analisi musicale e nell'analisi del contenuto e il significato dei testi;
- favorire l'apprendimento di lingue straniere;
- conoscere il linguaggio colloquiale;
- acquisire pronuncia corretta attraverso l'ascolto e la produzione del testo musicale;
- consolidare conoscenze lessicali, grammaticali, culturali;
- motivare alla partecipare;
- stimolare le emozioni non come accessorio, ma come chiave ed elemento con cui caratterizziamo il processo di ricerca scientifica
- promuovere la meraviglia come effetto di potenziamento sulla creatività, per rendere il pensiero più flessibile e meno stereotipato e percepire lo spazio infinito in cui siamo tutti immersi e che normalmente ci trova indifferenti e distanti
- suscitare emozioni di sublime e profonda meraviglia, per sperimentare nuovi modi di conoscere la scienza.

○ **Azione n° 10: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA - STEA(A)M E PROTAGONISMO ATTIVO**

ORGANIZZARE UNA VISITA GUIDATA INSIEME AGLI ALUNNI.

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

LA COMUNITÀ DEGLI ALUNNI NEL MSZ.

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



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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

○ **Azione n° 11: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA - STEA(M) E COSTITUZIONE**



«La scuola è aperta a tutti», recita il 1° comma dell'art. 34 della Costituzione, individuando il principio che guida le politiche per l'istruzione nella loro mission: rimuovere tutti gli ostacoli sociali, politici, economici e fisici che impediscono alla scuola di farsi ponte verso il futuro. Tale istituzione ricopre un ruolo importante nei processi di mobilità sociale, ciononostante, appare ancora fortemente fondato sull'eredità; infatti, la possibilità di emergere dai redditi più bassi non ha fatto che diminuire dato che le statistiche dicono che in Italia solo il sei per cento dei giovani i cui genitori non hanno il diploma ottiene la laurea.

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

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

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

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



“La Costituzione”: studiarla nella sua organizzazione di testo strutturato.

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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

○ **Azione n° 12: DIGITAL PROBLEM SOLVING**

Dalle Raccomandazioni del Parlamento e Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006”:

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le



tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet." - "La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI."

Le competenze digitali si suddividono in tre categorie:

1. Competenze digitali di base. Sono le capacità richieste per l'applicazione efficace di sistemi e dispositivi ICT da parte dei cittadini e che coprono in generale l'alfabetizzazione digitale. A tale scopo nel 2010 il Joint Research Centre dell'UE ha realizzato il modello DIGCOMP che consente di definire in maniera precisa le competenze digitali di base.

Rientrano nelle competenze di base: l'utilizzo di hardware facilmente reperibili (tastiere, touch screens) e l'utilizzo di software per semplici operazioni online di tutti i giorni (gestione di file, posta elettronica, ricerca di informazioni).

2. Competenze digitali intermedie: necessarie per il mondo del lavoro, come la creazione di contenuti e la valutazione critica degli strumenti digitali. Inoltre, saper gestire i software più utilizzati nell'amministrazione di un'azienda (Excel, PowerPoint, Microsoft Word)

3. Competenze digitali avanzate: skills specifiche e in costante aggiornamento fondamentali per la propria professione (IoT, programmazione, cybersecurity e molto altro)

Le digital skills si possono ulteriormente suddividere in:

Digital hard skills: capacità pratiche come utilizzo di programmi, la conoscenza dei linguaggi di programmazione, l'uso avanzato dei social media, l'analisi dei dati.

Digital soft skills: hanno a che fare con la propria attitudine e come comunicare



efficacemente nell'ambiente digitale (abilità comunicative, problem solving, elasticità, pensiero critico).

Il problem solving, a prescindere dalla sua contestualizzazione all'interno del mondo digitale, è un processo cognitivo che viene applicato in vari settori per considerare un problema e giungere a una risoluzione dello stesso. Come qualsiasi altra competenza, anche la capacità di problem solving può essere sviluppata e allenata anche attraverso lo sviluppo di competenze digitali. I principali step da compiere per venire a capo di un problema e raggiungere il successo desiderato, secondo la letteratura sul tema, possono essere riassunti come segue:

- definizione del problema;
- analisi del problema;
- identificazione delle possibili soluzioni;
- scelta della soluzione da adottare;
- definizione del piano d'azione;
- azione.

Per individuare le origini di un problema, per esempio, è possibile ricorrere alle correlazioni causa-effetto per scomporre un problema in una catena di elementi che, se ripercorsa a ritroso, può condurre al malfunzionamento (fisico o concettuale) che ha condotto alla generazione del problema stesso.

Il digital problem solving è una soft skill estremamente trasversale e per svilupparla e coltivarla è fondamentale mettere in pratica altre digital soft skill. Ripercorrendo le fasi in cui è possibile scomporre il processo del problem solving, infatti, è possibile individuare specifici momenti in cui l'utilizzo di strumenti e soluzioni digitali, e di conseguenza l'applicazione di alcune digital soft skill, possono risultare particolarmente utili per risolvere un problema "tradizionale" sfruttando il digitale o per venire a capo di un problema digitale utilizzando proprio le opportunità che il digitale stesso ci offre.

Per risolvere un problema occorre, dopo averlo individuato, documentarsi il più possibile su di esso per individuarne le cause e definire davanti a cosa ci si trova esattamente per poter procedere e trovare la soluzione più adatta. In questo senso una soft skill come la



digital literacy risulta particolarmente util. Sapere utilizzare gli strumenti digitali per trovare informazioni a partire da accurate e precise keywords può facilitare, e molto, il lavoro di un problem solver, il quale proprio grazie a Internet ha a disposizione un sistema di conoscenze pressoché infinito da consultare e selezionare per andare alla radice del problema che deve risolvere.

Allo stesso tempo per risolvere un problema potrebbe essere necessario lavorare in team piuttosto che individualmente. E allora una skill come il digital team working può rivelarsi estremamente utile: dalla creazione di cartelle condivise dove inserire i materiali che ognuno dei membri del team ha reperito per documentarsi sul problema, all'utilizzo di file condivisi sui quali è possibile lavorare contemporaneamente per mettere per iscritto le idee che emergono durante un brainstorming effettuato tramite, per esempio, una videochiamata.

Ciò vale sia nel mondo tradizionale che in quello digitale, all'interno del quale una competenza come il problem solving viene esponenzialmente amplificata grazie alla confluenza di saperi e attitudini derivanti dallo sviluppo di altre soft skill e dalla conoscenza di varie tecnologie e soluzioni digitali con cui abbiamo sempre più a che fare.

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

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



Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Stimolare: la creatività, elasticità mentale , abilità nel contaminare tra loro elementi provenienti da ambiti diversi.

Abituare gli alunni a trovare soluzioni ai problemi individuando ciò che non va; a procedere per esclusioni successive;

Abituare al pensiero che, trovare una soluzione adatta non è in realtà così scontato e automatico: anche questo richiede un allenamento costante e l'essere aperti a farlo

○ Azione n° 13: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA -STE(A)M E CULTURA DEL RISCHIO

I percorsi con INGV.

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

Il sistema sismico appenninico.

Campi flegrei nella cronaca quotidiana.

La sicurezza nel nostro istituto.

La protezione civile.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un



apprendimento integrato delle discipline STEM

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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

○ **Azione n° 14: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - STEM E MONDO PLASTIC FREE**

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

Le attività sono anche propedeutiche all'uso della stampante 3D per comprendere il processo di estrusione a caldo che è alla base del funzionamento della stampante 3D.



- Codificazione delle plastiche
- Plastiche biodecompostabili/degradabili
- Azioni dei lombrichi nella compostiera
- Verifica efficacia di una compostiera

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo



- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.
- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.
- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

Dettaglio plesso: OLIVETO CITRA "SANNAZZARO"

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

○ Azione n° 1: ESPLORAZIONE TRIDIMENSIONALE IN REALTA' AUMENTATA

Dotazioni scuola: Scanner 3D-Stamapanti 3D



Il laboratorio prevede la realizzazione di manufatti in stampa 3d, anche previa scansione in 3D di oggetti già esistenti da duplicare, che saranno utilizzati per spiegare concetti STEM.

Nella didattica aumentata l'integrazione della tecnologia è diventata un aspetto fondamentale nell'apprendimento, soprattutto per sviluppare il pensiero critico degli studenti e stimolarne l'interazione e il dialogo nelle materie STEAM. La stampa 3D è una delle tecnologie più diffuse e utilizzate nell'ultimo periodo, in virtù delle nuove possibilità di apprendimento che può offrire agli studenti. Progettare e realizzare oggetti 3D aiuta non solo i più piccoli a sviluppare le proprie capacità creative ma stimola anche gli adolescenti nella risoluzione di problemi. Stampare un oggetto può essere utile per capire quello che funziona o non funziona e soprattutto permette agli studenti di imparare dai propri errori. Grazie alla stampa 3D è possibile semplificare concetti teorici complessi stimolando l'intelligenza spaziale. Infatti, mettere in relazione la realtà fisica con quella spaziale si sta rivelando problematico per molti ragazzi e ragazze appartenenti alla Generazione Z che sembrano mancare di fantasia e creatività. La stampa 3D può offrire a questi studenti nuove metodologie di insegnamento (può essere utilizzata in un'ampia varietà di materie scolastiche, comprese quelle umanistiche come geografia e storia) e aiutarli a risolvere quella che è molto di più di una semplice mancanza di immaginazione. Per questo motivo la stampa 3D svolgerà sempre di più un ruolo di primo piano in quella che è stata ribattezzata come didattica aumentata e si sta rivelando uno strumento fondamentale, per esempio, anche per i laboratori di robotica educativa e ricreativa. Ovviamente è necessario formare adeguatamente non solo gli studenti ma soprattutto gli insegnanti.

La stampa 3D è il processo di produzione additiva che parte da un disegno digitale per arrivare alla generazione di un oggetto fisico (la cosiddetta prototipazione rapida). È importante ricordare come la stampa 3D sia anche una vera e propria materia e il suo utilizzo nel mondo del lavoro è in continua crescita. Oltre a offrire una flessibilità nella progettazione e una riduzione dei costi, la stampante 3D permette ai progettisti di creare forme complesse che non possono essere ottenute con metodi di produzione convenzionali, permettendo al tempo stesso una personalizzazione unica e una sensibile riduzione dei tempi nello sviluppo. Dal settore del design fino a quello biomedicale, imparare a modellare in 3D può essere la chiave per trovare un lavoro nel prossimo futuro. Capire il funzionamento di una stampante 3D e saper utilizzare programmi o applicazioni è fondamentale per chi vuole creare o progettare qualcosa: il lavoro della scuola diventa qualcosa di imprescindibile.

Per gli insegnanti che vogliono adeguarsi alla nuova metodologia della didattica



aumentata, organizzare dei progetti di stampa 3D nelle proprie lezioni può essere un buon modo per favorire l'interdisciplinarietà. È possibile realizzare dei progetti che coinvolgano i bambini della scuola dell'infanzia fino a quelli della primaria e così via. Gli studenti, per esempio, potranno disegnare dei giocattoli mentre la stampante 3D si occuperà della loro realizzazione. Creare un oggetto è un processo che richiede diverse fasi: non bisogna solo ideare il progetto ma anche valutare ogni possibile problema che possa verificarsi in fase di stampa. Una volta concepito il progetto, bisogna poi tradurre la propria idea attraverso un software dedicato e cercando di migliorarla (correggendo gli errori e non solo). Alla fine si tratta di provare, modificare e riprovare fino al raggiungimento del proprio obiettivo.

La tecnologia dietro a quella che viene comunemente chiamata "modellazione a deposizione fusa" è la stessa: per realizzare oggetti in tre dimensioni, infatti, ogni stampante utilizza una bobina di filamenti di diversi tipi di materiali. L'ugello estrusore si muove sui tre assi e fonde questi filamenti, posizionandoli uno sopra l'altro: la plastica fusa viene solidificata grazie a raggi UV. Uno degli aspetti che bisogna considerare quando si acquista un modello qualsiasi è la precisione con cui l'ugello può posizionarsi sui tre assi e la fedeltà con cui potrà stampare il proprio oggetto. Precisione di posizionamento e stampa sono due valori che vanno sempre considerati, oltre alle dimensioni massime dell'oggetto. Anche la velocità di stampa è un altro fattore da tenere in considerazione nella scelta di una stampante 3D: spesso si sceglie di stampare lentamente per ottenere risultati finali più precisi e con meno difetti. Dopo aver considerato l'hardware è necessario prestare attenzione al software: bisogna scegliere alcuni programmi di modellazione 3D compatibili (sono supportati i principali sistemi operativi come Windows, macOS e Linux) con il processo di stampa. Non tutti i file sono supportati dalle stampanti: il più utilizzato è quello ".STL" (Standard Triangulation Language) che viene gestito da un normalissimo software CAD. Gli altri standard utilizzati sono il "G-code" e il ".OBJ". Per quanto riguarda i materiali utilizzabili, ABS, PLA e filamenti compositi sono quelli che vanno per la maggiore. Nel primo caso si tratta di un materiale plastico capace di offrire una buona rigidità e un'ottima resistenza anche se non è dissolvibile nell'ambiente; nel secondo si utilizza un composto naturale che non è particolarmente resistente ma è completamente biodegradabile; nel terzo vengono uniti il sopracitato PLA e altri elementi (per esempio le fibre del legno).

Parlando di didattica aumentata, il modello di insegnamento/apprendimento va ripensato e l'inserimento della cosiddetta stampa additiva nei programmi scolastici è fondamentale



quanto lo è il coding o la robotica educativa. La stampa 3D, infatti, si conferma essere un importante strumento di inclusione didattica e può diventare una risorsa fondamentale anche per gli studenti con qualche disabilità o bisogno speciale. Utilizzando una stampante 3D, infatti, è possibile creare dei sussidi didattici ad hoc: gli studenti possono collaborare nella progettazione e aiutare direttamente i compagni di classe che si trovano in difficoltà rendendo così l'esperienza didattica inclusiva. In Rete è possibile trovare diverse piattaforme che possono fornire a insegnanti e studenti tutto il necessario per svolgere le proprie lezioni. Per esempio, sulla piattaforma [PrintLab Classroom](#) sono disponibili molteplici modelli da stampare e tutto quello che serve per avvinarsi alla stampa additiva. Non c'è solo PrintLab: sulla piattaforma [Siemens STEM Day](#) è possibile trovare parecchio materiale per svolgere le normali attività didattiche oltre a una serie di strumenti e persino un centro di supporto per insegnanti. Un'altra piattaforma interessante e ricca di contenuti è [Create Education](#) mentre [Thingiverse Education](#) offre un centinaio di lezioni gratuite che rendono l'insegnamento con una stampante 3D più facile.

Avere in un'aula una stampante 3D può aiutare gli studenti non solo a migliorare la collaborazione ma anche a potenziare le attività di storytelling e problem solving. La didattica aumentata, infatti, sembra sviluppare quelle competenze di ragionamento spaziale e comprensione (da 2D a 3D) che mancano nella Generazione Z e in quelle successive: per questo motivo la scuola non può farne a meno.

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

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



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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.
- Ritrovare il piacere di agire insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.
- Interpretare le strategie di ideazione
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.
- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.
- Educare al bello.



○ Azione n° 2: STEM E LOGICA MATEMATICA COME VERIFICA SPERIMENTALE

La matematica è linguaggio comune che mette d'accordo ipotesi e osservazioni, giustifica le previsioni dei fenomeni e indica le relazioni da utilizzare nella costruzione dei modelli.

Relazioni fra grandezze.

Prevedere il periodo di oscillazione di un pendolo o utilizzare le proporzioni per prevedere l'allungamento di una molla attraverso verifiche sperimentali non semplici e può essere bello, davanti alla discordanza fra i valori calcolati e quelli misurati, fermarsi un momento a riflettere per capire se l'errore deriva dal calcolo, dall'esperimento o da entrambi.

Peso e peso specifico.

Prevedere il peso di un parallelepipedo di legno, conoscendo il suo peso specifico e misurando le sue dimensioni oppure il peso di un recipiente cilindrico riempito di acqua distillata.

Struttura atomica e configurazione elettronica (modellistica)

Configurazione atomica e costruzione delle tavola periodica (mediante uso di QRCode).

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

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



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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.
- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

○ **Azione n° 3: STEM E COSTRUZIONI LEGO**

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

Il sistema di apprendimento STEAM propone , un sistema di apprendimento pratico,



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

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

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

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Obiettivi cognitivi.

Molteplici gli obiettivi cognitivi che si possono raggiungere tra cui risolvere problemi,



rimanere concentrati e ricordare un'attività o una sfida, fissare obiettivi.

Comunicazione

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

Impegno

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

Positività

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

Collaborazione

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

Saper imparare dai pari

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

Risoluzione dei problemi

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

Utilizzando i mattoncini più famosi al mondo, sicuramente in dotazione già a tutti gli alunni, si possono ideare concetti legati a tante materie scolastiche diverse anche senza



dotarsi necessariamente dei set proposti dalla LEGO.

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

○ Azione n° 4: DIGITAL PROBLEM SOLVING

Dalle Raccomandazioni del Parlamento e Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006”:

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.”- “La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI.”

Le competenze digitali si suddividono in tre categorie:

1. Competenze digitali di base. sono le capacità richieste per l'applicazione efficace di sistemi e dispositivi ICT da parte dei cittadini e che coprono in generale l'alfabetizzazione digitale. A tale scopo nel 2010 il Joint Research Centre dell'UE ha realizzato il modello DIGCOMP che consente di definire in maniera precisa le competenze digitali di base.



Rientrano nelle competenze di base: l'utilizzo di hardware facilmente reperibili (tastiere, touch screens) e l'utilizzo di software per semplici operazioni online di tutti i giorni (gestione di file, posta elettronica, ricerca di informazioni).

2. Competenze digitali intermedie: necessarie per il mondo del lavoro, come la creazione di contenuti e la valutazione critica degli strumenti digitali. Inoltre, saper gestire i software più utilizzati nell'amministrazione di un'azienda (Excel, PowerPoint, Microsoft Word)

3. Competenze digitali avanzate: skills specifiche e in costante aggiornamento fondamentali per la propria professione (IoT, programmazione, cybersecurity e molto altro)

Le digital skills si possono ulteriormente suddividere in:

Digital hard skills: capacità pratiche come utilizzo di programmi, la conoscenza dei linguaggi di programmazione, l'uso avanzato dei social media, l'analisi dei dati.

Digital soft skills: hanno a che fare con la propria attitudine e come comunicare efficacemente nell'ambiente digitale (abilità comunicative, problem solving, elasticità, pensiero critico).

Il problem solving, a prescindere dalla sua contestualizzazione all'interno del mondo digitale, è un processo cognitivo che viene applicato in vari settori per considerare un problema e giungere a una risoluzione dello stesso. Come qualsiasi altra competenza, anche la capacità di problem solving può essere sviluppata e allenata anche attraverso lo sviluppo di competenze digitali. I principali step da compiere per venire a capo di un problema e raggiungere il successo desiderato, secondo la letteratura sul tema, possono essere riassunti come segue:

- definizione del problema;
- analisi del problema;
- identificazione delle possibili soluzioni;
- scelta della soluzione da adottare;
- definizione del piano d'azione;
- azione.



Per individuare le origini di un problema, per esempio, è possibile ricorrere alle correlazioni causa-effetto per scomporre un problema in una catena di elementi che, se ripercorsa a ritroso, può condurre al malfunzionamento (fisico o concettuale) che ha condotto alla generazione del problema stesso.

Il digital problem solving è una soft skill estremamente trasversale e per svilupparla e coltivarla è fondamentale mettere in pratica altre digital soft skill. Ripercorrendo le fasi in cui è possibile scomporre il processo del problem solving, infatti, è possibile individuare specifici momenti in cui l'utilizzo di strumenti e soluzioni digitali, e di conseguenza l'applicazione di alcune digital soft skill, possono risultare particolarmente utili per risolvere un problema "tradizionale" sfruttando il digitale o per venire a capo di un problema digitale utilizzando proprio le opportunità che il digitale stesso ci offre.

Per risolvere un problema occorre, dopo averlo individuato, documentarsi il più possibile su di esso per individuarne le cause e definire davanti a cosa ci si trova esattamente per poter procedere e trovare la soluzione più adatta. In questo senso una soft skill come la digital literacy risulta particolarmente utile. Sapere utilizzare gli strumenti digitali per trovare informazioni a partire da accurate e precise keywords può facilitare, e molto, il lavoro di un problem solver, il quale proprio grazie a Internet ha a disposizione un sistema di conoscenze pressoché infinito da consultare e selezionare per andare alla radice del problema che deve risolvere.

Allo stesso tempo per risolvere un problema potrebbe essere necessario lavorare in team piuttosto che individualmente. E allora una skill come il digital team working può rivelarsi estremamente utile: dalla creazione di cartelle condivise dove inserire i materiali che ognuno dei membri del team ha reperito per documentarsi sul problema, all'utilizzo di file condivisi sui quali è possibile lavorare contemporaneamente per mettere per iscritto le idee che emergono durante un brainstorming effettuato tramite, per esempio, una videochiamata.

Ciò vale sia nel mondo tradizionale che in quello digitale, all'interno del quale una competenza come il problem solving viene esponenzialmente amplificata grazie alla confluenza di saperi e attitudini derivanti dallo sviluppo di altre soft skill e dalla conoscenza di varie tecnologie e soluzioni digitali con cui abbiamo sempre più a che fare.



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Stimolare: la creatività, elasticità mentale, abilità nel contaminare tra loro elementi provenienti da ambiti diversi.

Abituare gli alunni a trovare soluzioni ai problemi individuando ciò che non va; a procedere per esclusioni successive;

Abituare al pensiero che, trovare una soluzione adatta non è in realtà così scontato e automatico: anche questo richiede un allenamento costante e l'essere aperti a farlo

○ **Azione n° 5: QR CODES PER LA DIDATTICA**

Persino in un'aula priva di tecnologia – laddove spesso i ragazzi possiedono già degli smartphone con connessione a Internet – i codici QR possono rappresentare una lezione di coding.

Il QRCode rappresenta una pratica scorciatoia per accedere alle più svariate risorse web senza bisogno di digitare l'indirizzo URL.



Per un insegnante è davvero molto facile generare un codice QR da proiettare o stampare su carta: i ragazzi lo possono scansire per vedere un video, ascoltare un podcast, leggere un articolo o una presentazione digitale scelta dal docente.

I codici QR possono infatti contenere testo, link (a siti web, video o file), indirizzi email, numeri telefonici, messaggi vocali e molto altro. Un codice QR può persino chiamare direttamente un numero di emergenza per richiedere soccorso!

Il codice QR (o codice Quick Response) è un codice a barre di forma quadrata, composto da moduli neri disposti all'interno di uno schema di forma quadrata, sono codici bidimensionali che grazie alla scansione mediante la fotocamera di un dispositivo mobile come un iPad, tablet Android o smartphone consente all'utente di accedere alle informazioni in esso contenute. Tali informazioni possono essere link, oppure parti di testo, indirizzi email o link di accesso rapido a risorse in rete.

Questi codici sono ormai entrati a far parte del mondo del marketing, in quanto offrono ai lettori la possibilità immediata di visitare un sito web per scoprire più informazioni su una serie di fatti, prodotti e servizi.

Un QR Code può contenere fino a 4.296 caratteri di testo consultabile senza l'ausilio di un collegamento ad internet come ad esempio informazioni di pubblica utilità quali ad esempio:

- § un prospetto orario di una o più linee autobus
- § un elenco di numeri di emergenza
- § un elenco di numeri di pubblica utilità
- § un prospetto delle farmacie di turno
- § un elenco degli eventi culturali programmati in città

Contestualmente, un codice così codificato può contenere tutta una serie di informazioni che ne estendono le funzionalità grazie ad internet, infatti grazie al collegamento alla rete globale un QR-Code può contenere collegamenti a tutta una serie di risorse on-line come:

- § un indirizzo web (istituzionale, mini siti dedicati ad eventi, social network)



§ un contenuto multimediale (immagini, video, audio)

§ lettura di un quiz online o altri assessment tools.

Con apposite app si possono modificare e colorare o inserire delle immagini, l'importante è non modificare i punti che memorizzano gli algoritmi di calcolo.

Nelle scuole grazie all'uso dei tablet o altri dispositivi (BYOD), i codici QR hanno dimostrato di essere utilissimi per risparmiare tempo per la condivisione di link e per l'immediato raggiungimento delle risorse.

Infatti, se si proietta un codice QR su una LIM, tutti gli studenti possono effettuare la scansione con il proprio dispositivo e, immediatamente, essere di fronte alla stessa risorsa, senza alcuna perdita di tempo. In questo modo è possibile interagire con il proprio strumento, anziché seguire passivamente quanto proiettato sulla lavagna. Grazie alla scansione, si evita la possibilità di digitare un URL errato e perdere tempo per risolvere tutte le problematiche tecniche che spesso gli studenti evidenziano.

Un altro uso dei codici QR può essere quello di crearne una serie e di metterli in giro per la classe, magari aggiungendoli a dei fogli di lavoro o a compiti da svolgere a casa. In questo modo si può pensare alla realizzazione di attività differenti e che si adattino ai diversi stili di apprendimento degli studenti.

Oggi sono tanti i siti che offrono la possibilità di creare codici QR e diverse sono le app disponibili per smartphone e tablet, quindi è bene installare un lettore in ogni dispositivo.

Ecco alcuni suggerimenti sull'utilizzo di codici QR in classe.

Desumere link da singoli file o cartelle memorizzate in servizi cloud come Dropbox, Google Drive, Box, copia e condivisione mediante i codici QR.

Effettuare una registrazione audio utilizzando apposite app, caricarle e copiare l'URL che viene generato. Trasformare questo in un codice QR ed effettuare la scansione mediante un dispositivo. Immediatamente l'audio verrà riprodotto automaticamente e l'URL verrà trasformato in un link di download diretto.

Mettere codici QR su fogli di lavoro che puntano a contenuti video o audio e accompagnarli con alcune domande utili per creare esercizi di comprensione rispetto a un testo di lettura tradizionale. Se il vostro QR Code vi collega a un modulo di Google, si potrebbe chiedere



agli studenti di guardare o ascoltare un clip multimediale e compilare le domande che avete creato. Tutte le loro risposte verranno raccolte in un foglio di calcolo.

Per i proprietari di iPad, creare screencast utilizzando l'app ShowMe per spiegare un concetto o un processo. Prendere l'URL che genera e trasformare questo in un codice QR.

Condividere con la classe eBook che hai generato utilizzando applicazioni come Book Creator.

Creare una caccia al tesoro QR Code per l'uso dentro o fuori dalla classe. Il vantaggio dei codici QR consiste nella non obbligata necessità di essere collegati a Internet per eseguire la scansione.

Se la scuola spinge all'uso della tecnologia, sicuramente i codici QR possono essere un utilissimo strumento per accelerare il trasferimento di contenuti multimediali, per facilitare l'apprendimento personalizzato e per l'aggiunta di un'aria di mistero tra gli studenti per ciò che sta dietro i quadrati bianchi e neri.

Come si legge un codice QR?

Per scansire un codice QR è necessario scaricare sul proprio dispositivo mobile una app specifica per la lettura ottica del codice. Ce ne sono moltissime disponibili gratuitamente per Android su Google Playstore o IOS sulla App Store di iTunes. Una volta scaricata la app, si posiziona il proprio device sul codice e lo si inquadra fino a che si produrrà il segnale acustico di avvenuta acquisizione.

Il codice QR può essere letto anche dal proprio PC o laptop. Ci sono programmi – come per es. [Free QR code desktop reader](#) – che consentono di scansire dallo schermo del PC un codice integrato in un sito, email, banner o documento.

In alternativa, si possono scaricare programmi simili a [QR Reader from Desktop](#), con i quali è possibile inquadrare il codice QR di fronte alla propria webcam e visualizzare il sito collegato al codice.

Come si genera un codice QR?

Per creare un codice QR sono disponibili diverse alternative gratuite sul web.

Una delle più semplici da utilizzare – e che può tornare utile anche quando si voglia proiettare il codice QR sulla LIM o con un semplice proiettore – è [Google Shortener](#) (ora



disponibile anche come Extension di Chrome) oppure [uQR.me](https://uqr.me), qrCode Monkey (<https://www.qrcode-monkey.com/it/>)

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.



- Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.
- Ritrovare il piacere di agire insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.
- Interpretare le strategie di ideazione
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.
- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.
- Educare al bello.

○ Azione n° 6: DECODIFICARE UN CODICE A BARRE

EAN

Il codice a barre è il simbolo grafico di identificazione dei prodotti più utilizzato al mondo. È costituito da barre nere e spazi bianchi, oltre che da una serie univoca di cifre. Questi elementi, assieme, rappresentano la carta di identità di un prodotto o di un articolo, dal momento che ne contengono tutte le informazioni utili per garantirne l'identificazione e la tracciabilità. Di codici a barre ce ne sono tantissimi tipi ma il più classico dei barcode è il GS1 EAN 13 .

<https://www.alfacod.it/blog-codice-a-barre-cosa-e-come-funziona>

<https://www.youtube.com/watch?v=VNLJ3nUsznw>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLksWDQFuNTs1ah7YVSup8Ddj6BMB53tH4>



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.
- Ritrovare il piacere di agire insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.
- Interpretare le strategie di ideazione



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

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

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

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

- Educare al bello.

○ Azione n° 7: STEM, LOGICA E SCHEMI MOTORI

La logica e la risposta psico-fisica individuale e di gruppo è alla base di ogni proposta di gioco, esercizio ed allenamento motorio da impostare sul consolidamento di schemi motori e posturali, sulla loro interazione in situazione combinata e simultanea, sulla esecuzione di movimenti precisati da adattare a situazioni esecutive sempre più complesse.

E' anche necessario proporre l'uso di "dispositivi digitali connessi", come strumento per rendere la disciplina scolastica più coinvolgente, come ad esempio applicazioni per la gestione delle performance atletiche, software per la creazione di programmi di allenamento personalizzati e dispositivi tecnologici per il monitoraggio delle attività fisiche. Inoltre, il corso fornirà esempi pratici di come queste tecnologie possano essere integrate nell'insegnamento dell'educazione fisica e come coinvolgere gli studenti attivamente nella loro pratica sportiva.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un



apprendimento integrato delle discipline STEM

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.
- Ritrovare il piacere di agire insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.
- Interpretare le strategie di ideazione
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a



creatori di tecnologia.

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

- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

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

- Educare al bello.

○ Azione n° 8: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA-STEM E PROFESSIONI DI DOMANI

Soprattutto nei contesti con un più alto rischio di marginalizzazione, le attività STE(A)M orientano l'incontro degli alunni con professionisti negli ambiti applicativi e della divulgazione scientifica legata all'ambiente e alla salute dell'uomo.

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

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



Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie inclinazioni
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.
- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.
- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle esperienze

○ **Azione n° 9: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA -STEM E MONDO PLASTIC FREE**

Le attività sono anche propedeutiche all'uso della stampante 3D per comprendere il processo di estrusione a caldo che è alla base del funzionamento della stampante 3D.

- Codificazione delle plastiche
- Plastiche biodecompostabili/degradabili
- Azioni dei lombrichi nella compostiera



- Verifica efficacia di una compostiera

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- Osservare, misurare, passare al modello.



- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.
- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.
- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

○ Azione n° 10: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - DIDATTICA STE(A)M E OUTDOOR EDUCATION

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

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

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

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



materiali creativi e nuove tecnologie.

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

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

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.



- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.

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

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

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

○ **Azione n° 11: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA - STEM IN CUCINA E A TAVOLA.**

BATTERI E LIEVITI "OVUNQUE"! Ruoli ed azioni di batteri e miceti nelle preparazioni alimentari.

Non solo "uovo": storia, chimica, biochimica, nutrizione, merceologia.



ACQUE TRASPARENTI MA, TUTTE DIVERSE.

Atlante delle acque minerali

Come leggere l'etichetta.

Un confronto con l'acqua del rubinetto.

Visita alle terme di Contursi terme.

L'OSMOSI. Osmosi per la conservazione e nella fase di cottura degli alimenti.

CODING E TRACCIABILITA' ALIMENTI

<https://www.cr-coding.eu/etichetta-delle-uova/>

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM



- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.
- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.
- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.

○ **Azione n° 12: STEM E APPROCCIO ECO-SISTEMICO E INCLUSIVO - COMUNICAZIONE AUMENTATIVA ALTERNATIVA. TRASPOSIZIONE FRASEOLOGICA IN SIMBOLISMO GRAFICO (IN ALTERNATIVA AL LIS)**



Nella differenza è possibile trovare ricchezza, soluzioni, metodologie, nuove prospettive socio-affettive e condividere con una comunità capace di accogliere autenticamente. Le STE(A)M hanno la potenzialità di porsi come un filtro attraverso il quale guardare il mondo con occhi curiosi e aperti all'inclusione e all'apprendimento reciproco.

L'altro punto importante riguarda l'idea che l'educazione scientifica sia ecosistemica, ovvero che metta al centro del processo di apprendimento il discente e il suo talento, in un contesto sperimentale. In altre parole, si lavora sulla competenza relativa al contenuto, ma anche sulla competenza trasversale, soprattutto se parliamo di un contesto con casi di povertà educativa.

La proposta di ricerca - azione di accessibilità comunicativa può essere destinata ad alunni ipo/non udenti, da utilizzare durante le lezioni, le attività di gruppo, le interazioni con gli insegnanti e i compagni di classe, nonché per partecipare a progetti e presentazioni.

La finalità è quella di ridurre le frustrazioni dell'alunno/a e potenziare la sua autostima consentendo la possibilità di esprimersi in modo più chiaro e adeguato.

L'obiettivo è far superare ai ragazzi i disagi dovuti alla privazione della comunicazione verbale e/o orale utilizzando un simbolismo agevole e rapido quale forma di comunicazione alternativa al linguaggio parlato e scritto. Aiutarli ad esprimere i propri bisogni, desideri, opinioni e sentimenti, nonché a partecipare a conversazioni significative.

Consentire loro di comunicare senza la presenza di un facilitatore o di un interlocutore. Potenziare l'alfabetizzazione nella letto-scrittura.

Premesso che la Comunicazione Aumentativa Alternativa può avvenire attraverso i gesti; il linguaggio dei segni; la voce; immagini e supporti visivi; dispositivi che generano parole vocalizzate; linguaggio del corpo, in questo caso si intende utilizzare simboli grafici essenziali (pittogrammi disegnati dagli alunni) che sintetizzino intere frasi di uso ordinaria giornata scolastica e di facile uso da parte di tutti.

Fasi del progetto:

- Analisi dei bisogni comunicativi
- Scelta delle ore / discipline in cui vi è maggiore necessità di inserimento del simbolismo grafico
- Strutturazione di un format fraseologico (relazionale/didattico)
- Trasposizione della fraseologia con ideazione e scelta dei simboli



- Disseminazione delle simbologie
- Verifica della accettazione da parte di Alessia
- Verifica della efficacia

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere i processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Osservare, misurare, passare al modello.



- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.
- Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.
- Interpretare le strategie di gioco
- Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.
- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.
- Educare al bello.
- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle differenze.
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

○ **Azione n° 13: STEM E TRANSIZIONE ECOLOGICA -**



OUTDOOR EDUCATION

EDUGREEN: LABORATORI DI SOSTENIBILITÀ

Coltivare in piena aria e in serra didattica

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo



- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

- Utilizzare fonti informative di generi differenti.

- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.

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

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

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

○ **Azione n° 14: STEM E CURA DEL TERRITORIO - VIVERE GLI SPAZI STE(A)M**

Avere consapevolezza dei luoghi di vita, riappropriarsi degli spazi comunitari, tornare a progettare insieme condividendo idee e pratiche di cura del bene comune.

in collaborazione con altre organizzazioni del territorio. La proposta si apre al territorio ed



estende le attività anche all'esterno, in luoghi ritenuti interessanti per un ambiente educativo stimolante e quanto più possibile coincidente con quello frequentato nella vita quotidiana da ragazze e ragazzi.

Obiettivo:

Progettare e preparare un'esperienza didattica finalizzata ad avvicinare i bambini al valore del bello

e del patrimonio culturale della propria città; mettere il digitale "a servizio" dell'arte, della multidisciplinarietà, della scoperta del territorio; favorire la progettazione, co-progettazione e collaborazione nel rispetto degli stili di apprendimento; promuovere percorsi di cittadinanza attiva e di inclusione; promuovere le soft skills.

Durata = da programmare in CdI/CdIC

Risorse necessarie: Immagini in alta definizione e materiali riguardanti beni culturali dell'ente culturale della città, Lim, Tablet o notebook a disposizione degli alunni

Applicativi: Learning App, ThingLink, Book Creator,

Sito Creative Commons per raccontare i progetti STEM dei propri compagni e i propri sviluppati durante l'anno scolastico.

Descrizione

Il progetto prevede di esplorare attraverso la tecnologia il patrimonio culturale e storico del territorio, documentarlo e rielaborarlo secondo la propria esperienza, espressività e creatività realizzando come output un prodotto interattivo digitale.

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo



- Favorire la didattica inclusiva
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Utilizzare attività laboratoriali
- Tinkering e making; Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva; Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo di spazi e risorse
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.
- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.
- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.



- Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un progetto
- Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.
- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.
- Educare al bello.
- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza di contesto
- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

○ **Azione n° 15: STEM E APPROCCIO ECO-SISTEMICO E INCLUSIVO -/ATTIVITA' DI RICERCA – AZIONE CON METODO SNOEZELN NELLA UTILIZZAZIONE DELLA SENSORY ROOM**

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

I criteri operativi sono quattro.



Ø utilizzare tutti i sensi, verticalmente;

Ø creare di ordine;

Ø bilanciamento

Ø effetto WoW.

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

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

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

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

La 'stanza sensoriale' nasce con i seguenti obiettivi:

Ø simulare esperienze di scoperta

Ø praticare tecniche di rilassamento e interazione

Ø facilitare l'autodeterminazione

Ø migliorare la qualità della vita scolastica

Ø intervenire sugli stati di disregolazione comportamentale e sui disturbi sensoriali

Ø scaricare le energie negative in un contesto protetto

Ø aumentare le capacità di concentrazione, dopo il rilassamento

Ø costituire un contesto privilegiato per l'interazione

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



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

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

Dotazioni della stanza:

ü impianto musica

ü pc

ü colonna d'acqua

ü angolo specchi

ü palla proiettante

ü cascata di luci

ü fascio di luci

ü nuvola

ü proiettore immagini

ü proiettore di ologrammi

ü poltrona caldo abbraccio

ü diffusore di aromi

ü divano vibrosensoriale

ü piscina di palline

Proposta U.D.A.

CONTENUTI DELLA PROGRAMMAZIONE DI CLASSE

CONTENUTI DELLA PROGRAMMAZIONE PEI



FASI ORGANIZZATIVE.

1^o step -AULA con tutta la classe

Preparazione alla riflessione creativa per un racconto fantastico

Individuazioni delle percezioni sensoriali collegabili al tema proposto

2^o step_AULA - SENSORY ROOM

Sviluppo argomenti del tema

3^o step - SENSORY ROOM

DIARIO DI BORDO

CLASSE PRIMARIA CAPOLUOGO – primo gruppo alunni: con
Alunno x

Quadro orario	Prima settimana	Seconda settimana	Terza settimana	Quarta stimolazione
Data				
Orario				
Docente di sostegno
Docente prevalente (in presenza con la



docente che resta in aula con il resto del gruppo classe)				
Docente in accoglimento nella sensory room			
U.D.A.	Ambiente marino	Ambiente marino	Ambiente marino	Ambiente marino
Focus stimolazione				
Strumenti della sensory room utilizzati nella stimolazione	Video proiezione Disco ad olio Palla proiettante Musica rilassante	Video proiezione Cascata di luci Oservazione dalla poltrona Nuvola Musica rilassante Diffusore di aromi	Video proiezione Selezione di rumori della natura Colonna ad acqua Proiezione nello specchio dei movimenti dell'acqua	Stimolazione a scelta dei bambini, con indicazione della motivazione della scelta
Attività didattica	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 15 minuti adattamento	Prima parte - 30 minuti adattamento
	Compagni: Incipit per la	Compagni -	Compagni -	Compagni -



	creazione di un racconto /Alunno X :	Alunno X (insieme) lettura del racconto / disegno delle scene del racconto	Alunno X (insieme) bricolage/ cartoni /cartoncini /pennerelli/collaggi	Alunno X (insieme) - docente in cooperazione immersiva con gli alunni: verifica
--	--------------------------------------	---	---	---

OSSERVAZIONE DELLE RISPOSTE ALLE ATTIVITA' REALIZZATE

ALUNNO X	<p>Mostra forte curiosità</p> <p>Tende ad avvicinarsi da solo alle strumentazioni</p> <p>Tende a toccarle tutte</p> <p>Predilige:.....</p> <p>Dopominuti la curiosità si attenua</p> <p>Resta vicino alla strumentazione indicata dal docente in funzione della attività da svolgere</p> <p>Segue e conduce l'attività con tranquillità</p>	<p>Riconosce l'ambiente come noto</p> <p>Chiede al docente di attivare alcune stimolazioni</p> <p>Rispetta la stimolazione proposta dal docente</p> <p>Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli</p>	<p>Riconosce l'ambiente come familiare</p> <p>Rispetta la stimolazione proposta dal docente</p> <p>Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici</p> <p>Accetta di lasciare l'aula su indicazione del</p>	<p>Riconosce l'ambiente come familiare</p> <p>Rispetta la stimolazione proposta dal docente</p> <p>Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici</p> <p>Esegue la verifica insieme agli altri in</p>
----------	--	---	--	---



	<p>Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente</p> <p>Chiede di ritornare</p> <p>Si è annoiato</p> <p>E' stato sempre partecipe</p> <p>Si è eccessivamente rilassato</p>	<p>didattici</p> <p>Interpreta correttamente la connessione con le attività svolte nella lezione precedente</p> <p>Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente</p> <p>Chiede di ritornare</p> <p>Si è annoiato</p> <p>E' stato sempre partecipe</p> <p>Si è eccessivamente rilassato</p>	<p>docente</p> <p>Chiede di ritornare</p> <p>Si è annoiato</p> <p>E' stato sempre partecipe</p> <p>Si è eccessivamente rilassato</p>	<p>logica di cooperative learning</p> <p>Accetta che per il momento l'esperienza sensoriale ha termine</p> <p>Si è annoiato</p> <p>E' stato sempre partecipe</p> <p>Si è eccessivamente rilassato</p>
COMPAGNO	<p>Mostra forte curiosità</p> <p>Tende ad avvicinarsi da solo alle strumentazioni</p> <p>Tende a toccarle tutte</p> <p>Predilige:.....</p>	<p>Riconosce l'ambiente come noto</p> <p>Chiede al docente di attivare alcune stimolazioni</p>	<p>Riconosce l'ambiente come familiare</p> <p>Rispetta la stimolazione proposta dal docente</p>	<p>Riconosce l'ambiente come familiare</p> <p>Rispetta la stimolazione proposta dal docente</p>



Dopominuti la curiosità si attenua	Rispetta la stimolazione proposta dal docente	Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici	Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici	Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici
Resta vicino alla strumentazione indicata dal docente in funzione della attività da svolgere	Rispetta la separazione dei tempi di immersione contestualizzata da quelli didattici	Propone modalità di utilizzazione delle stimolazioni rispetto ad una esigenza personale sempre rapportata alla attività didattica	Esegue la verifica insieme agli altri in logica di cooperative learning	Esegue la verifica insieme agli altri in logica di cooperative learning
Segue e conduce l'attività con tranquillità	Interpreta correttamente la connessione con le attività svolte nella lezione precedente	Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente	Accetta che per il momento l'esperienza sensoriale abbia termine	Accetta che per il momento l'esperienza sensoriale abbia termine
Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente	Accetta di lasciare l'aula su indicazione del docente	Chiede di ritornare	Chiede che venga riproposta	Chiede che venga riproposta
Chiede di ritornare	Chiede di ritornare	Chiede di ritornare	Si è annoiato	Si è annoiato
Si è annoiato	Si è annoiato	Si è annoiato	E' stato sempre partecipe	E' stato sempre partecipe
E' stato sempre partecipe	E' stato sempre partecipe	E' stato sempre partecipe	Si è eccessivamente rilassato	Si è eccessivamente rilassato
Si è eccessivamente rilassato	Si è	Si è eccessivamente		



		eccessivamente rilassato	rilassato	
SOCIALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA MULTISENSORIALE CON I COMPAGNI DI CLASSE				
Alunno X	Esperienza : Suggestiva Divertente Noiosa Da ripetere Acquisire una breve descrizione al termine della esperienza			
COMPAGNI di confronto	Esperienza : Suggestiva Divertente Noiosa Da ripetere Acquisire una breve descrizione al termine della esperienza			

4^o step - VALUTAZIONE RISULTATI ATTESI

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

Confronto tra le competenze-modalità espressive-immersione nelle tematiche



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere i processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.



- Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.
- Interpretare le strategie di gioco
- Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.
- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.
- Educare al bello.
- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle differenze.
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.



○ Azione n° 16: STEM E LUOGHI INFORMALI DI PRODUZIONE DELLE CONOSCENZE- I MUSEI COME LUOGHI DI CONOSCENZA

I musei hanno un ruolo fondamentale in relazione al Life Long Learning, anche nella misura in cui condividono la loro expertise con altri enti che si occupano di produzione della conoscenza, tra questi la scuola.

I musei, che operano in ambito informale, creino sinergie autentiche con l'educazione formale .

La fruizione educativa efficace di un museo deve:

- usare un linguaggio inclusivo, basato sulla semplificazione del lessico;
- incoraggiare le conversazioni;
- far esprimere opinioni per aumentare la partecipazione;
- semplificato le didascalie nel museo;
- includendo immagini;
- esperimenti con oggetti di uso comune;
- incoraggiando le osservazioni con le domande.

Motivazioni per una visita museale.

1. I musei favoriscono l'apprendimento attraverso le cose.

È indubbio, infatti, che le nuove generazioni siano sempre più inserite in un sistema iperconnesso e smaterializzato, in cui è normale sfogliare il mondo su uno schermo. I musei, con le loro collezioni di artefatti, diorami e opere d'arte sono il posto ideale dove avvicinarsi alla realtà delle cose.

2. Anticipano la conoscenza di fatti e nozioni.



Esposti a nozioni e racconti ricevuti in un contesto museale, dimostreranno la stessa capacità, introiettando conoscenze specifiche di varie materie, in certi casi persino prima di incontrarle a scuola, e che gli saranno utili per il futuro.

Un imprinting favorevole, dunque, al quale bisogna aggiungere un altro aspetto: l'affidabilità della fonte.

3. Sviluppano interessi personali e spirito critico.

Il museo è anche un'occasione di esplorazione spontanea e senza vincoli, fatta eccezione delle regole di comportamento vigenti. È possibile seguire l'itinerario consigliato da guide e segnaletica, ma è altrettanto facile lasciarsi trasportare e passare da un'opera all'altra mossi solo dalla curiosità. In questo modo si inizieranno a coltivare interessi personali trovando all'interno delle collezioni collegamenti e richiami inediti.

I musei offrono infatti l'opportunità per gli studenti di confrontare e paragonare oggetti e idee che sono per loro importanti, aiutandoli così a sviluppare un maggiore spirito critico e la capacità di individuare ulteriori filoni di approfondimento.

4. Incoraggiano la curiosità e stimolano la creatività.

Curiosando nei musei, passando da una teca all'altra o da un dipinto a una scultura o a un manufatto, i giovani visitatori sono incoraggiati a seguire le proprie passioni personali: per un soggetto, una tecnica o un autore. E anche se da grandi non faranno dell'arte il loro mestiere, osservare soluzioni grafiche, narrative e pratiche sarà fonte di ispirazione e li aiuterà a costruire un bagaglio di stimoli spendibili anche in altri campi e situazioni. Non luogo di fruizione passiva ma una grande palestra dove esercitare immaginazione e creatività, anche attraverso i laboratori didattici istituzionali o per iniziativa di singoli docenti e genitori.

5. Aiutano a migliorare l'attenzione e la comunicazione.

Molte difficoltà dei giovani sono legate alla ridotta capacità di concentrazione a causa degli stimoli continui a cui sono sottoposti da app e piattaforme di streaming. Uno dei suggerimenti pedagogici attuali è quello della lezione segmentata ed è proprio ciò che succede all'interno del museo: inserita in un contesto più ampio, ogni opera offre un punto di vista parziale dal quale isolare e attingere informazioni particolari. Inoltre, invitando gli alunni a parlare di ciò che li ha colpiti di più e ad esprimersi liberamente, si faciliteranno le loro doti comunicative e il loro spirito di osservazione.



Evitare le distrazioni, però, non significa demonizzare la tecnologia: sono diversi i musei che propongono percorsi multimediali per accompagnare e arricchire la visita in loco o a casa attraverso strumenti familiari per ragazzi e bambini.

6. Contribuiscono al senso civico e all'appartenenza culturale.

Su un piano più generale, visitare i musei con regolarità concorre allo sviluppo di un'identità locale e globale, sotto un aspetto storico e culturale. Opere d'arte e oggetti sono infatti prove materiali di un passato condiviso e, a volte superato, fatto di idee e ideologie, credenze, usanze, tradizioni. E sono quindi testimonianza dell'evoluzione del pensiero e dell'attività dell'uomo: un patrimonio al contempo intangibile e concreto che merita di essere tutelato.

Conoscerlo e osservarlo da vicino può contribuire alla maturità sociale dei più giovani e alla comprensione di quanto sia importante conservarne le tracce, partecipando attivamente alla loro sopravvivenza, anche attraverso una frequentazione assidua e diffusa.

7. Offrono tempo di qualità in famiglia.

Portare i ragazzi al museo è anche un ottimo diversivo dalla routine quotidiana e una buona alternativa a gite all'aperto quando si è in vacanza. I musei sono opportunità preziose per trascorrere tempo di qualità in famiglia.

Organizzare una visita al museo è un processo che deve portare a codificare:

- Finalità

Preparazione alla visita. Informarsi su cosa c'è da vedere nel museo e pianificare anche solo a grandi linee un itinerario è essenziale per evitare di perdere tempo, energia e pazienza lungo il percorso, tenendo conto della capacità di attenzione e la resistenza fisica degli alunni;

- Procedure

Coinvolgere gli alunni prima, durante e dopo; scegliere il momento migliore e prestare attenzione ai bisogni fisici; anticipare loro le regole di comportamento e di sicurezza

- Osservazioni



- Feedback.

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.



- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.
- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.
- Educare al bello.
- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle culture.
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

○ **Azione n° 17: STEM E CURA DEL TERRITORIO - STE(A)M E CITTA' VIVIBILI /RIGENERAZIONE DEL PAESAGGIO URBANO/STE(A)M E CREATIVITA' TECNOLOGICA**

Progettare una città in base a cosa?

Fiumi, acqua, dighe: ambiente o sviluppo?



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo di spazi e risorse
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.
- Osservare le fonti esauribili e rinnovabili.



- Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica circolare per la salvaguardia del pianeta.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.
- Ritrovare il piacere di giocare insieme ad i compagni per realizzare un progetto
- Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.
- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.
- Educare al bello.
- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza di contesto
- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

○ Azione n° 18: STEM E LINGUAGGIO - STE(A)M E PODCAST

L'obiettivo è quello di incuriosire gli ascoltatori diffondendo la cultura scientifica, adottando uno stile divulgativo a più voci, divertente e molto radiofonico, pur puntando sulla specificità dei contenuti grazie all'aiuto di esperti.

E'uno stimolo a presentare in modo accattivante e interattivo contenuti didattici.



La lettura del testo narrativo è seguita dal dialogo con un esperto che aiuti a ricavarne i concetti chiave per ideare eventuali pratiche di educazione informale.

<https://www.museoscienza.org/it/podcast>

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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



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

○ Azione n° 19: STEM E LINGUAGGIO - STE(A)M E STORYTELLING.

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo



- Favorire la didattica inclusiva
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Utilizzare attività laboratoriali
- Tinkering e making; Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva; Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- apprendimento attivo: organizzare la conoscenza in modo adeguato e personalizzato
- apprendimento profondo: per ponderare e maturare i contenuti
- apprendimento autentico: dare forma e identità alla propria realtà
- prendere coscienza della propria identità culturale e delle altre ideologie
- conseguire un nuovo lessico
- registrare concetti, informazioni e contenuti
- trasmettere quei valori riconosciuti come propri
- sviluppare l'immaginazione per fantasticare il futuro
- elaborare, comunicare e presentare idee, progetti, teorie e problemi
- implementare competenze trasversali
- imparare a effettuare collegamenti interdisciplinari tra diverse discipline

○ Azione n° 20: STEM E LUOGHI INFORMALI DI PRODUZIONE DELLE CONOSCENZE- DAL VIRTUALE AL REALE



I nuovi musei digitali offrono esperienze immersive, interpersonali che nascono dall'interconnessione tra arti, esperienze, tecnologie e persone. L'esperienza di visita acquista così una valenza sociale, emotiva, interattiva e condivisa. Si parla di viaggio, non più di visita. Un viaggio interindividuale, fatto di dialogo tra visitatori, parole, luci, tecnologie e installazioni artistiche, dedito al creare un ambiente altamente immersivo, condiviso e sociale dove ogni visitatore è invitato a creare la propria esperienza e interpretarla sulla base di quelle altrui. Nella nuova "visitor experience" al centro non è più l'opera d'arte in sé, ma l'interconnessione tra arti, esperienze, tecnologie e persone, come generatore di emozioni e sensazioni: una esperienza in continua evoluzione con gli alunni, promosso esso stesso ad artista e regista della propria esperienza. Un visitatore trasportato dal viaggio che lui stesso costruisce. Si assiste a un cambio di prospettiva rispetto all'attrazione che viene offerta, non più una collezione di opere d'arte ma una esperienza immersiva con il visitatore al centro di questa, prima durante e dopo la visita. Coesione, connessione e partecipazione sono i ponti che accompagneranno i visitatori durante le esperienze di visita innovative, incoraggiando la giocosità e l'apprendimento.

Scaricando la App sui dispositivi digitali, utilizzando anche i visori 3D in dotazione alla scuola, il museo diventa ludico, accessibile, dinamico, democratico. Il visitatore è il protagonista. Lo storytelling, lo storydoing, l'evocazione emotiva, la partecipazione ludica e l'interattività sono le azioni da poter mettere in atto. La nuova frontiera della gamification parla un linguaggio diverso e amplia l'offerta museale ben oltre lo spazio fisico, orientando le nuove strategie per il cultural heritage verso le emozioni e i sentimenti suscitati dal gioco.

In questo processo di innovazione e rinnovamento l'Italia è in prima fila: il Mann di Napoli, calibrato in base ai pubblici di riferimento, propone al visitatore di farsi attore dell'esperienza culturale. Nel 2017, il Mann, fra i più importanti siti d'arte al mondo, diretto da Paolo Giulierini, ha scelto per primo di portare il museo fuori dal museo, con il videogame *Father and Son*, storia di un padre che sul punto di morire scrive al figlio e si confessa, rivelandogli che troverà tutti i suoi appunti in ufficio, dentro il Museo archeologico di Napoli. Il gioco, rilasciato in italiano, inglese, portoghese, francese, russo, cinese e spagnolo, ora è disponibile anche in dialetto napoletano, proprio per rafforzare questa nuova concezione del patrimonio culturale che si mantiene in contatto stretto con il territorio, ma attraverso il digitale si apre al mondo. Un approccio che in questi anni ha dimostrato tutta la sua efficacia: più di 4 milioni i download del videogioco del Mann



scaricati in tutti i continenti.

La consultazione di siti archeologici, avvalendosi di immagini, ricostruzioni ed aneddoti aiutano a comprendere meglio, ad esempio, come doveva essere la città di Pompei prima dell'eruzione del 79 d.C.

Sono stati ripercorsi gli ultimi momenti vissuti dagli abitanti delle antiche città, pochi attimi prima dell'eruzione, risalendo scientificamente alle cause per cui sono morte le vittime e a come si sono create le testimonianze più drammatiche di questo evento disastroso ovvero i loro scheletri e i loro calchi.

Organizzare l'esperienza del viaggio.

Scelto il luogo di visita, verificare la possibilità gli alunni sono costantemente invitate a contribuire, collaborare, co-creare esperienze e contenuti in un ambiente progettato per cambiare mano a mano che essi stessi lo visitano.

Codificare: finalità, procedure, osservazioni; feedback.

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

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



Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Comprendere come le leggi e gli eventi della fisica possano essere espressi attraverso il linguaggio di un'opera d'arte.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.
- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.
- Educare al bello.
- Mostrare interesse sensibile e aperto alla ricchezza delle culture.
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a



creatori di tecnologia.

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

○ Azione n° 21: STEM E LINGUAGGIO - PERFORMING ARTS E HIP HOP

Le arti sembravano non sono aggiuntive rispetto alle discipline STEM piuttosto le integrano.

La costruzione di una performance/evento civile/ teatrale/musicale/di ballo: in quali fasi far rientrare le STE(A)M?

Partendo dal prodotto finito e riavvolgendone le fasi si possono rintracciare le azioni di S (scienze); T (Tecnologia), E (ingegneria); M (matematica) utilizzate nell'iter progettuale e realizzativo.

L'apprendimento basato sui problemi invita gli studenti a definire la natura e la portata del loro compito, a collaborare con i loro pari per identificare e sviluppare soluzioni, testarne la fattibilità e incorporare le loro esperienze nel lavoro risultante e raffinato.

L'Hip Hop è un'area in cui potremmo vedere la teoria e la pratica incontrarsi, dove vedere un tentativo di sviluppare approcci innovativi per utilizzare l'Hip Hop come strumento e metodo per organizzare i giovani attorno a temi sociali importanti.

L'Hip Hop è un genere nato dai primi rapper che ballavano nelle strade di New York ed è una delle diverse danze urbane che stanno invadendo il mondo. È uno stile refrattario ai canoni accademici che dà possibilità di ballare liberando il proprio estro su coreografie molto ritmate e di impatto scenico. È una buona opportunità di approccio alla danza per tutti i ragazzi.

Il rap è il discorso principale dell'hip hop. Segue uno schema familiare ai professionisti



dell'apprendimento, basato sui problemi. L'oratore inizia nominando un problema con parole sue, contando sul feedback del pubblico per apportare miglioramenti e producendo un "prodotto" finito per ispirare gli altri e provocare il cambiamento nel mondo.

Attraverso la scrittura di rap scientifici e l'impegno in battaglie rap scientifiche con i giovani, l'arte e la cultura della scienza si espandono.

L'arte del rap e della cultura dell'hip-hop come chiave per coinvolgere i giovani.

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- suscitare emozioni di sublime e profonda meraviglia, per sperimentare nuovi modi di conoscere la scienza.
- promuovere la meraviglia come effetto di potenziamento sulla creatività, per rendere il pensiero più flessibile e meno stereotipato e percepire lo spazio infinito in cui siamo tutti immersi e che normalmente ci trova indifferenti e distanti
- stimolare le emozioni non come accessorio, ma come chiave ed elemento con cui



caratterizziamo il processo di ricerca scientifica

- motivare alla partecipare;
- consolidare conoscenze lessicali, grammaticali, culturali;
- acquisire pronuncia corretta attraverso l'ascolto e la produzione del testo musicale;
- conoscere il linguaggio colloquiale;
- favorire l'apprendimento di lingue straniere;
- stimolare processi interattivi e riflessivi nell'analisi musicale e nell'analisi del contenuto e il significato dei testi;
- migliorare l'apprendimento di quasi ogni aspetto della lingua target;
- sviluppare la consapevolezza culturale;
- favorire la creatività degli studenti;
- liberare espressioni del sé emotivo;
- contestualizzare testo/opere individuando i fattori socio-culturali sottesi ad epoche/contesti;
- saper categorizzare epoche/stili .

○ **Azione n° 22: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA - SCIENZA E QUESTIONI DI GENERE: EDUCARE LE GIOVANI DONNE ALLE MATERIE STE(A)M**

Creare un ambiente di apprendimento e ricerca più equo ed inclusivo e assicurare pari opportunità nel mondo del lavoro costituiscono gli aspetti principali di una questione da osservare da diverse prospettive ovvero il rapporto tra donne e scienza.

A partire dal cosiddetto "Matilda effect" [\[1\]](#) definito da Margaret W. Rossiter , con il quale si



intende sintetizzare il pregiudizio contro il riconoscimento dei contributi delle donne alla ricerca scientifica, esistono due declinazioni fondamentali di questa cattiva abitudine sociale. Un esempio tipico è l'attribuzione del lavoro di una donna ai colleghi uomini, come nel celebre caso delle scoperte di Rosalind Franklin sul DNA, che portarono all'assegnazione del Premio Nobel ai suoi colleghi Francis Crick, Maurice Wilkins e James Dewey Watson. L'altro aspetto riguarda il minor numero di citazioni ricevute da lavori realizzati da scienziate rispetto ad analoghi lavori realizzati dai colleghi uomini.

Nelle STE(A)M esistono molti stereotipi di genere, cioè percezioni sociali delle caratteristiche di maschi e femmine (carattere, abilità, predisposizioni, preferenze, aspetto esteriore, tipi di comportamento, ruoli, percorsi professionali, ...) e la tendenza ad associarle agli individui di uno dei due sessi, ancora prima di incontrarli e di conoscere come sono effettivamente. Un esempio di stereotipo è il seguente: i maschi sono più razionali e le femmine più emotive. In campo scientifico, quando si parla di stereotipi di genere si fa riferimento ai ruoli e alle abilità scientifiche che pensiamo siano più adatte ai maschi o alle femmine: un esempio di stereotipo nella scienza è associare l'ingegneria e le abilità di costruzione ai maschi piuttosto che alle femmine.

In molti contesti viviamo le disparità di genere ogni giorno,

Il mondo dell'educazione, in particolare delle STE(A)M, può contribuire molto al cambiamento culturale legato alla disparità di genere.

[1] <https://www.rivistamicron.it/terza-pagina/margaret-rossiter-e-leffetto-matilda>

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

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



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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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

○ **Azione n° 23: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA -STE(A)M E CULTURA DEL RISCHIO**

I percorsi con INGV.

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

Il sistema sismico appenninico.

Campi flegrei nella cronaca quotidiana.

La sicurezza nel nostro istituto.

La protezione civile.

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo



- Favorire la didattica inclusiva
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Utilizzare attività laboratoriali
- Tinkering e making; Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva; Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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

○ Azione n° 24: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA - STEA(A)M E PROTAGONISMO ATTIVO

ORGANIZZARE UNA VISITA GUIDATA INSIEME AGLI ALUNNI.

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

LA COMUNITÀ DEGLI ALUNNI NEL MSZ.

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

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

- Insegnare attraverso l'esperienza



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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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

○ **Azione n° 25: STEM COMUNITA' ED EDUCAZIONE CIVICA - STEA(M) E COSTITUZIONE**

«La scuola è aperta a tutti», recita il 1° comma dell'art. 34 della Costituzione, individuando il principio che guida le politiche per l'istruzione nella loro mission: rimuovere tutti gli ostacoli sociali, politici, economici e fisici che impediscono alla scuola di farsi ponte verso il futuro. Tale istituzione ricopre un ruolo importante nei processi di mobilità sociale, ciononostante, appare ancora fortemente fondato sull'eredità; infatti, la possibilità di emergere dai redditi più bassi non ha fatto che diminuire dato che le statistiche dicono che in Italia solo il sei per cento dei giovani i cui genitori non hanno il diploma ottiene la laurea.

Ed ecco quindi l'importanza di ripartire dall'idea di "comunità", implementando modelli capaci di rendere la scuola una comunità costruttrice della società. Ripartire dalla valorizzazione dei talenti, mettendo tutti nella condizione di poter eccellere nel proprio campo e intervenendo così sia sulla soddisfazione personale che su un piano più ampio di arricchimento sociale. Perché ciò sia possibile la comunità deve intervenire con tutto ciò



che è in suo potere per permettere che nessuno si smarrisca durante il percorso scolastico. Ritornando all'articolo 34 della Costituzione, il secondo comma recita: «I capaci e meritevoli, anche se privi di mezzi, hanno diritto di raggiungere i gradi più alti degli studi»; tuttavia sappiamo benissimo quanto la scuola italiana sia pubblica ma non gratuita, già dalla primaria, infatti, si comincia con i materiali extra, gli album, l'anticipo per i libri, etc... fino ad arrivare alle scuole superiori in cui l'ostacolo economico diventa spesso invalicabile.

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

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

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

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

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Favorire la didattica inclusiva
- Promuovere la creatività e la curiosità



- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Utilizzare attività laboratoriali
- Tinkering e making; Laboratorialità e learning by doing; Didattica attiva; Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

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

○ **Azione n° 26: STEM E MUSICA - .STE(A)M CERVELLO E MUSICA**

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

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

Infatti, al momento dell'ascolto di un concerto (specie se dal vivo), la visione d'insieme è quella che permette all'ascoltatore di godere della musica nella sua completezza, così da soddisfare la sua parte emotiva. Ma, attenzione, passato il momento dello stupore, lo stesso ascolto potrebbe risultare troppo lungo (o troppo difficile), e così ad un certo punto



l'interesse potrebbe diminuire in favore di una certa apatia. Al contrario, però, se l'attenzione si concentrerà esclusivamente nei particolari di quella stessa musica (gli strumenti, i gruppi, la melodia principale, le frasi susseguenti, le variazioni, le ripetizioni), ci sarà un ascolto dettagliato ma con una limitata percezione dell'insieme, e in questo modo la parte emotiva potrebbe guastarsi e privarsi del piacere dell'evento. Comunque vada, in un caso o nell'altro, l'ascolto sarà sprecato, e quel concerto presto dimenticato, così che la prossima volta l'ascoltatore in questione sceglierà qualcos'altro invece della musica per passare il suo tempo. Un peccato, no?

Ed ecco allora che per gustare pienamente un momento musicale non bisogna mai far prevalere un aspetto a scapito di un altro: l'emozione è certamente ciò che serve prima di tutto, ma essa deve essere affiancata da una certa educazione (basta poco, sapere chi è l'autore, qual è l'evento che la musica rappresenta, il periodo in cui è stata scritta), così che quella musica sarà capita (e gradita) fino in fondo. Perché capire una costruzione musicale significa darle la sua giusta dimensione, comprendere il suo messaggio ed apprezzarla davvero, solo così l'esperienza dell'ascolto diventerà un momento importante e significativo, qualcosa da ricordare e da ripetere.

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

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

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

Come ascoltano la musica i musicisti? Alla domanda hanno risposto gli studiosi americani, i



quali hanno differenziato l'ascolto emotivo da quello razionale dando ad esse determinate caratteristiche.

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

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

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

ü ASCOLTO ATTIVO

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



nostra vita associato a quel brano. Automaticamente, vengono evocate anche le emozioni collegate a quel particolare ricordo.

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

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

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

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

- Aiutare ad ascoltare e definire meglio le emozioni che derivano dall'ascolto di un brano
- Stimolare la creatività e l'ideazione
- Stimolare i ricordi
- Farsi coinvolgere in una attività mentale che allontana i pensieri e le preoccupazioni
- Comprendere perché un brano musicale o un passaggio all'interno di un brano ci coinvolge in modo particolare, risalendo alle emozioni che evoca
- Trovare uno spazio di qualità dentro di sé: per esempio, quando hai applicato il processo a un brano puoi, ogni volta che vuoi, riascoltare il brano e rievocare le immagini e la storia che hai costruito, in modo da trovare sempre, associato a quel brano, un definito stato d'animo.

ü SCHEDA DI ASCOLTO.

Scrivi gli elementi che ti vengono in mente, come fossero gli elementi di un sogno scollegati



tra loro, annotando in che punto del brano sono emersi.

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

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

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

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

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

Serenità	Inquietudine	Agitazione
Gioia	Calma	Malinconia
Angoscia	Commozione	Meraviglia
Tristezza	Compassione	Noia
Paura	Confusione	Nostalgia
Interesse	Abbattimento	Piacere
Sorpresa		



Senso di abbandono	Sconforto	Preoccupazione
Senso di rassegnazione	Dispiacere	Avvilimento
Amarezza	Dolore	Rimpianto
Romanticismo	Eccitazione	Serenità
Ansia (o nervosismo)	Entusiasmo	Soddisfazione
Avversione	Euforia	Sofferenza
Appagamento	Frustrazione	Solitudine
Contentezza	Gratitudine	Spensieratezza
Apprensione	Incertezza	Tensione
	Rabbia	Tranquillità (o quiete durevole)

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

ü IMMAGINI MENTALI/ COLORI

Libera la fantasia e prova ad immaginare:

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

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

Oggetti: fermi o animati? Grandi o piccoli?

Ambienti: accoglienti? Ostili?

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

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

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



ü LA NARRAZIONE

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

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

La combinazione degli elementi emersi può sfociare in:

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

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

ü DIARO EMOTIVO - SCHEDA DI ASCOLTO ATTIVO

BRANO	Tempo	Sensazioni	Emozioni	Ricordi	Immagini mentali Colori	Pensieri	NARR
1							



2							
3							
4							



--	--	--	--	--	--	--	--

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- suscitare emozioni di sublime e profonda meraviglia, per sperimentare nuovi modi di conoscere la scienza.
- promuovere la meraviglia come effetto di potenziamento sulla creatività, per rendere il pensiero più flessibile e meno stereotipato e percepire lo spazio infinito in cui siamo tutti immersi e che normalmente ci trova indifferenti e distanti
- stimolare le emozioni non come accessorio, ma come chiave ed elemento con cui caratterizziamo il processo di ricerca scientifica
- motivare alla partecipare;



- consolidare conoscenze lessicali, grammaticali, culturali;
- acquisire pronuncia corretta attraverso l'ascolto e la produzione del testo musicale;
- conoscere il linguaggio colloquiale;
- favorire l'apprendimento di lingue straniere;
- stimolare processi interattivi e riflessivi nell'analisi musicale e nell'analisi del contenuto e il significato dei testi;
- migliorare l'apprendimento di quasi ogni aspetto della lingua target;
- sviluppare la consapevolezza culturale;
- favorire la creatività degli studenti;
- liberare espressioni del sé emotivo;
- contestualizzare testo/opere individuando i fattori socio-culturali sottesi ad epoche/contesti;
- saper categorizzare epoche/stili .

○ **Azione n° 27: STEM E MUSICA -.SPERIMENTAZIONE TRA MUSICA E TECNOLOGIA.**

Uso di Scratch: musica, coding e note.

Scratch è un software gratuito per il coding in cui è possibile fare musica: basta andare sul sito <https://scratch.mit.edu/> , creare un progetto e poi aggiungere l'estensione della musica tramite il pulsante blu in basso a sinistra. È sufficiente ora utilizzare il blocco "passa a strumento" per scegliere lo strumento da suonare e poi il blocco "suona la nota 60 per 0.25 battute". Premendo su 60 è possibile scegliere la nota da una tastiera e abbiamo la possibilità di cambiare il tempo della singola nota per farla durare di più o di meno.

Mettendo un blocco sotto l'altro possiamo creare la nostra prima melodia ed esercitarci nella scelta delle note corrette delle varie scale.



Anche altri software di editing musicale, come Fruity Loops, un altro programma gratuito, seguono il paradigma di posizionare correttamente le note da una tastiera virtuale. Un ottimo modo per esercitarsi è quello di comporre la propria colonna sonora per le storie che programiamo su Scratch, in modo da enfatizzare il sentimento o le emozioni trasmesse dalla scena.

Composte le prime melodie è possibile fare pratica nella creazione di accordi o di varie linee musicali distinte, come l'accompagnamento di una chitarra insieme ad un coro che canti

Musica, tinkering e Makey Makey

Per fare musica è sempre necessario uno o una serie di strumenti di input. Ma quando non si hanno a disposizione dei veri strumenti musicali ci si può divertire a "far suonare" gli oggetti intorno a noi utilizzando una schedina elettronica di nome Makey Makey che sfrutta la capacità conduttiva dei materiali per trasformarli in veri e propri strumenti di input per il nostro computer, e quindi in strumenti musicali. Una banana può diventare il DO, una mela il RE, un'arancia il MI e così via. La carta stagnola, il tratto di una matita (grafite), l'acqua, il corpo umano e i metalli in generale, insomma tutti i materiali conduttori, possono essere utilizzati per costruire i propri personali strumenti musicali per poi comporre nuova musica.

Si può trovare un esempio di progetto di musica e tinkering, dove si utilizza la schedina Makey Makey per l'arricchimento musicale e la conoscenza delle note, nel sito [WeTurtle.org](https://www.weturtle.org/).

Coding Musical Loops

Si possono avviare gli studenti a piccole composizioni da realizzare mediante piattaforma Chrome Music Lab, sezione Song Maker.

L'app Chrome Music Lab [Song Maker](#) consente di programmare sequenze di suoni attraverso alcuni strumenti musicali.

Si usa con le dita su dispositivi touch come smartphone, tablet, computer portatili e LIM di classe ma si può usare anche con il mouse e la tastiera del computer.



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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- suscitare emozioni di sublime e profonda meraviglia, per sperimentare nuovi modi di conoscere la scienza.
- promuovere la meraviglia come effetto di potenziamento sulla creatività, per rendere il pensiero più flessibile e meno stereotipato e percepire lo spazio infinito in cui siamo tutti immersi e che normalmente ci trova indifferenti e distanti
- stimolare le emozioni non come accessorio, ma come chiave ed elemento con cui caratterizziamo il processo di ricerca scientifica



- motivare alla partecipare;
- consolidare conoscenze lessicali, grammaticali, culturali;
- acquisire pronuncia corretta attraverso l'ascolto e la produzione del testo musicale;
- conoscere il linguaggio colloquiale;
- favorire l'apprendimento di lingue straniere;
- stimolare processi interattivi e riflessivi nell'analisi musicale e nell'analisi del contenuto e il significato dei testi;
- migliorare l'apprendimento di quasi ogni aspetto della lingua target;
- sviluppare la consapevolezza culturale;
- favorire la creatività degli studenti;
- liberare espressioni del sé emotivo;
- contestualizzare testo/opere individuando i fattori socio-culturali sottesi ad



epoche/contesti;

- saper categorizzare epoche/stili .

○ **Azione n° 28: CODING SENZA IL COMPUTER**

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

- lo schema logico di un tema
- il testo di una ricetta di una cucina
- il format di un programma televisivo
- una procedura di laboratorio
- il protocollo di trattamento di una malattia
- le regole di uno sport
- tutti ciò che richiede una "sequenza" di azioni (funzioni) e opzioni (variabili) ben definite.

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

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

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

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



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

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

-

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

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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM



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

○ Azione n° 29: STEM E CODING

L'I.C.J.Sannazaro ha avviato da anni un percorso formativo di Codingweek4all <https://www.codeweek.it/tag/codeweek4all/> (riconosciuto dai Google Rise Awards), un progetto finalizzato a trasferire le basi della programmazione a blocchi per scopi educativi e didattici ai ragazze, incoraggiando studi e carriere in ambito informatico. Piattaforme usate:

Scratch; Geogebra, Sletchup, Arduino; Thinkercad; Fusion 360

- [Code.org](https://code.org) e [L'Ora del Codice](https://www.lora.it) (piattaforma web)
- [Scratch](https://scratch.mit.edu) (piattaforma web con esercizi)
- [Swift Playground](https://swiftplayground.com) (applicazione iOS)
- Geogebra
- Sketchup (per la stampa 3D)
- <https://www.youtube.com/watch?v=Je0i9S8xkb0>

Dotazioni della scuola: n.4 kit di Circuit Scribe

Il kit di elettronica consente di esplorare la conduttività, i circuiti sensibili al tocco e di comprendere meglio gli ingressi, le uscite e l'elaborazione del segnale. Ulteriori argomenti sono presenti nella guida che includono il rilevamento della luce, la realizzazione di circuiti, i circuiti temporizzati, i materiali piezoelettrici e altro ancora.

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



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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca -azione.
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo
- Osservare, misurare, passare al modello.
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Utilizzare il coding per sviluppare il pensiero computazionale.
- Ritrovare il piacere di agire insieme ad i compagni per realizzare un manufatto.
- Interpretare le strategie di ideazione
- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Ideare e realizzare materiali didattici e formativi da diffondere come buone pratiche, per promuovere buone prassi educative sia in termini metodologici che di contenuto, in merito al genere ed alle differenze.



- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.
- Interrogarsi e scoprire il senso delle cose e della vita.

○ **Azione n° 30: STEM E MUSICA -LA MUSICA È TUTTA UNA QUESTIONE DI MATEMATICA. LA MATEMATICA NELLA MUSICA.LA MUSICA NELLA MATEMATICA.**

LEIBNIZ “ Exercitium arithmeticae occultum nescientis se numerare animi “ –“(la musica è) un esercizio nascosto di aritmetica fatto da un animo che non sa di contare” da Epistolae ad diversos, lettera 154 a Goldbach, 1712

Tono minore e maggiore, semitono, diesis cromatica, diesis enarmonica.

Temperamento e scale musicali.

Lunghezza delle corde e frequenza.

Consonanza, dissonanza.

Numero aureo.

Successione di Fibonacci.

Matematica e Musica -The blackboard talk

[The Blackboard](#)

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

- Insegnare attraverso l'esperienza



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

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

- motivare alla partecipare;
- consolidare conoscenze lessicali, grammaticali, culturali;
- acquisire pronuncia corretta attraverso l'ascolto e la produzione del testo musicale;
- conoscere il linguaggio colloquiale;
- favorire l'apprendimento di lingue straniere;
- stimolare processi interattivi e riflessivi nell'analisi musicale e nell'analisi del contenuto e il significato dei testi;



- migliorare l'apprendimento di quasi ogni aspetto della lingua target;
- sviluppare la consapevolezza culturale;
- favorire la creatività degli studenti;
- liberare espressioni del sé emotivo;
- contestualizzare testo/opere individuando i fattori socio-culturali sottesi ad epoche/contesti;
- saper categorizzare epoche/stili .



Moduli di orientamento formativo

Dettaglio plesso: OLIVETO CITRA "SANNAZZARO"

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

○ **Modulo n° 1: Modulo di orientamento formativo per la classe I - DALLA FESTA DELL'ALBERO NELLA DIREZIONE DELL'OBIETTIVO 15 DELL'AGENDA 2030 "Alla scoperta del bosco"**

Sono state previste attività inerenti i 17 Goals dell'Agenda 2023, prendendo come spunto la "Festa dell'albero" che contemplan laboratori didattici, l'organizzazione di uscite/visite guidate/viaggi d'istruzione.

In particolare sono state declinate in chiave multidisciplinare le seguenti attività:

Introduzione ai concetti scientifici di base, al metodo scientifico e alla registrazione dei dati

La celebrazione della "Festa dell'albero".

Origine e significato della celebrazione.

Presentazione del percorso e condivisione con gli alunni. Acquisizione di proposte da parte degli alunni.

L'articolo 15 dell'Agenda 2030.

Definizione di bosco nella accezione scientifico-umanistica



Definizione giuridica di bosco

Altitudine-latitudine Clima_Fitoclima_

Fascia fitoclimatica

Altitudine-latitudine Clima_Fitoclima_

Fascia fitoclimatica

Conoscere il proprio territorio. I Monti Picentini nella dorsale appenninica. Fasce fitoclimatiche dei Monti Picentini

Le specie forestali caratterizzanti il proprio territorio

La selvicoltura nel tempo

Fotointerpretazione: individuare gli areali boschivi, produttivi ed incolti attraverso foto aeree.

Fotointerpretazione: individuare gli areali boschivi, produttivi ed incolti attraverso foto aeree

Rappresentazione cartografica del territorio

Rappresentazione cartografica del territorio

Il bosco è naturale o artificiale?

Funzioni del bosco

Gestione dei boschi: a chi compete? Enti ed organi preposti. Testimonianze professionali.

La difesa idrogeologica: rischio idrogeologico

Bosco produttivo. Cosa produce, quanto produce. Come mantenere costante la sua produttività.

Le figure professionali che operano per la gestione, la salvaguardia e la valorizzazione dei boschi.

Il valore didattico -educativo dei boschi.



Socialità e solidarietà a contatto con la natura.

L'asestamento forestale: come tagliare un bosco. Piano, strumenti, attrezzi, organizzazione della squadra di lavoro.

Bosco e stile di vita salutare.

Sport e mindfulness: percorsi sensoriali, espressione di emozioni.

Vivere il bosco in sicurezza: la prevenzione rispetto ai pericoli

Il bosco come "casa" della biodiversità. Dal micro al macro. Bosco e sottobosco.

Il bosco come riserva di sostanza organica. Il ciclo del carbonio.

Allegato:

piano con modulo prprime.pdf

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe I	15	25	40

Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Nuove competenze e nuovi linguaggi

○ Modulo n° 2: Modulo di orientamento formativo



per la classe I I - PARI OPPORTUNITÀ La donna nel contesto storico di riferimento - La Donna e il Castello di Oliveto Citra

MODULO PRIMA PARTE:

La Donna e il Castello di Oliveto Citra e Rappresentazione Teatrale con esperto esterno

Settimana 1: Introduzione al Castello di Oliveto Citra

Storia: Introduzione alla storia del Castello di Oliveto Citra e allo sviluppo del ruolo delle donne nel corso dei secoli.

Italiano: Presentazione del progetto del videoclip e composizione dei gruppi di lavoro.

Religione: Discussione del ruolo della Chiesa nel Medioevo

Settimana 2: Approfondimento

Esperto esterno:

Uscita sul territorio (22 novembre) e approfondimento sulla storia del Castello di Oliveto Citra, della donna olivetana e del Fossakultur

Italiano: Ricerca sui ruoli svolti dai propri bisnonni/nonni.

Il valore della donna della economia domestica e nelle attività produttive.

Vecchi e i nuovi ruoli della donna nella famiglia

Ruoli familiari: scheda di osservazione.

Armonia familiare: descrizione elaborata dai ragazzi

Settimana 3: Storytelling e Making Of di un video

Ed.Civica (STORIA):Eguaglianza morale e giuridica dei coniugi nella famiglia Articolo 29 comma 2 Costituzione.



Inglese: Traduzione o rielaborazione della storia redatta con l'esperto esterno in lingua.

Francese : Traduzione o rielaborazione della storia redatta con l'esperto esterno in lingua.

Educazione Artistica: Lezione sull'uso dell'arte e dei linguaggi visivi nel videoclip

Tecnologia: Introduzione alle basi della tecnologia di registrazione e montaggio

Educazione Musicale: La famiglia come un ensemble musicale dove partecipano tutti gli strumenti, ognuno con la propria voce. Dove essere uniti e in cui nessuno deve sentirsi escluso.

Educazione Fisica: Attività legate al controllo del respiro durante la lettura o le presentazioni.

Settimana 4: Preparazione Videoclip (Prodotto finale)

Esperto esterno: Registrazione del Videoclip (4 novembre)

Italiano: Scrittura di relazioni inerenti all'esperienza vissuta

Matematica (Statistica): Raccolta e analisi dei dati di background per il videoclip, esempi: età media del pubblico, determinazione dell'età media degli spettatori potenziali per orientare la scelta del linguaggio e dello stile del videoclip; dispositivi di fruizione, rilevamento dei dispositivi più utilizzati per la fruizione di video (computer, smartphone, tablet, TV) per ottimizzare la distribuzione; orari di fruizione, identificazione degli orari di picco di fruizione di video online per programmare la pubblicazione del videoclip in modo strategico; etc.

MODULO SECONDA PARTE

Il ruolo della donna: "work in progress"

SECONDO QUADRIMESTRE (febbraio/maggio: 10 settimane)

Settimane 1-2: Introduzione all'Orientamento e al ruolo delle donne nel lavoro

Italiano: Discussione sull'importanza dell'orientamento, tramite schede e test attitudinale, e presentazione delle donne di successo.

Ed.Civica(ITALIANO): Il lavoro nei principi costituzionali



Ed.Civica (STORIA): Convenzione dell'Organizzazione internazionale del lavoro n. 190 sull'eliminazione della violenza e delle molestie sul luogo di lavoro, adottata a Ginevra il 21 giugno 2019 nel corso della 108ª sessione della Conferenza generale della medesima Organizzazione

Educazione Artistica: Creazione di opere d'arte che rappresentano il contributo delle donne al mondo del lavoro.

[FOCUS Artemisia Gentileschi: una donna "Caravaggio"](#)

Settimane 3-4: Discriminazione di Genere e Abilità Lavorative

Ed.Civica (STORIA): Agenda 2030_ Obiettivo 5: Raggiungere l'uguaglianza di genere ed emancipare tutte le donne e le ragazze

(inserire le attività organizzate per novembre)

Educazione Fisica: Attività che sfidano i pregiudizi di genere nello sport.

Matematica (Statistica): Esplorazione delle carriere STEM e sfida agli stereotipi di genere.

Settimane 5-6: Esplorazione delle Carriere e delle Opzioni Educative

Scienze: Studio delle carriere scientifiche e delle donne pioniere in campo scientifico.

Inglese: Esplorazione delle carriere legate alla lingua francese e alle culture in inglese.

Francese: Esplorazione delle carriere legate alla lingua francese e alle culture in francese.

Settimane 7-8: Progetto Personale e Compito di Realtà

Tecnologia: Creazione di presentazioni multimediali che esplorano carriere e opportunità educative.

Religione: Discussione sulla parità di genere nelle religioni a confronto con l'art.3 della Costituzione Italiana.

Settimane 9-10: Compito di Realtà e Presentazione Finale

Italiano: Preparazione di una presentazione finale che riflette ciò che gli studenti hanno imparato sull'orientamento scolastico e sul ruolo delle donne nel mondo del lavoro



Allegato:

PIANO SCOLASTICO PER L'ORIENTAMENTO_PTOF- con modulo seconde.pdf

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe II	15	15	30

Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Nuove competenze e nuovi linguaggi

○ **Modulo n° 3: Modulo di orientamento formativo per la classe III -SCELTE CONSAPEVOLI** Introduzione all'Orientamento Scolastico e Autovalutazione

PRIMA PARTE MODULO

Settimane 1-3: Introduzione all'Orientamento Scolastico e Autovalutazione

Italiano: Introduzione all'importanza dell'orientamento scolastico attraverso letture di schede specifiche, discussioni e test attitudinale.

Storia: Studio delle professioni e delle scelte educative nel contesto storico.

Educazione Artistica: Creazione di poster, collage o opere d'arte che riflettono le proprie aspirazioni e interessi.



Settimane 3-4: Esplorazione delle Opzioni Educative

Matematica: Valutazione delle abilità matematiche e calcolo delle medie scolastiche.

Scienze: Esplorazione delle carriere legate alle scienze e alle tecnologie.

Educazione Fisica: Valutazione delle abilità fisiche e legate al benessere (focus: l'importanza dello sport nella gestione dello stress)

Uscita didattica: Approfondire l'esplorazione degli interessi scientifici – Città della scienza a Napoli

Collaborazioni esterne: visite, laboratori, incontri formativi con alcuni degli istituti superiori del territorio.

Settimane 5-8: Scelte Educative e Tipi di Istituti Scolastici

Inglese: Discussione delle opzioni educative in lingua inglese.

Francese: Studio delle opzioni educative in Francia e nei paesi francofoni.

Tecnologia: Utilizzo di strumenti digitali per esplorare le opzioni educative (presentazione dei siti delle scuole di riferimento).

Collaborazioni esterne: visite, laboratori, incontri con alcuni degli istituti superiori del territorio.

Ed. Civica (ITALIANO): l'UE per i giovani: i programmi dell'UE per l'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport in Europa. Programmi di intercultura ed Erasmus

Settimane 7-8: Progetto Personale e Compito di Realtà

Uscita didattica: Approfondire l'esplorazione degli interessi umanistici – Museo Archeologico Nazionale di Napoli

Religione: Discussione sulla crescita della persona e libertà responsabile.

Tecnologia: Creazione di un sito web o una presentazione multimediale che riflette le scelte educative.

Settimana 9: Presentazione Finale e Compito di Realtà.



Educazione Artistica: Preparazione di una mostra o un evento di orientamento scolastico in cui gli studenti presentano le loro scelte educative e il loro progetto

SECONDA PARTE MODULO

Introduzione al Processo di Partecipazione Scolastica

Settimane 1-3: Introduzione al Sistema Scolastico e alla Partecipazione

Italiano: Discussione sull'importanza della partecipazione attiva nella scuola.

Storia: Studio dei movimenti studenteschi storici e delle lotte per i diritti degli studenti.

Ed,civica (ITALIANO): L'istruzione come diritto costituzionale. I decreti delegati ed i diritti degli studenti nella istruzione scolastica italiana

Educazione Musicale: Analisi di canzoni che hanno accompagnato i movimenti giovanili del '68.

Educazione Artistica: Creazione di poster o opere d'arte che rappresentano l'importanza della voce degli studenti.

Settimane 4-5: Ruoli e Responsabilità dei Rappresentanti di Classe

Storia: Spiegazione dei ruoli e delle responsabilità dei rappresentanti di classe e di istituto.

Educazione Fisica: L'importanza del teamwork e della comunicazione nella leadership.

Settimane 6-8: Preparazione alle Elezioni del Rappresentante di Classe

Ed.civica (ITALIANO); candidarsi per degli ideali proponendo un programma.

Italiano: Comunicazione efficace: identificazione del gruppo promotore; scrittura di discorsi di campagna per le elezioni di classe.

Tecnologia: Creazione del logo digitale del gruppo promotore.

Inglese: Creazione di slogan collegati alle campagne elettorali.

Francese: Creazione di slogan collegati alle campagne elettorali.

Settimane 9-11: Ruoli dei Rappresentanti di Classe in Azione



Storia: Studio dei movimenti studenteschi attuali (proteste, manifestazioni, etc.) e del cambiamento effettuato dai rappresentanti di classe

Ed.civica (STORIA): Il caso Greta Thunberg

Educazione Artistica: Creazione di progetti artistici su come i rappresentanti di classe possono influenzare il cambiamento positivo nella scuola.

Settimane 12-14: Compito di Realtà - Organizzazione di un'Assemblea di Classe

Ed.civica (STORIA): Strumenti di dialogo e condivisione democratica nella scuola: gli OO.CC. a partecipazione di alunni/docenti; il comitato dei genitori; il patto di corresponsabilità; lo statuto degli studenti/studentesse; il collettivo di classe e l'assemblea di istituto; i rappresentanti di istituto; consulta provinciale degli studenti

Italiano: Gli studenti formeranno gruppi e useranno strumenti digitali per pianificare e simulare collettivo di classe e assemblea d'istituto. (Richiesta di autorizzazione; gestione degli interventi; verbalizzazione dei risultati dell'incontro.)

Matematica: Calcoleranno il tempo assegnato a ciascun argomento e pianificheranno l'ordine del giorno in base alle priorità.

Religione: Riflessione delle relazioni come dono e responsabilità della convivenza pacifica con approfondimento art.2 della Costituzione Italiana

Settimane 15: Riflessione

Italiano: Scrittura di relazioni sul compito di realtà e delle esperienze come rappresentanti di classe

Elaborazione di un prodotto finale (capolavoro): tutte le discipline

Allegato:

piano unito con modulo terze.pdf



Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe III	15	15	30

Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Nuove competenze e nuovi linguaggi



Iniziativa di ampliamento dell'offerta formativa

● VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE

Aree di riferimento: Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane, Curricolo progettazione e valutazione. Progetti: -BIMED, staffetta di scrittura, per le classi dell'Istituto che aderiscono - STEAM: Codeweek, per tutte le classi dell'Istituto - Giochi matematici del Mediterraneo, dalla classe terza della Scuola Primaria e le classi della SSPG -Latino per la classe terza della SSPG (extracurricolare).

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti

Risultati attesi

Aumento del numero di alunni che raggiungono l'eccellenza nel processo di apprendimento. Miglioramento degli esiti a distanza degli studenti della scuola. Aumento della pratica didattica della personalizzazione dei percorsi di insegnamento/apprendimento. Aumento della



percentuale di alunni che si distinguono per le capacità logico-matematiche. Rinforzo della consapevolezza della propria identità storica e culturale attraverso lo studio della lingua delle antiche civiltà (Roma antica). Aumento delle capacità di osservazione e analisi sulle principali caratteristiche linguistiche del latino. Efficacia sulle scelte di orientamento in uscita.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Scienze
	Aula multisensoriale
	fabbrica degli strumenti
Biblioteche	Classica
Aule	Magna
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG
	altra risorsa interna: fabbrica degli strumenti

● RECUPERO E POTENZIAMENTO LINGUISTICO E MATEMATICO

Aree di riferimento: Curricolo progettazione e valutazione, continuità ed orientamento, ambienti di apprendimenti. Progetti: - "Un viaggio in .../ Vivere la storia contemporanea" – Teatro: I promessi Sposi- Salviamo la Terra-Lettere, emozioni, sensazioni(aula multisensoriale)- VV Film



Festival-Coding e pensiero computazionale (curricolare)-

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014
- definizione di un sistema di orientamento

Risultati attesi

Miglioramento delle abilità fonologiche e ricettive della Lingua inglese (Listening- speaking).
Miglioramento dell'integrazione di culture attraverso il confronto di codici, usi e costumi diversi.
Progresso nell'apprendimento dell'Italiano e della Matematica. Aumento delle competenze di cittadinanza digitale.

Destinatari

Gruppi classe
Classi aperte verticali
Classi aperte parallele



Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Multimediale

fabbrica degli strumenti

Aule

Magna

Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG

● CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ

Aree di riferimento: Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie, inclusione e differenziazione Progetti: -Assaggiatori di miele/La scuola adotta un'arnia; festa dell'albero- Il favoloso mondo degli alberi- Parchi naturali e ricreativi del nostro territorio- Le nostre piante officinali crescono...- "Cittadinanza attiva-CRA (Consiglio rappresentanti degli alunni e delle alunne)"- Recupero della memoria storica: dai nonni ai giovani; Matita e taccuino: il fiume Sele- La cellula, i mattoni della vita (aula multisensoriale)- Ambiente marino e fluviale (sensory room)- Generazioni connesse -documento di ePolicy-prevenzione cyberbullismo

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

● potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione



all'autoimprenditorialità

- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- definizione di un sistema di orientamento

Risultati attesi

Aumento della consapevolezza rispetto alle risorse umane, culturali, economiche e ambientali del Territorio; Efficacia delle alleanze formative con l'Ente Comunale, le Associazioni locali, la Pro Loco e le realtà culturali del territorio; Aumento della sensibilità nel recupero della cultura, della storia, delle tradizioni e della memoria del passato; Aumento della conoscenza e delle competenze necessarie a promuovere lo sviluppo sostenibile, "tramite un'educazione volta ad uno sviluppo e uno stile di vita sostenibili"; Miglioramento della maturazione di una cittadinanza attiva, della costruzione di percorsi di partecipazione democratica; Aumento del numero di alunni che attivano la creatività e sanno gestire gli avvenimenti con responsabilità e autonomia.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali Classi aperte parallele
-------------	---

Risorse professionali	Interne- esterne
-----------------------	------------------

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
------------	------------------------------

	Multimediale
--	--------------



	Scienze
	Aula multisensoriale
Aule	Magna
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG

Approfondimento

"Il Consiglio dei Rappresentanti degli alunni (CRA o CdR, cioè Consiglio dei Ragazzi) si configura come un organo di democrazia rappresentativa paragonabile ad un micro -consiglio comunale di scuola, nel quale sono inseriti due allievi per ogni classe, candidati, eletti e investiti ufficialmente dai propri compagni. I componenti del CRA/CdR, tra i quali sono individuati il Presidente, il vicepresidente, il segretario verbalizzante, si fanno portavoce delle esigenze emerse nelle rispettive classi: evidenziano i bisogni della scuola, sottopongono problemi da affrontare, discutere e tentare di risolvere, assumono decisioni per migliorare gli ambienti scolastici e gli arredi, gestire responsabilmente spazi e tempi condivisi, organizzare eventi o incontri con personalità di spicco della società civile o del mondo della cultura" (

<https://www.senzazaino.it/blog>)

Al seguente link il progetto della scuola

<https://www.olivetocitraic.edu.it/wp-content/uploads/2022/01/Progetto-Cittadinanza-attiva-2022-2023.pdf>

● ESPRESSIONE E CREATIVITÀ

Aree di riferimento: Curricolo progettazione e valutazione, Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie, Continuità ed Orientamento Progetti: -Opera Domani - Pratica corale : "Coro Sannazaro"- Tableaux vivents- Laboratorio di arte a contatto con la natura: matita e taccuino- InCanto di Natale- Natale in casa Cupiello.



Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
- alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti

Risultati attesi

Avvio alla "familiarizzazione" con il linguaggio dell'opera lirica attraverso cenni di storia della musica e dei compositori; Miglioramento della capacità di ascolto dei diversi generi di musica; Approfondimento e potenziamento della musica abbinato a quello letterario-linguistico attraverso i progetti di "MUSICA & PAROLE" , "TEATRO IN MUSICA" e orchestra scolastica; Sviluppo delle capacità espressive, simboliche e creative con musica d'insieme per la creazione di un coro scolastico.

Destinatari

Gruppi classe
Classi aperte verticali
Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interne- esterne

Risorse materiali necessarie:



Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Aula multisensoriale
Biblioteche	Classica
Aule	Magna
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG

● VERSO IL MIO FUTURO- "Prendiamoci cura del passaggio"

Aree di riferimento: Continuità ed orientamento, Curricolo Progettazione e Valutazione, Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie. Progetti: -Open day: Scuole a porte aperte-Orientamento scolastico e continuità- In viaggio per crescere- Prendiamoci cura del passaggio: A un passo dalla scuola...Primaria/Secondaria-

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
 - potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
 - prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di



sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese

- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento

Risultati attesi

Efficacia dei percorsi volti a sostenere gli alunni a riflettere su se stessi e sulla vita che li attende a breve e a lungo termine; Aumento del numero di alunni che mostrano maggiore sicurezza nelle scelte, sanno riflettere in modo coerente e responsabile sulle proprie potenzialità, sanno riconoscere i limiti e accettano l'aiuto per superarli.

Destinatari

Gruppi classe
Classi aperte verticali
Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interne- esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Multimediale

Scienze

Aula multisensoriale

fabbrica degli strumenti

Biblioteche

Classica



Aule	Magna
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG
	altra risorsa interna: fabbrica degli strumenti
Strutture sportive	Palestra - campi all'aperto comunali

● INCLUSIONE, INTEGRAZIONE

Aree di riferimento: Inclusione e differenziazione, Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane .
Progetti: -Alfabetizzazione ed integrazione alunni stranieri- Potenziamento alunni con Bisogni Educativi Speciali- Giornata mondiale della disabilità- Esperienze nella sensory room in piccoli gruppi, come parte del paesaggio di apprendimento per percorsi didattici programmati.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014
- definizione di un sistema di orientamento



Risultati attesi

Miglioramento delle competenze di base attraverso l'utilizzo di strumenti e metodologie dispensative e compensative; Raggiungimento di alti livelli nell'integrazione e nell'inclusione degli alunni diversamente abili e degli alunni con DSA e con BES, continuando a mettere in atto azioni che siano rivolte al successo formativo, alla valorizzazione dell'autostima e delle loro potenzialità in pratiche didattiche che coinvolgono i gruppi classe. Aumento della sinergia con Enti locali, strutture sanitarie e realtà territoriali di supporto ai processi di inclusione e di integrazione.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interne- esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Scienze
	Aula multisensoriale
	fabbrica degli strumenti
Biblioteche	Classica
Aule	Magna
	Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG
Strutture sportive	Palestra - campi all'aperto comunali



● SENZA ZAINO LAB

Aree di riferimento: Ambienti di apprendimento. Orientamento strategico e organizzazione della scuola. Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane. Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie. Progetti:-Senza Zaino Day -Per una Scuola Senza Zaino che cresce e si migliora-Onboarding - Insieme si puòfar crescere la scuola -La fabbrica degli strumenti- Convegno "Le azioni del Senza Zaino in Campania" e inaugurazione Fabbrica degli strumenti- Dagli strumenti tattili agli strumenti digitali: esperienze delle classi in laboratorio-

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento

Risultati attesi



Rafforzamento delle pratiche della comunità per incentivare l'acquisizione di competenze e la condivisione dei valori di comunità, responsabilità ed ospitalità Aumento delle pratiche SZ relative alla diversificazione delle attività, all'uso degli strumenti didattici (di apprendimento e di gestione), all'utilizzo di IpU. Essere modello anche per le altre scuole nell'allestimento degli ambienti/paesaggi di apprendimento Essere sostegno da parte dei docenti senior ai docenti junior nelle attività SZ da loro progettate. Costruire una comunità di ricerca e di pratiche didattiche prima come adulti disponibili allo studio, alla riflessione, al confronto, allo scambio e poi con gli studenti per una gestione partecipata della classe e della scuola Aumento della didattica laboratoriale; Ideare, costruire, catalogare, collocare e rendere accessibili e fruibili strumenti didattici (cancelleria, gestione e apprendimento)- Documentare idee ed esperienze sollecitando i docenti a riflettere sull'agito, a co-progettare i percorsi e valutarli insieme; Miglioramento dello scambio professionale tra docenti sulle modalità di costruzione e sulla scelta di utilizzo degli strumenti didattici Utilizzo dell'aula tipo del modello Senza Zaino per gruppi di alunni e per gruppi di docenti in formazione. Miglioramento dell'innovazione con processi di ricerca-azione, di confronto di nuove idee tra docenti - esperti - bambini.

Destinatari

Gruppi classe
Classi aperte verticali
Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interne- esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Multimediale

Scienze

Aula multisensoriale

fabbrica degli strumenti

Aule

Magna

Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG



Approfondimento

-La fabbrica degli strumenti e l'aula tipo si configurano come laboratori.

LA FABBRICA DEGLI STRUMENTI

L'Istituto Comprensivo Jacopo Sannazaro, Scuola Polo della regione Campania per il modello Senza Zaino, vuole predisporre e mettere a disposizione dei docenti e dei visitatori, in particolare delle scuole di competenza di questa scuola polo, uno spazio accogliente e ben organizzato, un luogo di riferimento per la formazione. Questa iniziativa nasce con la volontà di rinascita dopo una fase di separazione, allontanamento e chiusura di un bene prezioso per i giovani che è rappresentato dalla scuola e intende ricompattare intorno ad essa e con essa il territorio con tutta la sua valenza formativa nell'interazione continua, sistematica e programmata. La fabbrica degli strumenti si configura come una mostra permanente di prototipi di strumenti didattici, catalogati e suddivisi in strumenti di cancelleria, di gestione, di apprendimento, realizzati dalla comunità scolastica: docenti, bambini e genitori. All'interno si possono trovare:

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

"L'uso di adeguati strumenti didattici è il perno della didattica SZ, grazie ad essi l'insegnamento assume un carattere di laboratorialità, che si confronta con gli artefatti materiali ovvero con l'hardware. Il loro impiego permette di costruire attività differenziate e misurate, rispettando le diverse intelligenze, i diversi stili di apprendimento, i tempi e i bisogni di ciascuno, favorendo l'ancoraggio al concreto della dimensione astratta e simbolica attraverso, appunto, le fasi manipolatoria e iconica. L'esperienza sensoriale generata dal contatto con molteplici oggetti è



capace di far nascere quelle esperienze significative che, attraverso la guida del docente, si strutturano in conoscenze e abilità". (Orsi, A scuola senza zaino, Erickson, 2016, pag. 108)

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

● EDUCAZIONE ALLA SALUTE

La Nota MIUR 0002270 del 09.12.2019 richiama la sentenza n. 20504 del 30 luglio 2019, resa a sezioni unite, la Corte di Cassazione per la quale il servizio mensa è compreso nel tempo scuola e quindi condivide le finalità educative proprie del progetto formativo di cui esso è parte. Il servizio assolve anche a finalità di educazione all'alimentazione sana" nonché a quella di "socializzazione". Progetti: -Alimentiamoci - Andiamo a mensa - Ecosostenibilità e plastic free - Acqua buona e trasparente - Frutta e verdura nelle scuole - Merenda sana e buona - Festeggiamo in salute - Scuola Attiva KIDS per i bambini della scuola primaria - Celebrazione della Giornata Mondiale della Riabilitazione Cardio Polmonare - Piccoli eroi a scuola, il gioco motorio per lo sviluppo delle attività di base nella scuola dell'Infanzia

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle



conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità

- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento

Risultati attesi

Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali ed i corretti stili di vita ed alimentazione rappresentano alcuni degli aspetti identitari di questa comunità scolastica
Garanzia di una dieta studiata nel rispetto della salute dei ragazzi

Attenzione ai prodotti del territorio e valorizzazione del consumo di prodotti locali

Valorizzazione della risorsa acqua del territorio anche in un'ottica di preservazione della risorsa acqua
Aumento della consapevolezza del proprio benessere fisico esaltando il valore dell'attività fisica in funzione della prevenzione dei rischi cardio-polmonari e generali. Miglioramento nella costruzione del sé anche in relazione con l'altro, attraverso il movimento e lo sviluppo di abilità percettivo-motorie, cognitive e linguistiche.

Destinatari

Gruppi classe
Classi aperte verticali
Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interne- esterne



Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
	Scienze
	Aula multisensoriale
Biblioteche	Classica

Approfondimento

L'Istituto Sannazaro si avvale del tempo prolungato e del servizio mensa. Sino ad oggi tale servizio ha comportato inevitabilmente, la produzione di materiali plastici e di alluminio ed una visibile diffidenza verso la risorsa acqua locale. Il Consiglio Ue ha introdotto nuove regole dando il via libera formale alla direttiva che vieta dal 2021 oggetti in plastica monouso come piatti, posate e cannucce. Nel rispetto di tali imminenti regole ma, soprattutto, in coerenza con l'identità della scuola che trasmette ai ragazzi quotidianamente la "coscienza della sostenibilità ambientale" la scuola ha dato avvio alla "ECOMENSA e all'iniziativa ACQUA BUONA E TRASPARENTE" attraverso la sostituzione di stoviglie usa e getta e le bottigliette di plastica con stoviglie biocompostabili in polpa di cellulosa e la fornitura in caraffa di acqua del rubinetto. L'acqua erogata nelle sezioni mensa sarà anche filtrata attraverso filtri a carbone attivo, in grado di trattenere sostanze in sospensione maggiori di 0,3 µm, opportunamente inseriti nei rubinetti dei locali cucina delle mense. A tale proposito si è coinvolta l'Amministrazione Comunale nella pubblicizzazione dei dati chimico-fisici e microbiologici delle acque del Comune di Oliveto Citra (Sa) al fine di valorizzare la qualità di questa risorsa invitando alla riduzione dell'uso dell'acqua conservata in contenitori di plastica. Il progetto quindi, oltre a valorizzare la qualità dell'acqua supporta, in termini di "trasparenza", una informazione aggiornata dell'utenza scolastica attraverso la messa a disposizione dei dati ufficiali delle analisi, affinché tutti possano essere tranquilli nel suo utilizzo e garantiti circa la salubrità dell'acqua di rubinetto, nel rispetto del valore della risorsa acqua locale. La scuola inoltre, si è resa inoltre disponibile quale eventuale punto di campionamento dei prossimi prelievi. L'iniziativa intende completarsi con la fornitura di borracce in alluminio, affinché nell'Istituto venga sostituita definitivamente la plastica La Nota



MIUR 0002270 del 09.12.2019 richiama la sentenza n. 20504 del 30 luglio 2019, resa a sezioni unite, la Corte di Cassazione per la quale il servizio mensa è compreso nel tempo scuola e quindi condivide le finalità educative proprie del progetto formativo di cui esso è parte. Il servizio assolve anche a finalità di educazione all'alimentazione sana" nonché a quella di "socializzazione Lo sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali ed i corretti stili di vita ed alimentazione rappresentano alcuni degli aspetti identitari di questa comunità scolastica. Le stesse strutture e la costruzione della ECOSCUOLA rafforzano tale identità.

Scelte organizzative

Il servizio di mensa è rivolto agli alunni iscritti alla Scuola dell'Infanzia e alla Scuola Secondaria di I Grado dell'Istituto, al fine di assicurare agli stessi la partecipazione all'attività scolastica per l'intera giornata, essendo previsti moduli orari strutturati su 40 ore settimanali (Scuola dell'Infanzia) e due rientri pomeridiani obbligatori (Scuola Secondaria di I Grado). L'erogazione del servizio rientra nell'ambito delle competenze proprie dell'Amministrazione comunale ma la Scuola, il Comune e l'Asl, ciascuno per le rispettive competenze, collaborano per il buon andamento dello stesso, operando in maniera coordinata e concertata, anche al fine di fornire alle famiglie informazioni complete sul servizio e sulle scelte alimentari proposte. L'ambiente scolastico, in quanto comunità educante, deve essere luogo in cui ciascun alunno possa fruire appieno di tutte le opportunità di crescita e di sviluppo personale che gli vengono offerte, imparando ad interagire con gli altri in un rapporto positivo e nel pieno rispetto delle regole del vivere civile. La mensa costituisce un tassello del percorso educativo in senso generale e, più specificamente, un'opportunità per gli alunni di avvalersi di una corretta educazione alimentare; pertanto, si sottolinea che essa rappresenta anche un momento di educazione al gusto, una possibilità di accostarsi a cibi diversi, un'occasione per favorire un'alimentazione più varia. Gli alimenti non sono cotti presso le cucine della scuola ma, soltanto somministrati dalla ditta affidataria.

SPAZI E TEMPI DEDICATI AL SERVIZIO MENSA

I locali destinati alla mensa sono collocati al P.T. dell'edificio delle sezioni Infanzia di Capoluogo e Dogana e, al Piano Primo (come da planimetria di progetto) dell'ecoscuola sezione Primaria di Capoluogo per quanto riguarda il servizio fornito agli studenti della SSPG. I locali accolgono un adeguato numero di alunni, personale docente/non docente, personale addetto alla somministrazione pasti, nel pieno rispetto dell'indice di affollamento come verificato dal R.S.P.P. ai fini del rispetto del D.Lgs.n.81/2008 e sue successive mm.ii. Il tempo dedicato alla mensa è di



circa un'ora.

REGOLE DI COMPORTAMENTO E DI CONVIVIALITÀ

La scuola è dotata di un regolamento ove sono dettate anche le regole da rispettare per una finalità di socializzazione conviviale del tempo mensa. Nel regolamento si invitano gli alunni che frequentano la mensa a tenere un comportamento corretto, rispettoso ed adeguato all'ambiente e alle sue funzioni, il tutto commisurato alla loro età. In particolare le classi della SSPG, tra le altre cose, devono raggiungere in fila i locali della mensa, dopo essersi lavate le mani; entrare in maniera tranquilla e raggiungere il tavolo assegnato; sedersi composti in attesa della distribuzione del pasto ed evitare di alzarsi senza motivo dal proprio posto; mantenere un tono di voce il più possibile moderato e comunicare solo con i compagni seduti allo stesso tavolo; tenere un comportamento corretto, rispettoso e civile nei confronti degli operatori addetti al servizio e degli insegnanti addetti alla vigilanza; stare seduti composti durante l'ora di mensa, non sporcare eccessivamente gli spazi dove consumano il pranzo ed utilizzare in modo corretto le posate; fare attenzione a non rovesciare l'acqua dai bicchieri, anche al fine di non sprecarla, e non giocare con il cibo; evitare di sprecare pane, frutta o qualsiasi altro cibo ed imparare ad assaggiare tutti gli alimenti per migliorare la propria dieta; alzarsi educatamente da tavola al termine della mensa e sistemare con cura la sedia utilizzata; mettersi in fila seguendo i propri docenti e lasciare i locali della mensa salutando il personale che ha servito il pasto. Oltre ad un chiaro invito all'"antispreco" si richiede una scrupolosa osservanza della raccolta differenziata. Si richiede altresì di ricordare le regole di comportamento alla prevenzione dei rischi nel rispetto della normativa sulla sicurezza (D.Lgs.n.81/2008 e successive ii.e mm.).

FRUTTA E VERDURA NELLE SCUOLE

L'I.C. Sannazaro partecipa da anni al programma "Frutta e verdura nelle scuole" promosso dall'Unione Europea, realizzato dal Ministero delle Politiche Agricole, Alimentari e Forestali, e svolto in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, il Ministero della Salute, Agea, le Regioni e Province autonome di Trento e Bolzano. Il programma è rivolto ai bambini che frequentano la scuola primaria (6-11 anni) e ha lo scopo di incrementare il consumo dei prodotti ortofrutticoli e di accrescere la consapevolezza dei benefici di una sana alimentazione. A questo scopo, l'obiettivo del programma è quello di: - divulgare il valore ed il significato della stagionalità dei prodotti; - promuovere il coinvolgimento delle famiglie affinché il processo di educazione alimentare avviato a scuola continui anche in ambito familiare; - diffondere l'importanza della qualità certificata: prodotti a denominazione di origine (DOP, IGP), di produzione biologica; - sensibilizzare gli alunni al rispetto dell'ambiente, approfondendo le tematiche legate alla riduzione degli sprechi dei prodotti alimentari. Le misure di



accompagnamento programmate dal Ministero hanno quale obiettivo prioritario quello di "informare" e sviluppare un consumo consapevole della frutta e della verdura, privilegiando la distribuzione del prodotto fresco. Il programma prevede la realizzazione di specifiche giornate a tema, quali visite a fattorie didattiche, corsi di degustazione, attivazione di laboratori sensoriali, al fine di incoraggiare i bambini al consumo di frutta e verdura e sostenerli nella conquista di abitudini alimentari sane. Nel programma è prevista la distribuzione di frutta di stagione ai bambini da inserire nei momenti di merenda.

MERENDA SANA E BUONA L'I.C.

Sannazaro attiva periodicamente una sensibilizzazione presso bambini e genitori affinché utilizzino alimenti sani e non confezionati nel momento della merenda e sottolinea l'importanza di questa pausa nel quotidiano dei bambini come momento di relax, funzionale ad una migliore assimilazione e gestione degli alimenti ed ad una loro attenzione su cosa mangiano ed in quale modalità.

FESTEGGIAMO IN SALUTE L'I.C.

Sannazaro non autorizza feste ed eventi durante i quali far entrare dall'esterno alimenti confezionati. L'unica eccezione si fa per i compleanni dei bambini (infanzia/primaria) durante i quali si consumano fette di pane casereccio, olio extravergine di oliva prodotto nel territorio, miele e frutta di stagione. CELEBRAZIONE della GIORNATA MONDIALE DELL'ALIMENTAZIONE 16 OTTOBRE

La Giornata Mondiale dell'Alimentazione intende sensibilizzare l'opinione pubblica sulla necessità di garantire a tutti cibi nutrienti grazie a una produzione migliore, una nutrizione migliore, un ambiente migliore e una vita migliore. Promossa da FAO_M.I._AGENDA 2030 Per celebrare la GIORNATA MONDIALE DELL'ALIMENTAZIONE l'I. C. Sannazaro unitamente all'I.I.I.S.ASSTEAS di Oliveto Citra, in pieno spirito di collaborazione e di fattivo coordinamento ai fini dell'orientamento in uscita, organizza eventi presso l'Auditorium di Oliveto Citra trattando i seguenti temi: - Alimentazione e sostenibilità delle produzioni agroindustriali nell' Agenda 2030 - La dimensione industriale a garanzia di qualità. - Un brand italiano presente su tutti i mercati mondiali: OROGIALLO la pasta prodotta con l'energia verde. - Il protagonista principale della qualità di ogni pietanza: l'olio extra vergine di oliva" docenti ed alunni dell'ITIS di Oliveto Citra PROGETTO NAZIONALE "SCUOLA ATTIVA KIDS" PER LA SCUOLA PRIMARIA L'I.C. Sannazaro si candida annualmente al progetto nazionale "Scuola Attiva Kids" per la scuola primaria, promosso dal Ministero dell'istruzione e Sport e salute S.p.A. Il progetto nazionale "Scuola Attiva Kids" è considerato l'evoluzione del precedente "Sport di Classe" realizzato negli scorsi anni



prevede la collaborazione con le Federazioni Sportive Nazionali e con il Comitato Italiano Paraolimpico ed è rivolto a tutte le classi della scuola primaria delle istituzioni scolastiche statali e paritarie, il progetto ha l'obiettivo di valorizzare l'educazione fisica nella scuola primaria per le sue valenze educativo/formative, per favorire l'inclusione e per la promozione di corretti e sani stili di vita.

CELEBRAZIONE GIORNATA MONDIALE DELLA RIABILITAZIONE CARDIO-POLMONARE RCP 16 OTTOBRE 2021

La Giornata mondiale della Rianimazione Cardio-Polmonare è una campagna globale che si svolge il 16 ottobre di ogni anno con l'obiettivo di creare consapevolezza che tutti possono imparare la RCP e promuovere la formazione sulla RCP. La legge.n.116/2021 da molti definita "legge del cuore", prevede novità finalizzate a rafforzare il primo intervento in caso di arresto cardiaco e l'insegnamento delle manovre rianimatorie in ambiente scolastico. La Legge prevede novità finalizzate a rafforzare il primo intervento in caso di arresto cardiaco. Situazione di grande rilievo è l'indicazione di inserire in ambiente scolastico l'insegnamento delle manovre rianimatorie Infatti un bambino che sin dalla scuola primaria impara a conoscere un defibrillatore e l'importanza che questo strumento riveste, avrà una conoscenza di base in materia dei DAE (defibrillatore automatico esterno) sia a livello nozionistico che pratico, e sarà in grado di apprendere con più semplicità le principali manovre salvavita. Di conseguenza, sarà un adulto più preparato che non avrà bisogno di essere rassicurato sul fatto che il DAE non sia uno strumento pericoloso o complicato ma, al contrario, lo riterrà prezioso perché in grado di salvare una vita. A tal fine, l'I.C. Sannazaro ha preso contatti con il Comitato CRI di Serre per delle giornate di formazione da dedicare agli alunni delle classi quarte e quinte della scuola primaria e le classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado sulla Riabilitazione Cardio Polmonare Rcp .

● AGENDA 2030

L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile è un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU. Essa ingloba 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile. Gli obiettivi di sviluppo sostenibile (Sustainable Development Goals o, in forma abbreviata, SDG) costituiscono una serie di 17 obiettivi concordati dall'Organizzazione delle Nazioni Unite. Gli obiettivi generali mirano a risolvere un'ampia gamma di problematiche riguardanti lo sviluppo economico e sociale, quali la povertà, la fame, la salute, l'istruzione, il cambiamento climatico, l'uguaglianza di genere, l'acqua, i servizi



igienico-sanitari, l'energia, l'urbanizzazione, l'ambiente e l'uguaglianza sociale. Progetti: ItaliAntartide - Cittadini si diventa - Gestione dei rifiuti : l'amico lombrico - Tesori della montagna: crocus; - Collaborazione in natura "La tartuficoltura": una mattinata con l'esperto- Colorare con la natura: piante tintorie e altro- Amico fiume- Giornata internazionale per l'eliminazione della violenza contro le donne

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento

Risultati attesi



Gli obiettivi formativi per gli studenti sono: cittadinanza ampia e articolata, senso della legalità, etica delle responsabilità, pensiero critico, capacità di argomentazione. In tale direzione l'UNESCO individua dei traguardi universali necessari per «Educare alla cittadinanza globale»: Gli allievi -acquisiscono la conoscenza e la comprensione delle sfide locali, nazionali e mondiali come anche l'interconnessione e l'interdipendenza tra i diversi paesi e popoli. - sviluppano competenze analitiche e di spirito critico. - provano un sentimento di appartenenza a una umanità comune e di condivisione dei valori e delle responsabilità fondati sui diritti dell'uomo. - sviluppano capacità di empatia, di solidarietà e di rispetto delle differenze e della diversità. - agiscono in modo efficace e responsabile a livello locale, nazionale e mondiale, per un mondo più pacifico e sostenibile. - acquisiscono la motivazione e la voglia di fare le scelte necessarie. - acquisiscono competenze dalle osservazioni scientifiche: dall'esperienza, alla riflessione e alla ricerca per l'apprendimento in outdoor.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interne- esterne

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet Multimediale Scienze Aula multisensoriale
Biblioteche	Classica
Aule	Magna Aula polifunzionale-Spazio arte in SSPG
Strutture sportive	Palestra - campi all'aperto comunali



Attività previste per favorire la Transizione ecologica e culturale

● OUTDOOR CLASSROOM LAB - A.L.A.S. SANNAZARO_Aula Laboratoriale di Sensorialità

Pilastri del piano RiGenerazione collegati all'attività

- La rigenerazione dei saperi
- La rigenerazione delle infrastrutture

Obiettivi dell'attività



Obiettivi sociali

- Recuperare la socialità
- Maturare la consapevolezza del legame fra solidarietà ed ecologia



Obiettivi ambientali

- Maturare la consapevolezza del legame imprescindibile fra le persone e la CASA COMUNE
- Maturare la consapevolezza dei diritti ecologici di tutti gli esseri viventi
- Diventare consapevoli che i problemi ambientali vanno affrontati in modo



sistemico

Maturare la consapevolezza dell'importanza del suolo'



Obiettivi economici

Acquisire competenze green

Risultati attesi

Sono state realizzate aule all'aperto per processi di innovazione didattica e l'Outdoor education quale proposta pedagogica compensativa di ritmi di vita stressanti. Si attiveranno l'interdisciplinarietà, relazioni interpersonali ed ecosistemiche Sono stati inseriti nuovi spazi educativi ideali per applicare la metodologia dell'outdoor education in piena coerenza con il Metodo Senza Zaino di cui la scuola è capofila per la Regione Campania. Le esperienze pedagogiche, caratterizzate da didattica attiva, si svolgono in ambienti esterni alla scuola. I setting di apprendimento (interni/esterni) sono co-protagonisti del processo educativo. Gli spazi innovativi puntano su percorsi di apprendimento esperenziali e creativi. E' stata avviata la riqualificazione delle aree esterne con creazione di spazi multisensoriali a verde/giardino (area luce, area suono, area odori, area storie, area tattile e di manipolazione, area composizione, area riposo, area aula a cielo aperto) e l'inserimento di strutture didattiche di arredo leggere in legno ed ecosostenibili (aula all'aperto) per svolgere attività didattico - laboratoriali di tipo sensoriale.

Obiettivi

Valorizzare gli spazi esterni alla scuola come ambienti educativi e didattici.

Recuperare tali spazi dal degrado.

Aggiungere superfici utilizzabili come espansione dello spazio/aula didattica creando spazi alternativi alle aule, per fare scuola a misura di bambino: umano, ricco di emozioni, arricchente.



Mette in pratica l'outdoor learning che:

- integra la prospettiva degli studi pedagogici e delle neuroscienze riguardo ai disturbi specifici di apprendimento con le teorie antropologiche sui concetti di incorporazione;
- favorisce in tutti gli alunni la dimensione relazionale e l'esercizio consapevole e controllato della propria corporeità come canali privilegiati di costruzione di processi di significato e di apprendimento;
- crea meno stress, più concentrazione, miglior rendimento scolastico, maggior benessere psicofisico, conoscenza e rispetto dell'ambiente.

Risultati:

rafforzamento learning by doing: i bambini sono sempre protagonisti degli impianti a verde quale progetto di costruzione naturale da realizzare anche in collaborazione con associazioni del territorio;

rafforzamento del concetto di scuola inclusiva, affettiva, in costante collegamento con il territorio;

totalizzazione esperienziale: i bambini sono immersi completamente in una situazione didattica ed entrano in contatto profondo con se stessi. risposta ad esperienze di tipo percettivo-sensoriale.

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

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030

- Obiettivo 3: Assicurare la salute e il benessere



- Obiettivo 11: Rendere le città inclusive e sostenibili

Collegamento con la progettualità della scuola

- Obiettivi formativi del PTOF
- Priorità e Traguardi del RAV/PdM
- Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica
- Piano di formazione del personale docente

Informazioni

Descrizione attività

Attività'

Socio-motorie ed esplorative tipiche dell'Adventure education (orienteering, caccia al tesoro naturalistico, esplorazione e catalogazione botanica/entomologica);

Esperimenti scientifici;

Attività che intrecciano l'apertura al mondo naturale con la tecnologia (coding, robotica, tinkering, ecc.);

Attività che stimolano la lettura, il pensiero critico;

Azioni/sportello d'ascolto in contesto naturale;

Corsi di yoga/ ginnastica a corpo libero, giochi di corporeità.

Destinatari

- Studenti
- Personale scolastico
- Famiglie



Tempistica

- Triennale

Tipologia finanziamento

- Fondi PON

● EDUGREEN: LABORATORIO DI SOSTENIBILITA'

Pilastri del piano RiGenerazione collegati all'attività

- La rigenerazione dei saperi
- La rigenerazione delle infrastrutture

Obiettivi dell'attività



Obiettivi sociali

- Recuperare la socialità
- Maturare la consapevolezza del legame fra solidarietà ed ecologia
- Abbandonare la cultura dello scarto a vantaggio della cultura circolare



Obiettivi ambientali

- Maturare la consapevolezza del legame imprescindibile fra le persone e la CASA COMUNE



· Maturare la consapevolezza dei diritti ecologici di tutti gli esseri viventi

· Diventare consapevoli che i problemi ambientali vanno affrontati in modo sistemico

· Imparare a minimizzare gli impatti delle azioni dell'uomo sulla natura

· Maturare la consapevolezza dell'importanza del suolo'



Obiettivi economici

· Acquire competenze green

Risultati attesi

Acquisizione di competenze trasversali: imparare a imparare; competenze sociali e civiche; senso di iniziativa e imprenditorialità; consapevolezza ed espressione culturale, attraverso attività specifiche mirate allo sviluppo di ciascuna, mediante: · lavori, esperienze sensoriali ed esperimenti agronomici nell'orto e in serra; · cura e presa in carico personale e collettiva di essenze orticole; · manipolazione e uso creativo degli elementi naturali dell'orto (semi, piante, terriccio, ...); · narrazioni e relazioni scritte e orali, in lingua italiana e nelle lingue straniere, delle attività realizzate; · documentazione iconografica; · costruzione di modelli geometrici; · analisi di dati biologici, chimico-fisici e statistici; · creazioni di modelli in scala, anche facendo ricorso a semplici software di modellazione digitale; · realizzazione di materiali divulgativi e promozionali per la pubblicazione a mezzo stampa, mediante sito web e su pagine di social network; · sviluppo di "oggetti didattici", tali da consentire, nel tempo, l'acquisizione di modalità operative efficaci da parte di tutti gli studenti coinvolti.

Sviluppo di capacità di esplorazione, osservazione, manipolazione, risposta sensoriale.



Sviluppo del lavoro pratico/laboratoriale come strumento di costruzione di processi di socializzazione, integrazione e scambio.

Sviluppo della osservazione sistemica di habitat naturali/modificati dall'uomo.

Riconoscere e descrivere ecosistemi, indicatori ecologici.

Sviluppare iniziali logiche di microimprenditorialità.

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030

- Obiettivo 3: Assicurare la salute e il benessere
- Obiettivo 15: Proteggere e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre

Collegamento con la progettualità della scuola

- Obiettivi formativi del PTOF
- Priorità e Traguardi del RAV/PdM
- Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica
- Piano di formazione del personale docente
- Piano di formazione del personale ATA

Informazioni

Descrizione attività

La scuola usufruendo dell' l'avviso 50636 del 27 dicembre 2021_finalizzato alla realizzazione di spazi e laboratori per l'educazione e la formazione alla transizione ecologica "Edugreen: laboratori di sostenibilità per il primo ciclo" sta per allestire giardini e orti didattici, innovativi



e sostenibili, all'interno dei plessi della scuola. L'avviso per l'azione 1 (primo ciclo) prevede la realizzazione o la risistemazione di giardini e orti didattici, attraverso la fornitura e la posa in opera di letti e cassoni, anche rialzati o verticali, per aiuole e relativi accessori; l'acquisto di strumenti e kit per il giardinaggio didattico adeguati agli alunni in della scuole del primo ciclo di istruzione; di misuratori per il monitoraggio del terreno, per l'irrigazione; la realizzazione di una piccola serra; l'acquisto di compostiere domestiche da giardino; di attrezzature per l'orto; l'effettuazione di eventuali piccoli lavori per adattamento edilizio e/o per la preparazione del terreno e le eventuali attività di formazione breve sull'utilizzo dei beni acquistati a fini didattici. Gli alunni saranno operativi in piccole azioni tecnico-agricole (giardinaggio; produzione vivaistica; moltiplicazione di piante in piena aria e sotto serra) finalizzate ad un approccio scientifico-deduttivo, orientato soprattutto al riconoscimento del valore della biodiversità e della sua conservazione e alla attenzione alle risorse energetiche naturali e non indispensabili in un processo produttivo.

Destinatari

- Studenti
- Personale scolastico

Tempistica

- Triennale

Tipologia finanziamento

- Fondi PON

● PIANTUMAZIONE A VERDE

Pilastri del piano RiGenerazione collegati all'attività



- La rigenerazione dei saperi
- La rigenerazione delle infrastrutture

Obiettivi dell'attività



Obiettivi sociali

· Maturare la consapevolezza del legame fra solidarietà ed ecologia



Obiettivi ambientali

· Maturare la consapevolezza del legame imprescindibile fra le persone e la CASA COMUNE

· Maturare la consapevolezza dei diritti ecologici di tutti gli esseri viventi

· Maturare la consapevolezza dell'importanza del suolo'



Obiettivi economici

· Acquisire competenze green

Risultati attesi

Valorizzazione degli spazi esterni alla scuola come ambienti educativi e didattici.

Recupero di tali spazi dal degrado.

Aggiunta di superfici utilizzabili come espansione dello spazio/aula didattica creando spazi alternativi alle aule, per fare scuola a misura di bambino: umano, ricco di emozioni, arricchente.



Messa in pratica l'outdoor learning che:

- integra la prospettiva degli studi pedagogici e delle neuroscienze riguardo ai disturbi specifici di apprendimento con le teorie antropologiche sui concetti di incorporazione;
- favorisce in tutti gli alunni la dimensione relazionale e l'esercizio consapevole e controllato della propria corporeità come canali privilegiati di costruzione di processi di significato e di apprendimento;
- crea meno stress, più concentrazione, miglior rendimento scolastico, maggior benessere psicofisico, conoscenza e rispetto dell'ambiente.

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030

- Obiettivo 11: Rendere le città inclusive e sostenibili
- Obiettivo 15: Proteggere e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre

Collegamento con la progettualità della scuola

- Obiettivi formativi del PTOF
- Priorità e Traguardi del RAV/PdM
- Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica
- Piano di formazione del personale docente
- Piano di formazione del personale ATA

Informazioni

Descrizione attività



La Regione Campania ravvisando i seguenti obiettivi:

- assicurare che su tutto il territorio regionale vengano garantiti i principi contenuti nella Convenzione Internazionale di New York sui diritti del fanciullo del 20 novembre 1989 ratificata e resa esecutiva con legge 27 maggio 1991 n. 176, nonché di quelli di cui alla Carta europea di Strasburgo sui diritti del fanciullo del 25 gennaio 1996 ratificata e resa esecutiva con legge 20 marzo 2003 n. 77;
- valorizzare le iniziative promosse dall'UNICEF - Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia - sono rivolte a contribuire alla sopravvivenza, alla protezione e allo sviluppo delle potenzialità di ogni bambino e bambina, con speciale cura per quelli più fragili e vulnerabili, e, in particolare, il Comitato Italiano per l'UNICEF – Fondazione Onlus (UNICEF Italia), svolge attività di informazione e sensibilizzazione sui diritti e sui bisogni dei bambini a livello globale con l'obiettivo di realizzare, nei Paesi in via di sviluppo e nelle aree disagiate del nostro paese, progetti e iniziative a sostegno dell'infanzia e dell'adolescenza in condizioni di fragilità;
- promuovere, valorizzare e sostenere, in sinergia con tutte le istituzioni competenti in materia di servizi socioeducativi, interventi di sensibilizzazione e iniziative per la celebrazione della giornata italiana per l'infanzia istituita dall'articolo 1 della legge 23 dicembre 1997 n. 451, fissata al 20 novembre di ogni anno

ha promosso un'azione comune di sensibilizzazione sui diritti e i bisogni dei bambini con un progetto che consiste nel piantumare alberi presso gli Istituti Scolastici della Campania al fine di sensibilizzare i bambini e gli adolescenti sui temi naturalistici consentendo loro di piantare il proprio albero e realizzare aree verdi nella scuola.

A seguito di indizione di manifestazione di interesse per la piantumazione di alberi presso gli istituti scolastici della Campania per la realizzazione di aree a verde e del Decreto Dirigenziale n. 341 del 06/10/2022 Giunta Regionale della Campania, l'I.C. J. Sannazaro con posizione n. 42 in graduatoria, è risultato assegnataria di numerose essenze arbustive ed arboree.

Come già messo in atto negli anni precedenti, in coincidenza della Festa dell'Albero, ogni anno a novembre si dedicano eventi ed attività, in uno con operatori del territorio, Legambiente e con l'Amministrazione Comunale per sensibilizzare in maniera sempre più incisiva il valore del patrimonio a verde e della biodiversità in genere.



Quest'anno, il patrimonio floristico si è ulteriormente arricchito grazie all'affidamento delle seguenti essenze:

n.10 Albero di Giuda

n. 1 Acero

n. 10 Alloro

n. 30 Melograno

n. 2 Sorbo

n. 1 Tiglio

n. 50 ligustri

n. 2 biancospini

che verranno distribuite nei vari plessi ed assegnati all'impianto e, successivamente, alla cura dei bambini e del personale scolastico.

Destinatari

- Studenti
- Personale scolastico

Tempistica

- Triennale

Tipologia finanziamento

- Azione Regione Campania



Attività previste in relazione al PNSD

PNSD

Ambito 1. Strumenti

Attività

Titolo attività: CABLAGGIO
STRUTTURATO E SICURO
ALL'INTERNO DEGLI EDIFICI
SCOLASTICI
ACCESSO

- Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole (LAN/W-Lan)

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Programma Operativo Nazionale "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020", Fondi Strutturali Europei, Asse II-Infrastrutture per l'iscrizione- Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR)- REACT EU- Avviso pubblico prot. n. AOODGEFID/0020480 del 20/07/2021 per la presentazione di proposte progettuali per la realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole. TITOLO DEL PROGETTO: "CABLAGGIO STRUTTURATO E SICURO ALL'INTERNO DEGLI EDIFICI SCOLASTICI"

La didattica digitale necessita di connettività per la ricerca di informazioni in rete, per l'utilizzo di APP e di piattaforme di condivisione in cloud per produrre e per fruire materiale didattico digitale, per l'uso di strumenti come i tablet il cui utilizzo ha significato solamente se connessi e per sfruttare le numerose piattaforme di elearning disponibili in rete. Dal punto di vista amministrativo, la scuola ha notevoli vantaggi ad operare la dematerializzazione dei propri processi gestionali ed amministrativi al fine di lavorare in modo più efficiente, con dati coerenti, raggiungibili, non duplicati, comunicando in modo più immediato ed efficace. Strumenti come il registro elettronico, il sito web istituzionale dell'istituto scolastico, il protocollo informatico, la conservazione digitale dei documenti, la



Ambito 1. Strumenti

Attività

trasparenza degli atti sono tutti elementi che necessitano di un ambiente di esercizio connesso. Sono inoltre importanti anche gli aspetti che riguardano la continuità di erogazione del servizio di connettività.

Risultati attesi:

- dotare la scuola un'infrastruttura di rete capace di coprire gli spazi didattici e amministrativi, consentire la connessione alla rete da parte del personale scolastico, delle studentesse e degli studenti;
- assicurare il cablaggio degli spazi;
- sicurezza informatica dei dati;
- gestione e autenticazione degli accessi
- fornire gli strumenti e il quadro metodologico necessario per garantire che l'evoluzione delle tecnologie digitali e dell'ITC sia utilizzata con successo
- migliorare l'apprendimento rendendolo più efficiente e creativo,
- portare innovazione

Titolo attività: INTERNET A SCUOLA
ACCESSO

- Canone di connettività: il diritto a Internet parte a scuola

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Dal punto di vista finanziario, il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) prevede nell'Azione #3 "Canone di Connettività: il diritto a



Ambito 1. Strumenti

Attività

internet parte a scuola" aiuti economici alle scuole per l'acquisizione di collegamenti ad Internet tramite canoni di connettività da parte degli operatori. Il Comune, in qualità di proprietario degli immobili scolastici, ha un ruolo virtuoso nel coprire, in parte, o completamente, i costi per un'adeguata connettività dei plessi scolastici.

Destinatari: tutta la popolazione scolastica

Risultati attesi:

connettività di tutti i plessi scolastici

Ambito 2. Competenze e contenuti

Attività

Titolo attività: COMPETENZE DIGITALI:
DALLA ALFABETIZZAZIONE ALLE
CERTIFICAZIONI
COMPETENZE DEGLI STUDENTI

· Un framework comune per le competenze digitali degli studenti

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

La progettazione del nuovo triennio vuole implementare e consolidare le competenze acquisite in questi anni, con l'utilizzo delle strumentazioni digitali nella didattica quotidiana. L'Istituto, inoltre, al fine di potenziare l'apprendimento delle STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), ha previsto una implementazione delle risorse strumentali per dare la possibilità ai propri alunni/e di osservare, creare, costruire, collaborare e imparare, utilizzando strumenti didattici innovativi atti a sostenere l'apprendimento curricolare e l'insegnamento delle discipline STEM per una più ampia padronanza dagli strumenti scientifici e tecnologici necessari per migliorare ed accrescere le competenze richieste dall'economia e dal lavoro. Gli interventi previsti da codesta Istituzione, per la prossima triennalità, si



Ambito 2. Competenze e contenuti

Attività

riferiscono ai seguenti ambiti progettuali previsti dal PNSD e complementari tra loro al fine di promuovere un'azione di innovazione organica e completa.

Prosegue il percorso del coding con i due programmi visuali (code.org e scratch), che utilizzano algoritmi sequenziali, iterativi e condizionali in modo molto più semplice e immediato di quanto possano fare libri di testo o esercizi tradizionali. La cornice rimane quella ludica all'interno della quale i bambini possono sperimentare: comprensione degli algoritmi e del linguaggio Javascript; utilizzo delle funzioni; utilizzo delle variabili; debug. L'approccio visuale consente di conseguire più facilmente i risultati della programmazione e soprattutto facilita la memorizzazione delle stringhe di codice, anche attraverso la ripetizione degli esercizi

Parlare di competenze digitali impone un punto di partenza più ampio: significa prima di tutto parlare di competenze, e quindi di percorsi didattici e piani pedagogici. Se l'obiettivo del nostro sistema educativo è sviluppare le competenze degli studenti, invece che semplicemente "trasmettere" programmi di studio, allora il ruolo della didattica per competenze, abilitata dalle competenze digitali, è fondamentale in quanto attiva processi cognitivi, promuove dinamiche relazionali e induce consapevolezza. Il primo passo è quindi fare tesoro delle opportunità offerte dalle tecnologie digitali per affrontare una didattica per problemi e per progetti. Molte delle competenze sono sviluppate durante lo svolgimento stesso del progetto. In questo quadro, le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva) e nell'ambito della cittadinanza digitale prevista nei curricula di educazione civica. Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata, come



Ambito 2. Competenze e contenuti

Attività

anticipato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa e come ancor meglio sottolineato da framework come "21st Century Skills" (Competenze per il 21mo secolo), promosso dal World Economic Forum.

Destinatari: studenti

Risultati attesi: scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate; sviluppo del pensiero computazionale in tutti gli ordini; rafforzamento e certificazione delle competenze digitali

Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

Titolo attività: FORMAZIONE
PERSONALE _IDENTITA' E
FORMAZIONE DIGITALE STUDENTI
ACCOMPAGNAMENTO

- Un galleria per la raccolta di pratiche

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

FORMAZIONE PERSONALE

Formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale. La promozione e la condivisione delle attività digitali PNSD tra tutti i docenti è finalizzata a tenere traccia dei percorsi attivati per rafforzare l'identità della nostra scuola e la condivisione delle buone pratiche

Risultati attesi: consolidare e sviluppare la formazione digitale dei docenti per rendersi promotori di nuovi paradigmi educativi che, grazie alle tecnologie, renda docenti e studenti attori consapevoli nel mondo digitale

Attività: □ Utilizzo del sito scolastico come mezzo di informazione e conoscenza delle azioni presenti nell'Istituto Comprensivo. □
Uso consapevole delle nuove tecnologie: - Formazione sul



Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

registro elettronico e di tutte le sue funzionalità, - Formazione sulla suite Google Workspace, - Formazione sull'utilizzo delle app didattiche sia collegate alla workspace che non 8Flipped Classroom, le App Google for Education (GSuite)) □ Monitoraggio del fabbisogno formativo del corpo docente sull'utilizzo dell'innovazione didattica tecnologica digitale. □ Partecipazione a corsi di formazione sia proposti da docenti interni alla scuola che organizzati da enti esterni come ad esempio dall'ambito 27. □ Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica e sull'utilizzo consapevole del digitale nella didattica quotidiana. □ Valorizzazione delle migliori esperienze nazionali. □ Definizione dei criteri per l'adozione dei testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole. □ Uso quotidiano del registro elettronico e di tutte le sue funzionalità. □ Organizzazione incontri con Enti esterni dando opportunità ai docenti di partecipare a corsi gratuiti in modalità e-learning. □ Cittadinanza digitale: utilizzare responsabilmente i mezzi di comunicazione virtuali per usufruire dei servizi in rete.

IDENTITA' E FORMAZIONE DIGITALE STUDENTI

Un profilo digitale per ogni studente di ogni ordine e grado con creazione account di Istituto Workspace. □ Rilevazione e monitoraggio dei rischi derivanti sull'utilizzo di device collegati alla rete. □ Policy di sicurezza online con dotazione da parte della scuola di una Policy di e-safety, per disciplinare l'utilizzo delle TIC all'interno della scuola stessa (es. la dotazione di filtri). □ Misure per prevenire diverse tipologie di rischio (non solo quelle più frequenti come il cyberbullismo) e stabilire azioni e procedure specifiche per rilevare e gestire le diverse problematiche. □ Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate. □ Sviluppare e incentivare le 5 aree di competenza digitale dei cittadini: 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 2. Comunicazione e collaborazione 3. Creazione di contenuti digitali



Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

4. Sicurezza 5. Risolvere Problemi. □ Sviluppare il pensiero computazionale: Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria. □ Sviluppare competenze digitali degli studenti con azioni rivolte ai tre ordini di scuola

ACCOMPAGNAMENTO

Un galleria per la raccolta di pratiche

La promozione e la condivisione delle attività digitali PNSD tra tutti i docenti è finalizzata a tenere traccia dei percorsi attivati per rafforzare l'identità della nostra scuola e la condivisione delle buone pratiche.

Titolo attività: A.T. DI RETE
FORMAZIONE DEL PERSONALE

- Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

L'emergenza epidemiologica ha riconosciuto l'esigenza di mettere a disposizione delle scuole del primo ciclo la figura dell'assistente tecnico (AT) non solo per " il supporto all'utilizzo delle piattaforme di didattica a distanza ", ma anche per " assicurare [...] la funzionalità della strumentazione informatica " come recitava il Decreto " Cura Italia ".

D.M. n.104 del 19/08/2020 e la Legge n.178 del 30/12/2020 art.1 comma 966, hanno previsto anche nelle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo grado la funzionalità della strumentazione informatica nonché il supporto alla gestione delle attività amministrative e didattiche degli Istituti Comprensivi facenti parte della rete.

Nel primo ciclo quando si parla di "strumentazione informatica" si parla in realtà dell'insieme delle " Tecnologie della



Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

Comunicazione e Informazione " utilizzate nella didattica in tutte le materie, mancando l'insegnamento dell'informatica come disciplina. Per questo motivo, è stato ipotizzato l'utilizzo dell'AT non come tecnico di un laboratorio specifico, ma come figura di sistema in grado di mantenere la funzionalità e l'efficienza dell'insieme delle tecnologie della comunicazione utilizzate dai docenti in vario modo. per attività disciplinari e per progetti trasversali nei laboratori, negli spazi attrezzati e nelle stesse aule .

Per l'I.C. J.Sannazaro, l'accordo di rete di scopo è finalizzato alla condivisione delle attività e dei servizi di n.2 assistenti tecnici con l'istituzione scolastica Polo SAIC8A200N I.C. "G. Pascoli" di Colliano. Viene garantita l'assistenza attraverso la scuola polo di Colliano (Sa) SAIC8A200N_(D.M. n.187 del 26.03.2021) .La scuola polo assicura la consulenza ed il supporto tecnico per lo svolgimento dell'attività didattica in via telematica.Il servizio è assicurato per un giorno a settimana.

Destinatari: tutta la popolazione scolastica

Risultati attesi : mantenere la funzionalità e l'efficienza dell'insieme delle tecnologie della comunicazione utilizzate dai docenti in vario modo. per attività disciplinari e per progetti trasversali nei laboratori, negli spazi attrezzati e nelle stesse aule .

Titolo attività: ANIMATORE_TEAM
DIGITALE
ACCOMPAGNAMENTO

· Un animatore digitale in ogni scuola

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Il team digitale è costituito da 4 docenti: - 3 docenti formati sul digitale e 1 animatore digitale.

Compiti :



Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

□ Adozione di strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la governance, la trasparenza e la condivisione di dati.

□ Maggiore digitalizzazione del lavoro delle segreterie per un incremento dell'efficienza interna e per il miglioramento nella comunicazione con l'utenza dell'Istituto Comprensivo (docenti, famiglie, alunni, segreteria).

□ Policy di sicurezza online: Dotazione da parte della scuola di una Policy di e-safety, per disciplinare l'utilizzo delle TIC sia all'interno della scuola (es. la dotazione di filtri), che un uso consapevole del digitale in generale.

PNSD – Azione #28 – “Un animatore digitale in ogni scuola”

In attuazione di quanto previsto dall'articolo 1, comma 512, della legge 30 dicembre 2020, n. 178, dall'Azione #28 del Piano nazionale scuola digitale e dal decreto del Ministro dell'istruzione 30 aprile 2021, n. 147, in favore di ciascuna istituzione scolastica, è stato erogato un contributo, pari euro 1.000,00, per la realizzazione delle attività previste in uno o più dei seguenti ambiti dell'Azione in oggetto:

1. Formazione interna: azioni rivolte ai docenti e al personale scolastico sull'utilizzo delle tecnologie digitali nella didattica e nell'organizzazione scolastica in coerenza con il PNSD, attraverso l'organizzazione diretta di laboratori formativi, anche on line e a distanza, svolti, in particolar modo, secondo la metodologia dello scambio di esperienze e del peer learning;

2. Coinvolgimento della comunità scolastica: azioni dirette a favorire la partecipazione e il protagonismo delle studentesse e degli studenti, anche attraverso workshop, giornate dedicate, incontri on line, anche aperti alle famiglie e agli altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura dell'educazione digitale condivisa;



Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

3. Creazioni di soluzioni innovative: individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da attuare nelle scuole, attività di assistenza tecnica, progettazioni funzionali al raggiungimento degli obiettivi indicati nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa per l'implementazione delle tecnologie e soluzioni digitali nella didattica in classe e a distanza (a titolo esemplificativo, acquisti di attrezzature per la didattica digitale, software didattico, spese per assistenza tecnica).

[Investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU.](#)

L'articolo 2 del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, prevede il finanziamento di azioni di coinvolgimento degli animatori digitali nell'ambito della linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del PNRR. A ciascuna istituzione scolastica sono assegnati 2.000,00 euro per l'attuazione di azioni finalizzate alla formazione del personale scolastico alla transizione digitale e al coinvolgimento della comunità scolastica. I fondi coprono le azioni di formazione e affiancamento del personale scolastico, svolte con la collaborazione degli animatori digitali, per gli anni scolastici 2022-2023 e 2023-2024.

La [nota ministeriale 91698 del 31 ottobre 2022](#) ha invitato tutte le istituzioni scolastiche, per le azioni di coinvolgimento degli animatori digitali finalizzate alla formazione del personale scolastico alla transizione digitale e al coinvolgimento della comunità scolastica, a generare e trasmettere il codice unico di progetto (CUP) e a inviare il progetto per gli anni scolastici 2022-2023 e 2023-2024.



Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

In particolare per la linea di investimento dedicata alla formazione del personale scolastico, l'articolo 2 del decreto prevede delle azioni di coinvolgimento degli animatori digitali: a questo fine a ciascuna istituzione scolastica statale -articolo 2 del decreto - è assegnata la somma di euro 2.000,00 (duemila/00) per l'attuazione delle azioni finalizzate alla formazione del personale scolastico alla transizione digitale e al coinvolgimento della comunità scolastica, per garantire il raggiungimento dei target e dei traguardi dell'investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU.

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



Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

alla transizione digitale del personale scolastico e di coinvolgimento della comunità scolastica per il potenziamento dell'innovazione didattica e digitale nelle scuole.

Destinatari: D.S.;docenti, personale amministrativo



Valutazione degli apprendimenti

Ordine scuola: SCUOLA DELL'INFANZIA

OLIVETO CITRA - DOGANA - SAAA81301A

OLIVETO CITRA CAP. - SAAA81302B

Criteri di osservazione/valutazione del team docente

La valutazione assume una preminente funzione formativa, di accompagnamento dei processi di apprendimento e di stimolo al miglioramento continuo.

Nella Scuola dell'infanzia si attua con:

- la raccolta di informazioni sugli alunni;
- l'osservazione sistematica;
- la documentazione relativa al percorso didattico;
- la comunicazione con le famiglie;
- osservazione sistematica di rilevazione precoce delle difficoltà di apprendimento e attività di recupero mirato.

Durante il corso dell'anno scolastico, la quotidiana osservazione intenzionale e sistematica dei bambini e la documentazione della loro attività consente di verificare e di valutare la loro maturazione, le competenze acquisite, le loro particolari inclinazioni ed esigenze e, di conseguenza, di autovalutare il lavoro dei docenti cioè i punti di forza e di debolezza della programmazione che, essendo flessibile, potrà essere rimodulata in itinere per consentire a tutti i bambini di raggiungere i Traguardi per lo sviluppo delle Competenze relativi ai cinque Campi di Esperienza.

La valutazione iniziale dei bambini, volta a delineare un quadro delle loro capacità in entrata, è effettuata attraverso conversazioni, lavori individuali e di gruppo; quella in itinere e finale si basa sulla verbalizzazione delle esperienze didattiche, sulla realizzazione di compiti autentici, sulla raccolta degli elaborati dei bambini e sulle abilità dimostrate nelle attività svolte in sezione, in intersezione e nei laboratori.

Nel mese di maggio-giugno le docenti di sezione compileranno per i soli bambini di cinque anni che a settembre frequenteranno la scuola Primaria una scheda informativa, finalizzato alla



individuazione precoce dei disturbi specifici d'apprendimento. Le schede saranno consegnate alle docenti delle classi prime della scuola Primaria.

Allegato:

SCHEDA-RACCORDO-CONTINUITa-INFANZIA-PRIMARIA-1.pdf

Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

L'introduzione dell'educazione civica alla scuola dell'infanzia, prevista dalla legge, trova una declinazione così come previsto dalle Linee Guida del 22/06/2020 «tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo possono concorrere, unitamente e indistintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza dell'identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione, del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali.» Educare alla cittadinanza significa scoprire gli altri, i loro bisogni e la necessità di gestire i rapporti interpersonali attraverso regole condivise il gioco e le routine che si svolgono giornalmente diventano i mediatori attraverso cui farle interiorizzare ai bambini.

Metodologia.

La metodologia ha come base il coinvolgimento diretto dei bambini in esperienze vissute che li vedono protagonisti attivi.

Di conseguenza le strategie metodologiche didattiche che si adottano prevedono: - Il gioco come sfondo motivante e peculiare del fare e dell'agire dei bambini. - L'esplorazione e la ricerca per incoraggiare l'attenzione ai fenomeni, stimolando la curiosità per far nascere domande. - La rielaborazione delle esperienze attraverso i diversi linguaggi. - La relazione educativa per ascoltare, incoraggiare e facilitare il bambino, sostenendolo e guidandolo.

Le modalità scelte consentono di articolare le attività in base ai bisogni dei bambini ed alle competenze che si vogliono raggiungere, consolidare e arricchire. Infatti le competenze si sviluppano non solo durante le attività educativo-didattiche spontanee e strutturate, ma anche durante il gioco libero e la routine quotidiana.

Valutazione.

L'insegnamento educazione civica è oggetto di valutazioni periodiche e finali con le schede di valutazione per la scuola dell'Infanzia. La verifica delle competenze acquisite anche in Educazione



Civica saranno condotte attraverso: osservazioni sistematiche; giochi individuali e collettivi con materiale strutturato e non; attività grafico-pittoriche; uso della verbalizzazione; elaborati dei bambini. La valutazione prevede: per i 3/4 anni la compilazione a fine anno scolastico di: scheda valutativa annuale; per i 5 anni la compilazione a fine anno scolastico di scheda di passaggio. Il docente cui sono stati affidati compiti di coordinamento acquisisce dai docenti del team o del consiglio gli elementi conoscitivi, al fini della valutazione unica da assegnare all'insegnamento di educazione civica.

Allegato:

CURRICOLO-DI-ISTITUTO-DI-EDUCAZIONE-CIVICA.pdf

Criteri di valutazione delle capacità relazionali

Va svolta tramite l'osservazione sistematica.

La verifica e la valutazione delle capacità relazionali sono parte essenziale della programmazione e ne caratterizzano la validità educativa.

La verifica, fatta alla fine di ogni mese, attraverso conversazioni, giochi, osservazioni dirette, schede, accerterà il raggiungimento di obiettivi formativi prefissati e porterà i docenti a controllare la validità o meno del processo metodologico-didattico adottato. Essa, comunque, non seguirà schemi rigidi in quanto lo sviluppo del bambino va sempre interpretato in relazione a contesti di socializzazione e di educazione nei quali si svolge.

Ordine scuola: SCUOLA SECONDARIA I GRADO

OLIVETO CITRA "SANNAZZARO" - SAMM81301E

Criteri di valutazione comuni

La valutazione degli apprendimenti nelle scuole del primo ciclo di istruzione, ha un valore formativo cioè si basa sui progressi fatti, sulle potenzialità espresse e sul grado di raggiungimento degli



obiettivi di ogni alunno nel proprio percorso di sviluppo e non è il risultato esclusivamente di medie statistiche. I voti e i giudizi che gli insegnanti esprimono sui lavori prodotti dagli alunni sono sempre motivati agli alunni; essi hanno lo scopo di migliorare i loro livelli di apprendimento mettendo in luce i punti di forza e di debolezza di ciascuno. Ai sensi della Legge n. 169/2008 e del Decreto Legislativo n. 62/2017, per la scuola secondaria di primo grado, la valutazione periodica in decimi viene effettuata alla fine del primo quadrimestre e al termine dell'anno scolastico.

Si ritiene che una verifica sistematica e frequente consenta di valutare il grado di apprendimento raggiunto dall'alunno e dall'intera classe e concorra ad evidenziare le capacità e le attitudini degli alunni, anche in vista delle scelte future. La valutazione avrà per oggetto i progressi nell'apprendimento e la crescita globale della personalità.

Le regole condivise per la gestione delle procedure di verifica sono le seguenti:

- **Oggettività:** cioè programmazione e comunicazione chiara degli obiettivi della verifica con relativo valore attribuito alle singole voci.
- **Periodicità:** verranno effettuate almeno tre prove di verifica per quadrimestre: scritte per le discipline che lo prevedono, orali o pratiche dove prescritto.
- **Formulazione di giudizi circostanziati:** riferiti a specifici obiettivi desunti dai curricula di Istituto.
- **Correzione elaborati:** a cura del docente titolare della disciplina, finalizzata alla presa di coscienza da parte degli alunni degli obiettivi raggiunti e di quelli ancora da raggiungere.
- **Restituzione elaborati:** al massimo entro quindici giorni.
- **Comunicazione alle famiglie:** scritta attraverso il registro elettronico, il diario, quaderno, libretto personale, i colloqui individuali e generali, il documento di valutazione, la certificazione delle competenze, il diploma conclusivo.

La valutazione precede, accompagna e segue i percorsi curricolari. E' un'azione continua del processo di apprendimento ed è finalizzata al successo formativo degli alunni e si estrinseca attraverso molteplici momenti della vita scolastica. Essa concorre a rendere il Curricolo realmente rispondente al miglioramento delle competenze, conoscenze ed abilità, nel rispetto dei tempi e degli stili di apprendimento. Oggetto della valutazione è l'alunno come persona, per cui si tiene sempre conto di vari fattori: ambiente familiare, sociale, condizioni fisiche, curriculum scolastico, preparazione di base, temperamento, interesse, capacità, impegno. **MODALITÀ DI MONITORAGGIO E VALUTAZIONE**

I docenti fissano gli standard di competenza riferiti alle singole classi e alle singole discipline, declinando quelle concordate per i tre ordini di scuola dell'istituto; I consigli di classe ed il collegio dei docenti concordano i criteri di valutazione; sono predisposte prove adatte a rilevare il livello di possesso delle competenze, da proporre prima della fine dei due quadrimestri; I risultati saranno tabulati per essere elemento di controllo dell'andamento del singolo alunno, di ciascuna classe e dell'istituto, che si misura per tenere costantemente sotto osservazione l'efficacia dei percorsi didattici ed educativi programmati. In particolare ci si avvale delle seguenti forme di verifica degli



apprendimenti: Test oggettivi (prove strutturate e semistrutturate); Prove scritte e colloqui individuali (brevi saggi, descrizioni, interrogazioni); Discussione guidata in aula, dibattito, focus group; Questionari e griglie di osservazione e/o protocolli di osservazione mirata; Compito unitario in situazione "prestazione di tipo autentica"; Produzione di materiali vari a partire da schemi logici condivisi (relazioni, cartelloni, lavori multimediali). Si promuove l'autovalutazione degli alunni attraverso: Questionari di autovalutazione con domande sul personale percorso di apprendimento allo scopo anche di riferire eventuali difficoltà incontrate; Discussioni metacognitive guidate collettive di classe e di gruppo. Il processo di valutazione disciplinare prevede: Verifiche della situazione di ingresso con funzione diagnostica; Confronto fra situazione d'ingresso ed esiti finali, previsto ed attuato in modo esplicito; Controllo dell'evoluzione dell'apprendimento con valutazione in itinere; Confronto fra esiti individuali e media del gruppo classe; Confronti sugli esiti di apprendimento disciplinari fra classi parallele; Confronto tra esiti registrati dai docenti e quelli riportati nelle prove standardizzate. Le disabilità, i disturbi specifici dell'apprendimento, i bisogni educativi speciali prevedono: La predisposizione di Piani Educativi individuali, Piani Didattici Personalizzati; La realizzazione di attività individuali e per gruppi; La valutazione rapportata agli obiettivi programmati; Il monitoraggio costante e sistematico dei PEI e dei PDP, in collaborazione con le famiglie.

Allegato:

allegato-Valutazione-apprendimenti (1).pdf

Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

L'insegnamento educazione civica è oggetto di valutazioni periodiche e finali, con l'attribuzione di un voto in decimi nella SSPG .

Il Consiglio di Classe, sarà interamente coinvolto in questa fase, terrà in considerazione le peculiari caratteristiche di ogni alunno, i livelli di partenza le potenzialità possedute, i progressi registrati, nonché delle abilità e conoscenze maturate in base agli obiettivi prefissati. Saranno, infine, valutati l'impegno dimostrato nell'applicazione e la partecipazione attiva dei ragazzi nelle diverse attività proposte dagli insegnanti.

Strumenti di valutazione saranno le osservazioni sistematiche, le verifiche orali e scritte, prove autentiche, compiti di realtà, prove pratiche, questionari semistrutturati e strutturati, lavori individuali e di gruppo.



Il docente cui sono stati affidati compiti di coordinamento acquisisce dai docenti del team o del consiglio gli elementi conoscitivi, desunti da prove già previste, o attraverso la valutazione della partecipazione alle attività progettuali e di potenziamento dell'offerta formativa. Sulla base di tali informazioni, il docente con riferimento alle rubriche di valutazione inserite nel curriculum, propone il voto in decimi o attraverso giudizio, relativamente alla propria disciplina, al fine della valutazione unica da assegnare all'insegnamento di educazione civica

Allegato:

CURRICOLO-DI-ISTITUTO-DI-EDUCAZIONE-CIVICA.pdf

Criteri di valutazione del comportamento

La valutazione del comportamento, attraverso il D.Lgs. n. 62/2017, è stata oggetto di una revisione significativa, poiché viene esplicitato lo stretto legame tra lo sviluppo delle competenze di cittadinanza incluse nei curricula di Istituto con alcuni fondamentali documenti che le scuole elaborano attraverso gli organismi collegiali: in particolare il Patto educativo di corresponsabilità, il Regolamento disciplinare d'istituto, il Regolamento di prevenzione bullismo e cyberbullismo impostati all'interno della cornice educativa e formativa ispirata ai tre valori fondamentali delle Scuole Senza Zaino: la Comunità, la Responsabilità e l'Ospitalità. Per formulare il giudizio sintetico sul comportamento degli alunni sono stati, quindi, articolati degli indicatori e descrittori all'interno della cornice educativa e formativa ispirata ai tre valori fondamentali delle Scuole Senza Zaino: la Comunità, la Responsabilità e l'Ospitalità. È stata elaborata una griglia di valutazione del comportamento unica per Primaria e Secondaria, anche se il livello di acquisizione è da rapportarsi all'età e al grado di consapevolezza dell'allievo.

Allegato:

allegato valutazione comportamento.pdf

Criteri per l'ammissione/non ammissione alla classe successiva



Ai sensi del D.Lgs. n. 62/2017, i requisiti generali di ammissione allo scrutinio finale per l'ammissione alla classe successiva sono: la frequenza di almeno 3/4 del monte ore personalizzato; non essere incorsi nella sanzione dell'esclusione dallo scrutinio. Gli alunni della SSPG sono ammessi alla classe successiva (II e III) anche in caso di parziale o mancata acquisizione dei livelli di apprendimento, con un voto inferiore a 6/10 in una o più discipline. La scuola, a seguito della valutazione periodica e finale, comunica opportunamente e tempestivamente alle famiglie degli alunni interessati eventuali livelli di apprendimento parzialmente raggiunti. La scuola, inoltre, adotta specifiche strategie di intervento al fine di migliorare i livelli di apprendimento e far recuperare le carenze riscontrate. La non ammissione deve avvenire con adeguata motivazione; diversamente che per la scuola primaria non è prevista l'unanimità ma la maggioranza. La scuola può derogare dal monte ore in base alle condizioni deliberate negli OO.CC..

Allegato:

allegato-criteri-non-ammissione-classe-successiva-sspg.pdf

Criteri per l'ammissione/non ammissione all'esame di Stato

Fatte salve le disposizioni impartite tramite ordinanza ministeriali che definiscono le modalità di svolgimento dell'esame di Stato conclusivo del primo ciclo di istruzione per ciascun anno scolastico, ai requisiti generali, uguali a quelli validi per l'ammissione alla classe successiva, per l'esame di Stato si aggiunge la partecipazione, entro il mese di aprile, alle prove nazionali di italiano, matematica e inglese predisposte dall'Invalsi (il cui voto non influisce sul voto finale a conclusione dell'esame) le quali a seguito della pandemia hanno subito sino all'a.s. 2021-22, una variazione sulla loro incidenza ai fini dell'esame. In sede di scrutinio finale, il consiglio di classe, presieduto dal dirigente scolastico o da un suodelegato, può disporre l'ammissione/non ammissione degli studenti all'esame di Stato, in via generale, anche nel caso di parziale o mancata acquisizione dei livelli di apprendimento in una o più discipline (voto inferiore a 6/10).



Ordine scuola: SCUOLA PRIMARIA

OLIVETO CITRA - DOGANA - SAEE81301G

OLIVETO CITRA CAP. P.P. - SAEE81302L

Criteri di valutazione comuni

In attuazione di quanto previsto dal decreto Scuola convertito nella legge n. 41/2020, il giudizio descrittivo di ogni studente sarà riportato nel documento di valutazione e sarà riferito a quattro differenti livelli di apprendimento:

- **Avanzato:** l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente, sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
- **Intermedio:** l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.
- **Base:** l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.
- **In via di prima acquisizione:** l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

La valutazione periodica e annuale non sarà comunque determinata solo da alcune prove stabilite ad hoc, ma terrà conto dell'intero percorso scolastico compiuto dall'alunno. La valutazione è intesa come processo per l'apprendimento e non dell'apprendimento, finalizzato all'acquisizione di competenze di cui impadronirsi. Si tratta di un processo flessibile e dinamico che svolge un ruolo regolativo, di orientamento e di ri-adequazione della progettazione e della successiva fase attuativa. Inoltre essa riunisce assieme gli aspetti di comportamento e di apprendimento. Nelle scuole Senza Zaino vengono attivate situazioni di vita reale, per quanto possibile in un contesto istituzionale, per avvicinarci a quella che viene definita valutazione autentica. La valutazione, perciò, si riferisce non solo alle performances in itinere e finali ma a tutto il percorso intrapreso: così la riflessione sui punti critici del percorso, possibili cause di risultati inadeguati, consente di intervenire dove è necessario. La valutazione coinvolge tutti gli alunni: nelle scuole Senza Zaino i criteri e le procedure per valutare un prodotto o un processo sono conosciuti dagli alunni e spesso discussi e costruiti insieme a loro.



Infatti l'autovalutazione viene usata come strumento potente per incentivare la responsabilità, l'autonomia e la motivazione degli alunni, valori fondanti di Senza Zaino. Si impiegano, a questo scopo, vari strumenti e rubriche di autovalutazione che aiutano gli alunni a dar conto del percorso effettuato nelle attività di laboratorio e nei lavori svolti in coppia o nel piccolo gruppo presenti in ogni giornata scolastica. Inoltre vengono attivate situazioni di vita reale, per quanto possibile in un contesto istituzionale, per avvicinarci a quella che viene definita valutazione autentica. I docenti, inoltre, condividono i criteri della valutazione con alunni e genitori. Per criteri intendiamo sia il cosa valutiamo e talvolta anche il perché, sia il come che il quanto. Questo aspetto rende la valutazione un sistema trasparente, chiaro e condiviso aiutando a superare la difficoltà connessa a qualsiasi tipo di valutazione, dell'essere giudicati, i sospetti che tali giudizi siano arbitrari e che coinvolgano non solo le performances ma tutta la persona.

<https://www.olivetocitraic.edu.it/wp-content/uploads/2019/01/DOCUMENTO-DI-VALUTAZIONE.pdf>

Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

L'insegnamento educazione civica è oggetto di valutazioni periodiche e finali, con il ricorso ai giudizi descrittivi (Ministero Istruzione O.M.n.172/2020) per la scuola primaria.

Il Consiglio di Classe, sarà interamente coinvolto in questa fase, terrà in considerazione le peculiari caratteristiche di ogni alunno, i livelli di partenza le potenzialità possedute, i progressi registrati, nonché delle abilità e conoscenze maturate in base agli obiettivi prefissati. Saranno, infine, valutati l'impegno dimostrato nell'applicazione e la partecipazione attiva dei ragazzi nelle diverse attività proposte dagli insegnanti.

Strumenti di valutazione saranno le osservazioni sistematiche, le verifiche orali e scritte, prove autentiche, compiti di realtà, prove pratiche, questionari semistrutturati e strutturati, lavori individuali e di gruppo.

Il docente cui sono stati affidati compiti di coordinamento acquisisce dai docenti del team o del consiglio gli elementi conoscitivi, desunti da prove già previste, o attraverso la valutazione della partecipazione alle attività progettuali e di potenziamento dell'offerta formativa. Sulla base di tali informazioni, il docente con riferimento alle rubriche di valutazione inserite nel curriculum, propone il voto in decimi o attraverso giudizio, relativamente alla propria disciplina, al fine della valutazione unica da assegnare all'insegnamento di educazione civica.



Allegato:

CURRICOLO-DI-ISTITUTO-DI-EDUCAZIONE-CIVICA.pdf

Criteri di valutazione del comportamento

Coerentemente con i valori del Progetto Senza Zaino la valutazione del comportamento è legata a tre valori fondanti: comunità, responsabilità, ospitalità che sono gli indicatori fondamentali della valutazione del comportamento; i descrittori di questa valutazione sono rappresentati invece da una serie di processi che si riferiscono a questi indicatori/valori. E' stata elaborata una griglia di valutazione del comportamento unica per Primaria e Secondaria, anche se il livello di acquisizione è da rapportarsi all'età e al grado di consapevolezza dell'allievo. Nella scuola primaria, uno strumento utile per la valutazione del comportamento è rappresentato dalla gestione delle IpU (Istruzioni per l'uso): si tratta di procedure condivise, essenziali e chiare che rendono le attività piacevoli e scorrevoli, sviluppando responsabilità ed autovalutazione. Le IpU sono applicabili a tre ambiti: logistico, (come organizzare l'ambiente di apprendimento e la gestione delle attività quotidiane) cognitivo (come organizzare i processi di apprendimento) e organizzativo-relazionale (come si entra e si esce dall'aula, come si usano gli strumenti didattici, come si tiene in ordine lo spazio, come si lavora in gruppo o a coppie, come si usala voce ed altro ancora); queste procedure confluiscono nel Manuale della classe che oltre a favorire l'autonomia degli alunni fornisce un feedback efficace anche per l'autovalutazione del comportamento, aspetto ritenuto fondamentale nella logica del Progetto Senza Zaino

Allegato:

allegato valutazione comportamento.pdf

Criteri per l'ammissione/non ammissione alla classe successiva

Alla Scuola Primaria la non ammissione alla classe successiva è possibile solo in casi eccezionali e



con voto unanime dei docenti della classe, comprovato da motivazione puntuale. L'ammissione alla classe successiva e alla prima classe della secondaria di primo grado è prevista anche in caso di livelli di apprendimento solo parzialmente raggiunti o in via di prima acquisizione. In questo caso, l'istituzione scolastica attiverà specifiche strategie di miglioramento per sostenere il raggiungimento dei necessari livelli di apprendimento da parte degli alunni più deboli.



Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica

Analisi del contesto per realizzare l'inclusione scolastica

Rilevazione dei BES presenti a.s 2023 /2024	n°
disabilità certificate (Legge 104/92 art. 3, commi 1 e 3)	29
Ø minorati vista	0
Ø minorati udito	0
Ø Psicofisici	29
disturbi evolutivi specifici	3
Ø DSA	3
Ø ADHD/DOP	0
Ø Borderline cognitivo	0
Ø Altro	0
svantaggio (indicare il disagio prevalente)	5
Ø Socio-economico	0
Ø Linguistico-culturale	4



Ø Disagio comportamentale/relazionale	0
Ø Altro	1
Totale	37
% su popolazione scolastica	10, 22 % su 36 2 (dato aggiornato al 31 dicembre 202 3)
N° PEI redatti dai GLO	2 9
N° di PDP redatti dai Consigli di classe in <u>presenza</u> di certificazione sanitaria	3
N° di PDP redatti dai Consigli di classe in <u>assenza</u> di certificazione sanitaria	5

Nell'a.s. 2023-24 la rilevazione BES dell'Istituto si attesta sui seguenti dati

La scuola realizza attività per favorire l'inclusione degli studenti con disabilità nel gruppo dei pari. Gli insegnanti curricolari e di sostegno utilizzano con efficacia e padronanza metodologie per una didattica inclusiva. Alla formulazione dei Piani Educativi Individualizzati partecipano anche gli insegnanti curricolari. I docenti si prendono cura degli altri studenti con bisogni educativi speciali predisponendo Piani Didattici Personalizzati e realizzando attività di accoglienza per gli studenti stranieri da poco in Italia - limitati per numero - mettendo in atto interventi che ne favoriscono l'inclusione tramite un protocollo specifico di accoglienza che vede coinvolta tutta la comunità scolastica. L'ASL ha supportato un'iniziativa di individuazione precoce di DSA nella scuola dell'Infanzia attraverso il Progetto IPDA, realizzato in Convenzione con il DISUFF di Salerno, Cattedra di Didattica e Pedagogia speciale.



Nell'ambito delle attività del progetto BAOBAB è prevista la creazione a scuola di uno SPORTELLINO DI SOSTEGNO che si configura come uno spazio di libero ascolto, confronto, informazione dove *genitori e ragazzi in situazioni di fragilità potranno trovare motivazioni e strumenti utili a sostenere il benessere psico-affettivo e scolastico*. Gli interventi saranno tesi a facilitare e promuovere la formazione di competenze e di risorse (personali, scolastiche, relazionali e legate ai ruoli familiari e genitoriali) in un'ottica di prevenzione del disagio e di supporto al benessere psicologico.

In un clima di accoglienza, riservatezza e tutela di famiglie e minori si procederà a svolgere:

- 1- attività di accompagnamento e guida attraverso incontri individuali o familiari finalizzati al miglioramento delle proprie competenze di gestione delle criticità;
- 2- azioni di sostegno al disagio individuale e familiare volte a condurre l'alunno e/o il nucleo familiare verso la risoluzione di bisogni e/o difficoltà che possono presentarsi in tutti i contesti di vita;
- 3- interventi di supporto alla genitorialità finalizzati a potenziare le capacità genitoriali e le abilità comunicativo-relazionali fondamentali nell'esercizio di una genitorialità piena e consapevole;
- 4- campagne informative attraverso supporti informativi sintetici su tematiche particolarmente sentite (accompagnamento di giovani al corretto uso dei social media, comportamento in caso di bullismo o cyberbullismo, come riconoscere i sintomi di patologie legate a disturbi dell'alimentazione, supporto per una maggiore comprensione e gestione delle difficoltà scolastiche e dell'apprendimento);
- 5- accoglienza di alunni e genitori stranieri favorendo l'integrazione e un'adeguata familiarizzazione con il sistema scolastico italiano.

Il servizio di sportello d'ascolto è stato sostenuto anche da altre forme di finanziamento e proseguiranno, con le stesse modalità operative, anche nell'anno in corso 2022-23.

La prestazione verrà effettuata nel rispetto del Codice Deontologico degli Psicologi e dell'Informativa sul trattamento dei dati personali ai sensi del D.lgs 196/03 (Codice Privacy) e del Regolamento UE 2016/679 (GDPR).

Il GLI, riorganizzato a fine anno scolastico scorso, si è riunito con maggior frequenza per condividere gli strumenti di monitoraggio sull'andamento dei PEI e dei PDP, predisposti dalla docente FS per l'Inclusione e dal Gruppo di Supporto per l'Inclusione. Nel PTOF viene evidenziato l'Organigramma per l'Inclusione che esplicita la suddivisione dei compiti e delle responsabilità.

Punti di forza:

I docenti curano gli studenti con BES predisponendo PEI e PDP e realizzando attività di accoglienza per



gli alunni stranieri da poco in Italia con interventi per favorire l'inclusione tramite un Protocollo specifico di accoglienza. Per l'a.s.202-21 e 2022-23 per iniziativa ministeriale e del Progetto Comunale Baobab e' stato attivato lo sportello "Sportello d'ascolto" per gli alunni e le famiglie per gli ordini primaria e SSPG. E' stato riproposto per gli alunni dell'ultimo anno della scuola dell'Infanzia e per gli alunni di prima e seconda della Primaria la terza annualita' dell'attivita' di Prevenzione e Individuazione precoce della Difficolta' di Apprendimento (Progetto IPDA), in collaborazione con il DISUFF di Salerno, Cattedra di Didattica e Pedagogia speciale. Il GLI e' sostenuto da Gruppo di Supporto per l'Inclusione, nato per rendere maggiormente operative le azioni promosse: i modelli di redazione dei PDP/PEI (adeguati alla recente normative), i modelli di monitoraggio, infine la redazione del PAI annuale. La Commissione Intercultura provvedere alla verifica/eventuale aggiornamento del Protocollo per gli alunni stranieri con proposte didattiche e metodologiche specifiche e del protocollo di accesso degli operatori del metodo ABA in classe. La scuola progetta moduli per il recupero e il potenziamento delle competenze, organizzando le attivita' curricolari per gruppi di livello all'interno delle classi o per classi aperte. Nel lavoro d'aula si presta costante attenzione ai bisogni educativi degli studenti attraverso la differenziazione dell'insegnamento, coinvolgendo tutti secondo le loro reali potenzialita' ed aspettative di formazione, attraverso il lavoro di gruppo e individualizzato, principalmente con le metodologie del cooperative learning, del modeling e col supporto delle tecnologie informatiche. Costante è la predisposizione di attività formative per il personale docente, cosa che ha consentito di avviare modalità didattiche innovative grazie all'attivazione dell'aula multisensoriale presso la sede centrale. Le progettazioni extracurricolari sono organizzate in modo da incentivare la partecipazione degli alunni B.E.S..

Punti di debolezza:

Rispetto alle azioni relative all'inclusione permangono solo alcune criticita' non dipendenti dalla scuola, per esempio la sfasatura tra i tempi dell'accertamento della disabilita' e/o della revisione delle diagnosi e i tempi per la formulazione dell'organico di sostegno. Le dotazioni di organico di sostegno non sempre rispondenti alle necessità, soprattutto quando subentrano nel corso dell'anno scolastico. Relativamente all'inclusione degli alunni stranieri, nonostante le attivita' promosse dalla Commissione Intercultura, e' mancato il supporto degli Enti esterni del Territorio per l'implementazione della figura del mediatore culturale e linguistico all'interno della scuola. Si e' registrata un'esiguita' delle risorse economiche assegnate all'istituto per la progettualita' delle azioni di recupero e potenziamento. Occorre incentivare un uso diffuso degli strumenti compensativi e delle strategie dispensative per gli alunni con DSA.

Organigramma inclusione e funzioni.



LA SCUOLA

Predisporre, inserendola nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa, un Piano per l'Inclusione che definisce le modalità per l'utilizzo coordinato delle risorse, compresi il superamento delle barriere, l'individuazione dei facilitatori del contesto di riferimento e gli interventi di miglioramento della qualità dell'inclusione scolastica; istituisce il Gruppo di Lavoro Operativo per l'Inclusione (GLO) per garantire la promozione dell'inclusione scolastica; istituisce il Gruppo di Lavoro per l'Inclusione (GLI), dotandosi di un Regolamento che definisce al proprio interno una struttura di organizzazione e coordinamento degli interventi rivolti alla disabilità e ai bisogni educativi speciali; elabora un progetto educativo e didattico condiviso con la famiglia, con gli Enti Locali, con l'ASL, con le strutture di riabilitazione pubbliche e private presenti sul territorio.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Definisce con proprio decreto, a inizio dell'anno scolastico e sulla base della documentazione presente agli atti, la configurazione del GLO; presiede il GLO; cura la documentazione, anche in collaborazione con figure di sistema; supervisiona la diversa modulazione nell'attribuzione delle risorse professionali; valorizza tutte le professionalità presenti; accompagna il Collegio dei docenti verso una corresponsabilità educativa ai fini dell'inclusione; cura i rapporti interistituzionali; cura, nel passaggio tra i gradi di istruzione e in caso di trasferimento, l'interlocuzione tra i docenti dell'istituzione scolastica di provenienza e i docenti della scuola di destinazione; garantisce il rispetto e l'adempimento delle norme relative al diritto allo studio degli alunni con disabilità; può autorizzare, ove richiesto, la partecipazione nel GLO di non più di un esperto indicato dalla famiglia; formula la richiesta complessiva d'istituto delle misure di sostegno da trasmettere al competente Ufficio Scolastico Regionale entro il 30 di giugno; formula la richiesta complessiva d'Istituto delle misure di sostegno ulteriori rispetto a quelle didattiche, da proporre e condividere con l'Ente Territoriale; convoca il GLO con un congruo preavviso al fine di favorire la più ampia partecipazione; nomina e presiede il GLI (Gruppo di Lavoro per l'Inclusione), che rileva gli alunni con bisogni educativi speciali (BES) presenti nella scuola, documenta e verifica gli interventi didattico-educativi già attuati, elabora una proposta di Piano Annuale per l'Inclusione (PAI); gestisce le risorse umane e strumentali e assegna i docenti di sostegno agli alunni diversamente abili, e i docenti curricolari con competenza nei DSA in classi ove siano presenti alunni con tale tipologia di disturbi; stimola, promuove e cura le iniziative da attuarsi di concerto con le componenti scolastiche per rendere operative le procedure (condivise con Organi collegiali e famiglie) e controlla che siano attuate; predisporre, con il referente, su delibera del Collegio dei docenti, procedure e modalità di screening per individuare eventuali casi di DSA e per trasmettere i risultati alle famiglie con apposita comunicazione; presiede i Consigli di classe a cui spetta il compito di valutare la necessità di un PDP



per un alunno in difficoltà; promuove l'intensificazione dei rapporti tra docenti e famiglie di alunni BES e garantisce che la documentazione sia condivisa con i docenti e la famiglia; verifica, insieme al referente, i tempi di compilazione del PEI e del PDP, controlla la sua attuazione e le verifiche in itinere; attiva il monitoraggio relativo a tutte le azioni messe in atto, al fine di favorire la riproduzione di buone pratiche ed apportare eventuali modifiche; assicura il coordinamento delle azioni (tempi, modalità, finanziamenti) di progetti mirati all'inclusione, anche in rapporto con altre realtà formative territoriali; promuove un dibattito costruttivo per salvare le pratiche di buona valenza pedagogica perché l'inclusione implica una pedagogia di comunità.

IL REFERENTE BES/GLI

Coordina i lavori del GLI del GLO in stretta collaborazione con il Dirigente Scolastico; studia e approfondisce il D.lgs 66/2017; supporta il Dirigente Scolastico per la revisione del PAI; cura il monitoraggio costante del PAI e del Piano Triennale per l'Inclusione; controlla sistematicamente tutta la documentazione relativa agli alunni con BES: verbale commissione medica dell'INPS sull'accertamento dell'handicap, Diagnosi Funzionale, Profilo Dinamico Funzionale, Piano di Funzionamento, Piano Educativo Individualizzato, Piano Didattico Personalizzato ed ogni altra documentazione; cura i rapporti con le famiglie degli alunni BES; predispone un protocollo di accoglienza per alunni stranieri in ingresso e/o provenienti da altri sistemi di istruzione; cura i rapporti con gli Enti del territorio con i quali si collabora per promuovere l'inclusione degli alunni diversamente abili (ASL, Piano di Zona, ecc.); partecipa alle riunioni di Staff e alle riunioni del Gruppo di Miglioramento; cura il monitoraggio in itinere e finale delle attività svolte.

IL GRUPPO DI LAVORO OPERATIVO PER L'INCLUSIONE (GLO)

L'Istituto scolastico applicherà dall'anno scolastico 2021/2022 quanto esplicitato nel Decreto Interministeriale 182 del 29 dicembre 2020 "Adozione del modello nazionale di piano educativo individualizzato e delle correlate linee guida, nonché Modalità per l'assegnazione delle misure di sostegno e nuovo modello PEI ai sensi dell'Art.7, comma 2-ter del decreto legislativo 66/2017" ed adotterà per ogni ordine di scuola il modello stabilito. Il PEI sarà definito e verificato dal Gruppo di lavoro operativo per l'inclusione (GLO). In base a quanto indicato dal D.I.182/2020 il GLO, organo collegiale, è composto "dal team dei docenti contitolari o dal consiglio di classe, ivi compreso l'insegnante specializzato per il sostegno didattico, e presieduto dal dirigente scolastico o da un suo delegato. I genitori dell'alunno con disabilità - o chi esercita la responsabilità genitoriale - partecipano ai lavori del GLO. Il decreto indica, inoltre, come partecipanti al GLO altre persone definite «figure professionali specifiche, interne ed esterne all'istituzione scolastica che interagiscono con la classe e con la bambina o il bambino, l'alunna o l'alunno, la studentessa o lo studente con disabilità». Tra le figure esterne all'amministrazione scolastica, ma che operano stabilmente a scuola,



si possono considerare le persone che forniscono l'assistenza specialistica per l'autonomia e la comunicazione, nominate dall'Ente locale. Tra le figure esterne al contesto scolastico, possono prendere parte al GLO: specialisti e terapisti dell'ASL, specialisti e terapisti privati segnalati dalla famiglia, operatori/operatrici dell'Ente Locale, soprattutto se è attivo un Progetto Individuale, componenti del GIT. Prima di nominare i soggetti esterni, il Dirigente scolastico acquisisce la loro disponibilità ad accettare l'incarico e l'impegno a rispettare la riservatezza necessaria". Il Decreto Interministeriale prevede diversi momenti per la convocazione del GLO: entro ottobre il GLO si riunisce per la redazione definitiva del PEI; tra novembre ed aprile si convoca il GLO per procedere ad una verifica intermedia per accertare il raggiungimento degli obiettivi ed apportare eventuali modifiche ed integrazioni al PEI; entro giugno si convoca il GLO per la redazione del PEI Provvisorio per alunni e alunne di nuova iscrizione o certificazione; per gli alunni a cui è già stato redatto un PEI Definitivo si procede alla verifica finale. In questo ultimo GLO i componenti formalizzeranno le proposte di sostegno didattico e di altre risorse per l'a.s. successivo. In sintesi i compiti del GLO sono: di verificare l'adeguatezza delle proposte contenute nel PEI in relazione ai risultati raggiunti (con il GLO di maggio/giugno); di aggiornare le condizioni di contesto e progettare per l'anno scolastico successivo (con il GLO di maggio/giugno); di proporre il fabbisogno di ore di sostegno per l'anno scolastico successivo, avendo cura di motivare adeguatamente la richiesta; di definire la proposta delle risorse da destinare agli interventi di assistenza igienica e di base; di definire la proposta delle risorse da destinare all'assistenza, all'autonomia e alla comunicazione, per l'anno scolastico successivo.

IL GRUPPO DI LAVORO PER L'INCLUSIONE (GLI)

Il GLI d'Istituto è composto: dal Dirigente Scolastico, che lo presiede (componente di diritto); dal Referente BES/GLI, che lo presiede su delega del Dirigente Scolastico, da tutti i docenti specializzati per le attività di sostegno; dai coordinatori di classe/interclasse/sezione, da un referente tra gli assistenti amministrativi, da un referente tra i collaboratori scolastici, da due rappresentanti dei genitori degli alunni con disabilità e/o con DSA e/o con BES, da uno o più operatori sociali o sanitari che si occupano degli alunni con disabilità o con DSA o con BES. I componenti che rappresentano i genitori degli alunni e gli operatori sociali e sanitari costituiscono una componente annuale. Possono essere invitati sulla base degli argomenti all'ordine del giorno, con funzione consultiva e su individuazione del Dirigente Scolastico: rappresentanti di Enti Territoriali e/o Associazioni, altri esperti secondo gli argomenti in discussione. Il GLI si riunisce due /tre volte l'anno.

L'azione del Gruppo di Lavoro per l'Inclusione (GLI) può essere riassunta in competenze di tipo organizzativo, progettuale, valutativo e consultivo. Competenze di tipo organizzativo: Analizza la situazione complessiva dell'Istituto (numero di alunni con disabilità, con DSA, con BES, tipologia dello



svantaggio e classi coinvolte);individua i criteri per l'assegnazione degli alunni con disabilità alle classi;individua i criteri per la gestione delle risorse personali (assegnazione dei docenti di sostegno alle classi, pianificazione dei rapporti con gli operatori extrascolastici, reperimento di specialisti e consulenze esterne, ecc.);definisce le modalità di passaggio e di accoglienza degli alunni con disabilità e individua la gestione e il reperimento delle risorse materiali (sussidi, ausili tecnologici, biblioteche specializzate e/o centri di documentazione);censisce le risorse informali (volontari, famiglie, alunni, competenze non ufficialmente riconosciute, ecc.).Competenze di tipo progettuale e valutativo:Formula progetti per la continuità fra ordini di scuola;individua e valuta progetti specifici per gli alunni con BES, in relazione alle tipologie;formula progetti relativi all'organico (ad esempio, per la riduzione del n. alunni nelle classi che ospitano alunni disabili);formula proposte per la formazione e l'aggiornamento del personale, anche in una prospettiva interistituzionale;verifica che siano attuate le procedure corrette e che sia sempre perseguito il massimo vantaggio per lo sviluppo formativo degli alunni nel rispetto della normativa;propone l'acquisto di attrezzature, strumenti, sussidi, ausili tecnologici e materiali didattici per gli alunni con disabilità o per i docenti che se ne occupano, compatibilmente con le esigenze di bilancio.Competenze di tipo consultivo:Assume iniziative di collaborazione e tutoring fra docenti (in presenza di specifiche minorazioni);effettua il controllo interistituzionale nel corso dell'anno;assume iniziative per la documentazione e la costituzione di banche dati.Competenze previste dalla C. M. n. 8/2013:fermo restando quanto previsto dall'art. 15 comma 2 della L. 104/92, i compiti del Gruppo di lavoro e di studio d'Istituto (GLHI) si estendono alle problematiche relative a tutti i BES. Il Gruppo di lavoro per l'inclusione (in sigla GLI) svolge le seguenti funzioni:rileva gli alunni anche con Bisogni Educativi Speciali presenti nella scuola;raccoglie e documenta gli interventi didattico - educativi posti in essere anche in funzione di azioni di apprendimento organizzativo in rete tra scuole e/o in rapporto con azioni strategiche dell'Amministrazione;effettua focus/confronto sui casi, consulenza e supporto ai colleghi sulle strategie/metodologie di gestione delle classi;rileva, monitora e valuta il livello di inclusività della scuola;programmare interventi specifici di insegnamento dell'italiano come L2;raccoglie e coordina le proposte formulate dai singoli GLH Operativi sulla base delle effettive esigenze, ai sensi dell'art. 1, c. 605, lettera b, della legge 296/2006, tradotte in sede di definizione del PEI come stabilito dall'art. 10 comma 5 della Legge 30 luglio 2010 n. 122;elabora una proposta di Piano Annuale per l'Inclusività riferito a tutti gli alunni con BES, da redigere al termine di ogni anno scolastico (entro il mese di giugno);nel mese di settembre, in relazione alle risorse effettivamente assegnate alla scuola, provvedere all'adattamento del Piano Annuale per l'Inclusività, in base al quale il Dirigente Scolastico procederà all'assegnazione definitiva delle risorse.

IL GRUPPO DI SUPPORTO ALLA FUNZIONE STRUMENTALE PER L'INCLUSIONE

Il Gruppo di Supporto alla Funzione Strumentale per l'Inclusione è un Gruppo di lavoro "tecnico"



formato dal Dirigente Scolastico e/o dal referente BES/GLI, dagli insegnanti di sostegno (n.1 per ogni ordine di scuola) e da un referente dei docenti di classe dell'Istituto. Tale gruppo si configura come sottogruppo del GLI, da cui accoglie richieste e proposte, con compiti di pianificazione, progettazione e monitoraggio delle attività inerenti l'inclusione.

LA COMMISSIONE INTERCULTURA

La Commissione Intercultura è composta: dal Dirigente Scolastico, dal docente Funzione Strumentale-Interventi e servizi per gli alunni (Inclusione) e/o dal docente Funzione Strumentale-Interventi e servizi per gli alunni (Orientamento e continuità), da un docente della Scuola dell'Infanzia, da un docente della Scuola Primaria, da un docente della Scuola Secondaria di Primo Grado. La Commissione ha compiti di approfondimento e ricerca sulle tematiche relative all'inserimento degli alunni stranieri all'interno della scuola, di progettazione di interventi di inclusione a loro favore, in collegamento con le rispettive famiglie. Individua modalità e strumenti per realizzare nel migliore dei modi l'accoglienza degli alunni stranieri nell'Istituto scolastico.

I CONSIGLI DI CLASSE/INTERCLASSE/INTERSEZIONE

I Consigli di classe/interclasse/intersezione, per quanto concerne gli alunni in situazione di Bisogni Educativi Speciali devono: discutere e approvare il percorso formativo (facilitato o differenziato) più opportuno per l'alunno; redigere il PEI o il PDP a seconda delle tipologie di alunni con BES congiuntamente agli operatori sanitari e con la collaborazione dei genitori; monitorare il PEI o il PDP con verifiche periodiche a fine I° quadrimestre e a fine II° quadrimestre; essere informati su tutte le problematiche relative all'alunno per quanto è necessario all'espletamento dell'attività didattica; essere informati delle procedure previste dalla normativa; sono informati su tutte le problematiche relative all'alunno per quanto è necessario all'espletamento dell'attività didattica.

I DOCENTI DI SOSTEGNO

sono una risorsa per l'intero ambiente di apprendimento; promuovono il percorso di apprendimento dell'alunno nel gruppo classe attraverso strategie inclusive; supportano il Consiglio di classe/Team docenti nell'assunzione di strategie e tecniche pedagogiche, metodologiche e didattiche inclusive; coordinano la stesura del PEI.

I DOCENTI DEL CONSIGLIO DI CLASSE/SEZIONE

prendono in carico l'alunno con disabilità; collaborano con il docente di sostegno per la stesura del PEI; rilevano casi BES;

redigono il PDP per gli alunni con DSA, per gli alunni con BES e per gli alunni stranieri.



IL COLLEGIO DEI DOCENTI

Su proposta del GLI approva il PAI (mese di giugno); esplicita nel PTOF un concreto impegno programmatico per l'inclusione; esplicita criteri e procedure di utilizzo funzionale delle risorse professionali presenti; si impegna a partecipare ad azioni di formazione concordate anche a livello territoriale.

GLI ASSISTENTI AMMINISTRATIVI

Garantiscono il supporto organizzativo e la gestione amministrativa della documentazione necessaria per realizzare il processo inclusivo; collaborano attivamente con il Dirigente, il referente BES/GLI, con gli insegnanti e con le famiglie.

LA FAMIGLIA

Partecipa agli incontri con la scuola e con i servizi del territorio, condivide il Progetto e collabora alla stesura e alla attuazione del PEI o PDP.

EE.LL

Forniscono gli assistenti per l'autonomia e la comunicazione e realizza interventi di trasporto, abbattimento di barriere architettoniche e fornitura degli ausili didattici e arredi speciali; redigono il Progetto Individuale d'intesa con la componente Azienda sanitaria locale sulla base del Profilo di funzionamento, su richiesta e con la collaborazione dei genitori o di ne esercita la responsabilità.

ASSISTENTI PER L'AUTONOMIA E LA COMUNICAZIONE

hanno una certificata formazione sulla disabilità dell'alunno a cui sono assegnati; collaborano alla programmazione e all'organizzazione delle attività scolastiche in relazione al PEI, in particolare ad azioni educative riconducibili alla comunicazione (assistenza a bambini/e privi della vista, assistenza a bambini/e privi dell'udito, assistenza a bambini/e con disabilità intellettive e disturbi del neurosviluppo) o all'educazione e sviluppo dell'autonomia (cura di sé, mensa).

UNITA' DI VALUTAZIONE MULTIDISCIPLINARE

Effettua l'accertamento, fa la diagnosi e redige il Profilo di Funzionamento, documento propedeutico e necessario alla predisposizione del Piano educativo individualizzato (PEI) e del Progetto individuale; ha il compito di fornire al GLO "il necessario supporto"; fa la diagnosi per alunni con DSA o per alunno BES.

IL SERVIZIO SOCIALE



Se necessario viene aperta una collaborazione di rete, rispetto ai vari servizi offerti dal territorio; partecipa agli incontri della scuola organizzati per i diversi alunni; è attivato e coinvolto rispetto al caso esaminato, partecipa alla stesura e alla verifica del PEI

PIANO DI LAVORO AREA INCLUSIONE

	PERIODO	ATTIVITA'
Gruppo di Supporto	ottobre	Linee Guida Adozione del modello nazionale PEI
Gruppo di supporto	ottobre	Redazione modello PEI SSPG
GLO	novembre	Consegna dei PEI e PDF
	dicembre	Consegna dei PDP
Commissione Intercultura modalità online	dicembre	Condivisione modalità di raccolta materiali didattici per alunni stranieri
GLI	dicembre	Insediamiento
Commissione Intercultura	gennaio	Raccolta materiali didattici per alunni stranieri
	febbraio	Monitoraggio PEI e PDP I° quadrimestre
Gruppo di Supporto	marzo	Individuare i punti di forza e di criticità per il PAI
Incontro con i referenti dei centri riabilitativi modalità online	aprile	Condivisione su alcuni punti del Decreto Interministeriale 182/2020



Incontro continuità per gli alunni BES modalità online	aprile	Primo passaggio di informazioni per iniziare a delineare un inserimento nel nuovo ordine di scuola
Gruppo di Supporto	maggio	PAI-seconda parte
GLO	Maggio	Verificare gli obiettivi educativi e didattici indicati nel PEI e proposta di sostegno didattico e di altre risorse
GLI	giugno	Monitoraggio delle azioni inclusive attivate nell'IC
	giugno	Monitoraggio PEI e PDP II° quadrimestre

Composizione del gruppo di lavoro per l'inclusione (GLI):

Dirigente scolastico
Docenti curricolari
Docenti di sostegno
Personale ATA
Specialisti ASL
Associazioni
Famiglie



Definizione dei progetti individuali

Processo di definizione dei Piani Educativi Individualizzati (PEI)

Nell'Istituto comprensivo i docenti di sostegno e i docenti curricolari prima della definizione del Piano Educativo Individualizzato (PEI) visionano i documenti che certificano l'alunno in situazione di handicap, come previsto dalla Legge 104/92: verbale della commissione medica dell'INPS per l'accertamento dell'handicap e Diagnosi Funzionale. Partendo dalle informazioni presenti in questi due documenti i componenti del Gruppo di Lavoro Operativo (genitori, il docente di sostegno, il docente di classe o sezione, i referenti dell'ASL, i referenti dei servizi sociali, i referenti dei centri riabilitativi sul territorio) redigono il Profilo Dinamico Funzionale e il PEI. Nel primo si traccia un profilo di prevedibile sviluppo nella dinamica funzionale dell'alunno. Nel secondo si traccia il vero e proprio percorso di lavoro da attivare per l'alunno per garantirgli il diritto all'istruzione e all'inclusione. I docenti diversificano le scelte didattiche, educative ed organizzative in relazione agli aspetti funzionali e personali dell'alunno. Dal 1° gennaio 2019 conformemente al Decreto Legislativo Norme per la promozione dell'inclusione scolastica degli alunni con disabilità del 13 aprile 2017, n.66, si prevede la sostituzione della Diagnosi Funzionale e del Profilo Dinamico Funzionale con il Profilo di Funzionamento, documento propedeutico e necessario per la predisposizione del PEI, di competenza della scuola e del Progetto individuale di competenza dell'Ente locale. Soggetti coinvolti nella definizione dei PEI

Soggetti coinvolti nella definizione dei PEI

Il PEI non è un atto delegato unicamente al docente di sostegno. Quest'ultimo infatti è inteso come sostegno alla classe/sezione, non solo all'alunno che gli è affidato, come indicato fin dalla L. 104/92 e ribadito nell'ultimo Decreto Legislativo del 13 aprile 2017, n.66. Allo stesso modo, ogni docente curricolare è insegnante di tutti, e, quindi, anche degli alunni diversamente abili. Il documento viene redatto annualmente dai docenti curricolari e di sostegno, dagli operatori dell'ASL, dai genitori e dagli operatori dei centri riabilitativi frequentati dagli alunni diversamente abili. Il team dei docenti con scadenza periodica, ogni quadrimestre, provvede a monitorare il PEI. Per gli alunni neo-iscritti o che acquisiscono nuova certificazione viene redatto il PEI provvisorio. Lo stesso acquista carattere



definitivo entro il termine di fine ottobre di ogni anno scolastico.

Modalità di coinvolgimento delle famiglie

Ruolo della famiglia

I genitori partecipano, insieme agli altri operatori coinvolti, alla stesura del progetto educativo – pedagogico (PEI) dei propri figli, un progetto individualizzato, realistico, effettivo, condiviso. Le famiglie sono coinvolte anche in fase di realizzazione degli interventi inclusivi attraverso: • la condivisione delle scelte effettuate; • il monitoraggio dei processi e l'individuazione di azioni di miglioramento; • il coinvolgimento nella redazione e nel monitoraggio dei PEI, PDF e PDP. Durante l'anno scolastico sono previsti anche incontri scuola-famiglia: i docenti di sezione e di classe illustrano ai genitori gli obiettivi educativi - didattici raggiunti e le competenze acquisite dall'alunno.

Modalità di rapporto scuola-famiglia

- Informazione-formazione su genitorialità e psicopedagogia dell'età evolutiva
- Coinvolgimento in progetti di inclusione
- Coinvolgimento in attività di promozione della comunità educante

Risorse professionali interne coinvolte

Docenti di sostegno

Partecipazione a GLI

Docenti di sostegno

Rapporti con famiglie

Docenti di sostegno

Attività individualizzate e di piccolo gruppo



Docenti di sostegno Attività laboratoriali integrate (classi aperte, laboratori, ecc.)

Docenti curricolari
(Coordinatori di classe e simili) Partecipazione a GLI

Docenti curricolari
(Coordinatori di classe e simili) Rapporti con famiglie

Docenti curricolari
(Coordinatori di classe e simili) Tutoraggio alunni

Docenti curricolari
(Coordinatori di classe e simili) Progetti didattico-educativi a prevalente tematica inclusiva

Assistenti alla comunicazione Attività individualizzate e di piccolo gruppo

Personale ATA Assistenza alunni disabili

Personale ATA Progetti di inclusione/laboratori integrati

Referente d'istituto
(disabilità; DSA; BES) Riferimento per l'intera organizzazione e mentoring

Rapporti con soggetti esterni

Associazioni di riferimento Procedure condivise di intervento per il Progetto individuale

Rapporti con privato sociale
e volontariato Progetti integrati a livello di singola scuola



Valutazione, continuità e orientamento

Criteri e modalità per la valutazione

La valutazione per gli alunni con Bisogni Educativi Speciali è sempre formativa, correlata al percorso individuale che è descritto nel Piano Educativo Individualizzato o nel Piano Didattico Personalizzato. I docenti dell'Istituto effettuano un monitoraggio dei Piani con costanza e continuità relazionando durante i Consigli di classe/interclasse/intersezione. Per quanto riguarda la certificazione delle competenze per gli alunni diversamente abili a conclusione della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di Primo Grado ai modelli possono essere allegati dei descrittori (es. rubriche, griglie) tali da declinare la padronanza delle competenze chiave (descritte dalle dimensioni del Profilo), in coerenza con il PEI, nei quattro livelli previsti dalla certificazione.

Continuità e strategie di orientamento formativo e lavorativo

La continuità educativa verticale per gli alunni con Bisogni Educativi Speciali, finalizzata al miglioramento delle condizioni di passaggio dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Primaria e alla Scuola Secondaria di Primo Grado, si attua attraverso incontri sistematici dei docenti dei vari ordini di scuola. Gli incontri di continuità consentono di raggiungere un coordinamento sui contenuti e sulle metodologie utilizzate per uniformare gli interventi educativi. La continuità è valorizzata in ogni suo aspetto, al fine di consentire la migliore trasmissione delle informazioni riguardanti lo sviluppo di ciascun alunno per favorirne l'inserimento, l'inclusione, l'apprendimento e il benessere.

L'orientamento alla scelta dell'Istituto Scolastico al termine della Scuola Secondaria di Primo Grado per gli alunni con Bisogni Educativi Speciali è effettuato, in collaborazione con la famiglia, considerando le caratteristiche cognitive e comportamentali dell'alunno, la disabilità, le competenze acquisite, gli interessi e le predisposizioni personali, nonché i desideri dell'alunno. L'interesse verso una o più discipline può costituire la spinta motivazionale che consente di affrontare più serenamente il peso dello studio e le difficoltà che via via possono presentarsi. L'obiettivo prioritario dell'orientamento è permettere agli alunni di sviluppare un proprio progetto di vita futura.



Approfondimento

Nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto Comprensivo "J.Sannazaro" l'inclusione è un valore che orienta tutte le scelte formative e progettuali: dalla missione e visione della scuola agli obiettivi di miglioramento, dalle metodologie, strategie e tecniche didattiche alla valutazione degli apprendimenti. Nell'Istituto è presente una struttura di organizzazione e di gestione che opera per garantire l'inclusione di tutti gli alunni. Tutte le componenti della comunità scolastica, nell'ambito degli specifici ruoli, concorrono ad assicurare il successo formativo delle bambine e dei bambini, delle alunne e degli alunni. Il Piano per l'inclusione si riconduce ai tre valori ispiratori della nostra Visione e Missione di scuola, in coerenza con il modello Senza Zaino adottato nel nostro Istituto (comunità, responsabilità, ospitalità) ed in coerenza con il suo Approccio Globale al Curricolo.

Protocollo accesso in orario curricolare figure esterne aventi titolarità per gli interventi A.B.A. (APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS) -Supervisore qualificato specializzato e certificato a.s. 2021/2022.

La necessità di regolamentare l'accesso di titolari dell' Approccio A.B.A. all'I.C. J.Sannazaro di Oliveto Citra (Sa) nasce dall'esigenza di stabilire norme di comportamento, tempi e modalità di intervento da parte di personale esterno a supporto di una migliore realizzazione del percorso formativo ed educativo degli alunni con disabilità.

L'A.B.A. è un intervento comportamentale di alta specificità e per tale motivo è necessaria una scrupolosa verifica del profilo professionale e delle credenziali dei Supervisor A.B.A. e le fasi del trattamento del percorso ABA comportano contatti con i contesti di vita quotidiana del bambino, tra cui la scuola, le cui azioni educative e didattiche possono contribuire a migliorare l'efficacia dell'intervento terapeutico attuato dagli operatori A.B.A.

Le esigenze di formalizzare le procedure di accesso di operatori specializzati nell'Intervento A.B.A. nasce dalla necessità di contemperare il diritto Inlusione degli alunni con disabilità con la normativa sulla privacy (ai sensi del Decreto n.101/18 del 10/08/2018), con il rispetto del segreto in atti di ufficio (art. 326 C.P.) e con le norme sulla sicurezza che regolamentano l'accesso di personale esterno alla scuola.

L'I.C. Jacopo Sannazaro di Oliveto Citra (Sa) consente l'accesso a specialisti titolari dell'approccio A.B.A. a supporto dei docenti dell'I.C. per la programmazione, la progettazione di raccordo e la supervisione sugli interventi educativi attuabili a favore di alunni certificati con disabilità, iscritti e frequentanti la scuola dell'Infanzia, la scuola Primaria, la SSPG, previa formale richiesta da parte dei genitori degli allievi che ne abbiano necessità, al fine di: promuovere una progettualità inclusiva in



collaborazione con le figure professionali esterne; • elaborare un'adeguata formulazione del percorso educativo per gli alunni coinvolti; • dare continuità alle attività operative conseguenti alla certificazione diagnostica, attraverso la messa in rete delle figure professionali di riferimento del bambino e della sua famiglia; • costruire una stretta équipe multidisciplinare per la collaborazione e il raccordo tra operatori sanitari, sociali, educativi e famiglie al fine di dare una concreta attuazione all'inclusione scolastica e sociale e di fronteggiare la complessità della relazione individuo-contesto. • Sia il PAI 2022-23 (<https://www.olivetocitraic.edu.it/wp-content/uploads/2021/07/PAI2021.pdf>) che il Protocollo accesso in orario curricolare figure esterne aventi titolarità per gli interventi A.B.A. (APPLIED BEHAVIOR ANALYSIS) -Supervisore qualificato specializzato e certificato a.s. 2022/2023 sono consultabili nella sezione "Scuola inclusiva " del sito della scuola.

Il Decreto Dipartimentale prot. n. AOODPIT n. 932 del 04 luglio 2023, ha disciplinato i criteri e le modalità per l'erogazione dei finanziamenti finalizzati all'acquisto e alla manutenzione di sussidi didattici per l'a.s. 2023/24, le modalità di erogazione del servizio, di individuazione dei beneficiari e di monitoraggio e il riparto dei fondi effettuato a favore dei Centri Territoriali di Supporto (CTS).

Con l'Avviso dell' Ufficio prot. n. AOODRCA R.U.U. n. 40446 del 6.09.2023, l'USR Campania ha disposto la presentazione di progetti, in favore degli alunni con disabilità certificata, relativi all'acquisto e alla manutenzione di attrezzature tecniche e di sussidi didattici e all'acquisizione di servizi necessari al loro miglior utilizzo da parte delle II.SS. statali e paritarie della regione Campania – Anno Scolastico 2023/2024.

l'I.C.Sannazaro ha presentato istanza al presente avviso formulando una opportuna progettazione derivata dall'analisi dei fabbisogni prevalenti degli alunni con disabilità dell'istituto.

Con nota n 59766 del 19.12.2023 l'USR Campania, ha pubblicato le graduatorie provinciali dei progetti presentati dalle Istituzioni scolastiche statali e paritarie della Campania che hanno presentato la propria candidatura ai sensi dell'Avviso pubblico dell'USR per la Campania prot.n AOODRCA R.U. U. n. 40446 del 6.09.2023. In detta graduatoria è inserito l'I.C.J.Sannazaro

Allegato:

Protocollo-accesso-in-orario-curricolare-figure-esterne-aventi-titolaritaper-gli-interventi-A.B.A.APPLIED-BEHAVIOR-ANALYSIS.pdf



Aspetti generali

L'Istituzione scolastica, articolata nella componente docente e dei servizi generali e amministrativi, è caratterizzata da una gestione unitaria, garantita dal Dirigente Scolastico. Tutte le sue azioni, sia di tipo didattico-educativo, che amministrativo, concorrono ad una sola finalità: la realizzazione di un'offerta formativa ampia e significativa.

Il D.S. quale leadership educativa e culturale orienta la comunità e valorizza le competenze individuali, motivando e coinvolgendo le persone nel processo decisionale, assegnando loro ruoli e responsabilità, al fine di costruire e realizzare progetti, gestire risorse ed interagire con soggetti esterni alla scuola.

Esercita il suo ruolo attraverso la leadership diffusa, avvalendosi di numerose figure di sistema al fine di distribuire responsabilità, coinvolgere tutti nei processi decisionali, in modo che si sentano partecipi del progetto della scuola.

Pertanto, la scuola si propone come modello di middle management ove si opta per una leadership distribuita, favorita da una cultura della scuola: - che veda la leadership come emergente e partecipativa; - che sia esplicitamente impegnata nei valori fondamentali dell'equità, della cittadinanza democratica, dei principi ispiratori del MSZ; - che lascia spazio a nuove idee; - che incoraggia attivamente la collaborazione. Questo implica che ognuno nella scuola sia trattato e valorizzato come una persona con capacità, competenze ed esperienze che possono contribuire allo sviluppo dell'organizzazione e degli individui al suo interno, instaurando relazioni positive per avviare e sostenere il cambiamento ed evitare ogni potenziale conflittualità.

La leadership distribuita consente di esaltare tutte quelle competenze che si sviluppano bottom-up anche in modo informale e da cui si attivano preziose capacità organizzative per la scuola sotto varie forme, dalla progettazione condivisa della didattica, alla formazione del personale, al coordinamento organizzativo di attività relative a continuità e orientamento, BES e inclusione, al sistema di valutazione d'istituto, alle azioni degli organi collegiali, del comitato genitori, alle fasi di contrattazione, innovazione tecnologica. Il tutto complessivamente finalizzato al miglioramento scolastico da ottenere: - attraverso specifiche azioni tipiche del SZ ("condivisione di pratiche didattiche"- materiali, esperienze, modalità di valutazione); - tramite lo scambio di conoscenza utile al miglioramento



dell'insegnamento; - promuovendo il ruolo attivo degli insegnanti nel fare dimostrazione di pratiche professionali e supporto professionale e coaching per la didattica; - mentoring per rafforzare l'inclusione nella comunità di pratiche (coordinamento curricolare tra i gruppi di dipartimento dall'orientamento all'inclusione, alla formazione, alle esperienze di collaborazione con il mondo esterno, alla ottimizzazione dei processi amministrativo-contabili; al miglior approccio con innovazioni nelle TIC e tecnologie; alla comunicazione interna ed ai rapporti esterni).

L'Istituto mira a soddisfare le esigenze della famiglia e della utenza, attraverso:

- la valorizzazione delle risorse umane, professionali e strumentali disponibili;
- la valorizzazione delle potenzialità positive espresse dal territorio;
- la collaborazione con il territorio: con l'utenza, l'amministrazione Comunale, le Associazioni, gli Enti;
- la partecipazione ad eventuali accordi di rete con altre scuole, università, associazioni ed enti culturali e/o di volontariato per promuovere forme di cooperazione, informazione e formazione.

Per quanto riguarda le pratiche gestionali ed organizzative, l'Istituto opera avendo come riferimento i criteri di efficacia e di efficienza. Per perseguire le priorità individuate e migliorare la qualità dell'offerta formativa, l'Istituto realizza le seguenti azioni:

- una funzionale e flessibile organizzazione del lavoro di tutte le unità di personale, sia docente che ATA;
- un costante monitoraggio dei processi e delle procedure in uso, finalizzato al miglioramento e al superamento delle eventuali criticità;
- la valorizzazione del personale;
- la condivisione delle scelte nel rispetto degli OO.CC. e degli spazi offerti dalla Contrattazione Integrativa d'Istituto;
- la ricerca continua delle migliori modalità di comunicazione con le famiglie;
- il reperimento di risorse economiche e strumentali adeguate per mantenere gli standard di servizio sin qui assicurati ed implementarli.

Le scelte di gestione e di amministrazione della scuola, nello spirito di una gestione unitaria dell'istituzione scolastica, sono espresse "in termini di competenza" e improntate "a criteri di



efficacia, efficienza ed economicità” e si conformano “ai principi della trasparenza, annualità, universalità, integrità, unità, veridicità” (D. I. 129/2018, art. 2, comma 1) e vengono in gran parte esplicitate, oltre che nel PTOF, nel Programma Annuale la cui predisposizione costituisce il supporto fondamentale e indispensabile per ciò che riguarda la piena trasparenza in fatto di reperibilità e di allocazione delle risorse.

L'Istituto, infine, dà conto di tutte le attività annualmente svolte con il Conto Consuntivo e con un'adeguata forma di rendicontazione sociale così come prevista dalla norma.

La condivisione del percorso progettuale, che la scuola porrà in atto con il Piano triennale, non può prescindere da una capillare diffusione interna delle comunicazioni. In particolare, non solo vengono veicolate le comunicazioni amministrative e organizzative, ma soprattutto sono condivisi, anche attraverso l'utilizzo di una piattaforma digitale, esperienze e materiali didattici.

Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa avrà adeguata pubblicizzazione esterna, sia attraverso la piattaforma ministeriale sia attraverso il sito web della scuola.

Modello organizzativo

L'anno scolastico è generalmente suddiviso in due quadrimestri, salvo orientamenti diversi del CDD.

La proposta **tempo - scuola** prevede in genere le seguenti opzioni, scelte dai genitori all'atto della iscrizione.

Si propongono le seguenti opzioni:

Scuola dell'infanzia

Sono previste due opzioni: tempo normale (40 ore settimanali con servizio mensa dal lunedì al venerdì) e tempo ridotto (25 ore dal lunedì al venerdì).

Scuola primaria.

È previsto un tempo scuola di 28 ore dal lunedì al venerdì per le classi prime-seconde e terze; 30 ore per le quarte e quinte a seguito della introduzione della educazione fisica, salvo diverse disposizioni legate a successiva e progressiva espansione dell'insegnamento di



educazione fisica alle classi prime-seconde e terze..

Scuola secondaria di I grado.

È previsto un tempo scuola prolungato (36 ore dal lunedì al venerdì) in cinque giorni settimanali con due rientri e disponibilità del servizio mensa nei giorni del tempo prolungato.

Trasporto/scuolabus.

Il trasporto verso i diversi plessi è garantito dal servizio di scuolabus comunale.

Figure e funzioni organizzative.

Dirigente Scolastico D.ssa Maria Pappalardo Datore di Lavoro

Sicurezza D.Lgs. n.81/

Responsabile del S.P.P. su nomina annuale

Medico Competente su nomina annuale

n.2 Collaboratori della dirigenza

- Primo collaborator DS
- Secondo collaboratore D

Funzioni strumentali.

I docenti con incarico di Funzioni Strumentali fanno parte del Nucleo Interno di Valutazione, del Gruppo di Miglioramento e partecipano alle riunioni di Staff.

AREA 1: coordinamento delle azioni di revisione, monitoraggio, verifica e valutazione del PTOF (n.1 docente)

AREA 2: sostegno al lavoro e allo sviluppo professionale dei docenti (n.1 docente)

AREA 3: interventi e servizi per gli alunni 1 (Orientamento e Continuità) (n.1 docente)

AREA 4: interventi e servizi per gli alunni 1 (Inclusione - n.2 docenti).

Nucleo Interno di Valutazione e Gruppo di Miglioramento

Costituito dai docenti che hanno ricevuto le nomine delle FFSS e dei collaboratori del DS.



Articolazione dei Dipartimenti.

- Dipartimento Asse Linguistico-Espressivo
- Dipartimento Asse Scientifico-Tecnologico
- Dipartimento Asse Storico-Antropologico

Staff, commissioni e gruppi di lavoro per il miglioramento e l'organizzazione dell'attività didattica.

I componenti dello staff dirigenziale hanno come requisito principale la capacità di collaborare con il DS, di interfacciarsi con tutto il personale, con l'utenza interna ed esterna; portano a termine compiti di natura organizzativa e/o didattica come proporre soluzioni innovative per tutti quegli aspetti critici presenti nell'istituto che bisogna migliorare.

Responsabili di Plesso: n. 1 docente per ogni plesso come di seguito elencato

Animatore digitale - Team digitale - PNRR (n.5 docenti dei vari ordini)

Assistenza tecnica informatica

Servizi attivati per la dematerializzazione dell'attività amministrativa

Servizi generali e amministrativi : DSGA

Segreteria : n.3 A.A.- Collaboratori scolastici n.10 + n.2 a t.d./a.s. 2023-24 (Agenda Sud)



Modello organizzativo

PERIODO DIDATTICO: Quadrimestri

Figure e funzioni organizzative

Collaboratore del DS

□ Primo collaboratore DS □ Secondo collaboratore DS I Collaboratori del D.S. si occupano di sostituire il D.S. in caso di impedimento o assenza per impegni istituzionali, malattie, ferie, permessi e nei casi previsti dalla normativa vigente. Coordinano le diverse attività dell'Istituto Comprensivo in collaborazione con i docenti Responsabili di plesso, ad esempio nella gestione delle sostituzioni dei docenti assenti - secondo criteri di efficienza ed equità - e dei rapporti con le famiglie, alunni e docenti. Provvedono alla redazione di circolari docenti-alunni. Controllano il rispetto del Regolamento di Istituto da parte degli alunni: disciplina, ritardi, uscite anticipate, controllo nei corridoi e ai piani e i permessi di entrata con ritardo o d'uscita anticipate o comunque fuori orario degli alunni, oltre le autorizzazioni annuali concesse dal D.S. I Collaboratori supportano il D.S. nella verifica del rispetto degli orari di servizio e di lezione nell'osservanza di tutti gli altri doveri del personale docente e gli uffici per il corretto, efficiente e efficace funzionamento didattico-

2



	<p>amministrativo. Supportano la preparazione dei lavori dei Collegi dei Docenti e collaborano con il D.S. per la predisposizione dell'organico d'Istituto. Coordinano le Funzioni Strumentali. Sono membri del Gruppo di Miglioramento e del Nucleo Interno di Autovalutazione. Hanno l'incarico di segretario verbalizzante del Collegio dei Docenti e/o del Consiglio di Istituto e di referenti di tutte le commissioni e gruppi di lavoro in assenza del D.S. Si occupano dell'organizzazione e del controllo delle procedure per le elezioni dei rappresentanti negli organi collegiali e della redazione dell'orario di servizio dei docenti in base alle direttive del D.S.</p>	
Staff del DS (comma 83 Legge 107/15)	<p>I componenti dello staff dirigenziale devono avere come requisito principale la capacità di collaborare con il DS, di interfacciarsi con tutto il personale, l'utenza interna ed esterna e portare a termine compiti di natura organizzativa e/o didattica come proporre soluzioni innovative per tutti quegli aspetti critici presenti nell'istituto che bisogna migliorare. Ad ognuno dei componenti è delegato un compito ben preciso che dovranno essere in grado di organizzare, dirigere e rendicontare in maniera autonoma (Gruppo di miglioramento, Nucleo interno di valutazione, Gruppo di autovalutazione Senza Zaino)</p>	8
Funzione strumentale	<p>I docenti con incarico di Funzioni Strumentali fanno parte del Nucleo Interno di Valutazione, del Gruppo di Miglioramento e partecipano alle riunioni di Staff. AREA 1: coordinamento delle azioni di revisione, monitoraggio, verifica e valutazione del PTOF . AREA 2: sostegno al</p>	6



lavoro e allo sviluppo professionale dei docenti.

AREA 3: interventi e servizi per gli alunni 1 (Orientamento e Continuità) AREA 4: interventi e servizi per gli alunni 1 (Inclusione). Le Aree e i rispettivi incarichi dei docenti F.S. sono di seguito indicati: Area 1: Si occupa del coordinamento e delle azioni di elaborazione, aggiornamento, informatizzazione, monitoraggio, verifica e valutazione, rendicontazione del PTOF d'Istituto; si occupa del coordinamento delle attività per la costruzione di strumenti per la valutazione degli alunni e per l'autovalutazione d'Istituto. E' referente per la valutazione e la certificazione delle competenze così come da D.lgs 62/2017. Fornisce la propria collaborazione alla revisione del PDM e del RAV. Area 2: Fornisce sostegno al lavoro e allo sviluppo professionale dei docenti (uso delle tecnologie e del registro elettronico, modulistica a supporto del lavoro dei docenti, monitoraggio delle prove Invalsi, predisposizione dei materiali per lo svolgimento degli Esami di Stato). Cura la gestione del sito web d'istituto. Coordina la gestione degli strumenti per la valutazione degli alunni, per i questionari di rilevazione dei bisogni, delle evidenze e delle criticità emerse, per l'Autovalutazione di Istituto. Area 3: Si occupa della promozione e della visibilità PTOF sul territorio. Organizza le attività di accoglienza e di orientamento per tutti gli ordini di scuola, in entrata ed in uscita. Promuove gli incontri tra docenti delle classi-ponte per favorire il passaggio degli alunni da un ordine di scuola ad un altro. Ha il compito di organizzare le visite



guidate e dei viaggi di istruzione. E' referente dei rapporti con gli Enti esterni, le associazioni e il privato sociale del territorio. Area 4 : E' referente di Istituto per l'inclusione: si occupa coordinare gli interventi e i servizi per gli alunni con bisogni educativi speciali. Supporta il DS per il monitoraggio e la revisione del Piano Annuale e Triennale per l'Inclusione. Controlla in maniera sistematica tutta la documentazione relativa agli alunni con BES: (PDF, PEI, PDP). Cura i rapporti con le famiglie degli alunni con BES e con gli Enti del territorio, per promuovere l'inclusione degli alunni diversamente abili (ASL, Piano di Zona...). Coordina i lavori del GLI in stretta collaborazione col DS. Si occupa del rispetto del protocollo di accoglienza per alunni stranieri in ingresso e/o provenienti da altri sistemi di istruzione e/o adottati.

Responsabile di plesso	<p>I Responsabili di plesso si occupano del coordinamento e dell'organizzazione del plesso nel quadro delle direttive ed istruzioni del D.S. e dei Collaboratori. Veicolano le comunicazioni provenienti dal D.S. e dagli uffici amministrativi. Controllano il rispetto del Regolamento dell'Istituto Comprensivo e la vigilanza sul registro delle presenze. Contribuiscono all'adempimento degli obblighi previsti a tutela della salute e sicurezza sui luoghi di lavoro: coordinano le prove di evacuazione d'intesa con i collaboratori del D.S. Partecipano - quando comunicato dal D.S. - alle riunioni dello Staff. Coordinano le sostituzioni dei docenti in collaborazione con il D.S. e con il supporto della segreteria. Si occupano del coordinamento e dell'organizzazione della mensa scolastica:</p>	5
------------------------	---	---



	<p>comunicazione giornaliera numero di alunni che usufruiscono del servizio (Responsabili di Plesso della Scuola Infanzia e Scuola Secondaria di I grado).</p>	
Animatore digitale	<p>L'Animatore digitale coordina la diffusione dell'innovazione a scuola e le attività del PNSD e del PTOF della scuola. Gli ambiti del suo lavoro sono: 1. Formazione interna (proporre e animare la formazione di scuola e di ambito) 2. Coinvolgimento della comunità scolastica (realizzare una cultura digitale condivisa con momenti formativi e workshop aperti alle famiglie e al territorio. 3. Creazione di soluzioni innovative: proporre l'uso di attività, strumenti e metodologie per la didattica con le ICT, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure, favorire la diffusione di informazioni su innovazioni esistenti in altre scuole.</p>	1
Team digitale	<p>Il Team per l'innovazione digitale ha la funzione di supportare e accompagnare l'innovazione didattica digitale e l'attività dell'Animatore digitale. Coordinare modalità e strategie di progettazione e valutazione per competenze; elaborare modelli e materiali condivisi. La professionalità dell'animatore digitale in collaborazione con il team d'istituto ha consentito all'I.C. Sannazaro di affrontare il periodo emergenziale facendo immediatamente ricorso all'uso della piattaforma GSuite for education, senza creare alcun disservizio didattico-amministrativo. Le dotazione di devices ha inoltre consentito di fornire in comodato i dispositivi a quanti ne avessero necessità. La</p>	5



consolidata competenza nella formazione/autoformazione/formazione tra pari previste dal PNSD e attiva nell'istituto ha trovato la sua favorevole ed efficace espressione nel corso di questi anni, consentendo alla scuola di assolvere a tutti gli adempimenti didattici nelle date previste dal ministero a garanzia della continuità e garanzia del diritto allo studio degli studenti. La competenza digitale è stata trasmessa a docenti, alunni e famiglie, cui sono state trasferite competenze che sono divenute bagaglio formativo di tutti e che ancora oggi sono valore aggiunto nella crescita professionale di tutti in logica di life long learning. Il Team digitale sarà anche Gruppo di lavoro dal 2022-23 per quanto previsto dal PNRR _ linea di investimento 3.2. "Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori" nell'ambito della Missione 4 – Componente 1 – del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU

Coordinatore
dell'educazione civica

Il referente avrà il compito di favorire l'attuazione dell'insegnamento dell'educazione civica attraverso azioni di tutoring, di consulenza, di accompagnamento, di formazione e supporto alla progettazione nei confronti dei colleghi, secondo il paradigma della "formazione a cascata", di facilitare lo sviluppo e la realizzazione di progetti multidisciplinari e di collaborazioni interne fra i docenti, per dare concretezza alla trasversalità dell'insegnamento. In funzione della complessità delle istituzioni scolastiche e in accordo con le Scuole polo, saranno formate ulteriori figure di referente, nei

1



	limiti delle risorse, sulla base di successive indicazioni.	
Referente bullismo e cyberbullismo	<p>Tra le attività di prevenzione, il referente deve raccogliere tutte le pratiche educative positive e le azioni di monitoraggio per ottenere un vero e proprio modello di e-policy d'Istituto, che deve essere diffuso e letto da tutti gli studenti attraverso la stesura e la costante revisione del Regolamento d'istituto o di quei documenti emanati dal dirigente come PdM, PTOF o Rav che contengono le misure di prevenzione e di contrasto al bullismo e al cyberbullismo. Assurge a punto di riferimento anche per le vittime, le loro famiglie e i docenti coinvolti, propone al Collegio dei docenti e organizza corsi di formazione e aggiornamento. Al referente spetta conoscere, prima di tutti, i casi di Bullismo e Cyberbullismo che si verificano all'interno delle classi, affinché possa prendere provvedimenti immediati. Viene adeguatamente formato, affinché sia in grado di affrontare casi più o meno gravi in modo congruo. Si occupa del coordinamento di tutte le attività educative finalizzate alla prevenzione del fenomeno e dello svolgimento di compiti precisi di prevenzione e risoluzione di tali casi. Può agire da solo o avvalendosi della collaborazione di soggetti esterni alla scuola come psicologi, carabinieri, polizia o esperti del settore. Collabora nella stesura e revisione del regolamento d'Istituto di prevenzione bullismo e cyberbullismo. Svolge azioni di tutoring del corpo docente.</p>	1
Referente per lo sviluppo sostenibile	Il referente partecipa ad iniziative di informazione/formazione inerenti alla propria	1



area di intervento; promuove iniziative di informazione e sensibilizzazione sul tema dello sviluppo sostenibile rivolte agli alunni e/o alle famiglie; promuove iniziative di informazione/formazione del personale scolastico sul tema dell'educazione allo sviluppo sostenibile; promuove la costituzione o l'adesione a reti di scopo tra istituzioni scolastiche per la realizzazione di percorsi condivisi; promuove l'integrazione delle tematiche connesse allo sviluppo sostenibile nella didattica curricolare, nell'ambito dell'insegnamento dell'educazione civica; promuove progetti di ampliamento dell'offerta formativa inerenti alle tematiche del Target 4.7 dell'Agenda 2030; ricerca buone pratiche e diffonderle fra i docenti dell'Istituto in logiche di trasversalità anche finalizzate allo sviluppo di compiti autentici.

Team PNRR

L'I.C. J.Sannazaro è destinatario delle risorse finanziate con l'azione Next generation labs, in attuazione del Piano "Scuola 4.0" e della linea di investimento 3.2 "Scuola 4.", finanziata dall'Unione Europea. Questa azione ha come obiettivo la realizzazione di laboratori in cui studentesse e studenti possano sviluppare competenze digitali specifiche nei diversi ambiti tecnologici avanzati (come robotica, intelligenza artificiale, cybersicurezza, comunicazione digitale), anche attraverso attività autentiche e di effettiva simulazione dei luoghi, degli strumenti e dei processi legati alle nuove professioni. Ogni scuola assegnataria dei fondi PNRR è tenuta a procedere con le azioni indicate dai relativi decreti e a progettare le azioni volte al

5



conseguimento degli obiettivi ivi indicati. Tali progetti hanno una durata pluriennale e sono accompagnati da un percorso di monitoraggio e da verifiche intermedie. In coerenza con le linee guide di recente pubblicazione, si è acquisita la disponibilità durante le riunioni degli OO.CC. di fine dicembre 2022, per la costituzione di un gruppo di lavoro che provveda a rilevare i bisogni, a formulare un progetto e a pianificare le fasi operative. Il gruppo di lavoro, formato dalla stessa componente del team digitale (compreso l'animatore digitale), supporta l'istituzione scolastica nel perseguire lo sviluppo delle competenze digitali, favorendo gli apprendimenti della programmazione informatica, nell'ambito degli insegnamenti esistenti. Predisporre una proposta per il Collegio dei Docenti in coerenza con le indicazioni del documento Piano Scuola 4.0, per l'allestimento di classi innovative e di laboratori per le professioni digitali. In particolare si opererà sull'implementazione del numero di aule attrezzate per la didattica digitale/tecnologie immersive/lavoro cooperativo e sul potenziamento dei laboratori, con rinnovo delle attrezzature e degli arredi.

Modalità di utilizzo organico dell'autonomia

Scuola primaria - Classe di concorso	Attività realizzata	N. unità attive
Docente primaria	N. 2 docenti della Scuola Primaria per l'organizzazione flessibile dei gruppi classe, il	2



Scuola primaria - Classe di concorso

Attività realizzata

N. unità attive

potenziamento del tempo scuola con 28 ore settimanali per gli alunni, come supporto costante alle esigenze didattiche ed organizzative della scuola tenuto conto delle priorità, dei traguardi e degli obiettivi di processo individuati nel RAV e delle azioni inserite nel Pd

Impiegato in attività di:

- Potenziamento
- Coordinamento

Scuola secondaria di primo grado - Classe di concorso

Attività realizzata

N. unità attive

A030 - MUSICA NELLA
SCUOLA SECONDARIA DI
I GRADO

Docente impiegato in attività di insegnamento, potenziamento, progettazione. Il progetto potenziamento di Musica "Proposta di Progetto Continuità Educazione musicale" riguarda le classi prime, seconde e terze della SPPG e quarte e quinte della primaria

Impiegato in attività di:

- Insegnamento
- Potenziamento
- Progettazione

1



Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza

Organizzazione uffici amministrativi

Direttore dei servizi generali e amministrativi

Le scelte di gestione e di amministrazione della scuola, nello spirito di una gestione unitaria dell'istituzione scolastica, sono espresse "in termini di competenza" e improntate "a criteri di efficacia, efficienza ed economicità" e si conformano "ai principi della trasparenza, annualità, universalità, integrità, unità, veridicità" (D. l. 129/2018, art. 2, comma 1) e vengono in gran parte esplicitate, oltre che nel PTOF, nel Programma Annuale la cui predisposizione costituisce il supporto fondamentale e indispensabile per ciò che riguarda la piena trasparenza in fatto di reperibilità e di allocazione delle risorse. Il Programma Annuale concorre concretamente al compimento della mission della scuola. Indica, tra l'altro: gli obiettivi da realizzare; la destinazione delle risorse in coerenza con gli indirizzi didattico-educativi di cui sopra; la sintesi dei risultati della gestione dell'anno scolastico in corso, nonché di quello trascorso; le entrate aggregate secondo la provenienza; gli stanziamenti di spesa aggregati: per le esigenze del funzionamento amministrativo e didattico generale; per i compensi spettanti al personale dipendente per effetto di norme di tipo contrattuale, delle assegnazioni relative al Fondo d'Istituto e/o disposizioni di legge; per le spese di investimento e per i singoli progetti da realizzare. Le entrate, oltre alla contribuzione di Enti locali, PON, etc., vengono calcolate in base alle comunicazioni ricevute ed ai parametri previsti da specifiche disposizioni normative, amministrativo-contabili o contrattuali. L'Istituto, infine, dà conto di tutte le attività annualmente svolte con il Conto Consuntivo e



con un'adeguata forma di rendicontazione sociale così come prevista dalla norma. Rispetto a quanto premesso, il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi (D.S.G.A.) assume un ruolo fondamentale nella gestione dell'istituzione scolastica; le sue competenze spaziano infatti dalla materia giuridica all'ambito contabile, dimostrando capacità negoziali, relazionali e organizzative. Sovrintende ai servizi Amministrativo-contabili; cura l'organizzazione della segreteria; redige gli atti di ragioneria ed economato; dirige ed organizza il piano di lavoro a tutto il personale ATA; lavora in stretta collaborazione col Dirigente affinché sia attuabile l'Offerta Formativa dell'Istituto, compatibilmente con le risorse economiche disponibili; fa parte di diritto della Giunta esecutiva, l'organo collegiale che si occupa principalmente di proporre il Programma annuale al Consiglio di Istituto, avendo funzione anche di segretario verbalizzante. Il DSGA sovrintende ai servizi Amministrativo-contabili; cura l'organizzazione della segreteria; redige gli atti di ragioneria ed economato; dirige ed organizza il piano di lavoro a tutto il personale ATA; lavora in stretta collaborazione col Dirigente affinché sia attuabile l'Offerta Formativa dell'Istituto, compatibilmente con le risorse economiche disponibili; fa parte di diritto della Giunta esecutiva, l'organo collegiale che si occupa principalmente di proporre il Programma annuale al Consiglio di Istituto, avendo funzione anche di segretario verbalizzante.

Ufficio acquisti

Di supporto al DSGA nella gestione dell'amministrazione contabile e della programmazione economica. (Gestione Emolumenti- Bilancio - Supporto alla predisposizione del Programma Annuale e del Conto Consuntivo); gestione personale ATA relativamente alla predisposizione dei turni di straordinario e delle ore d'intensificazione e di ordini di servizio; redazione piano delle ferie; supporto amministrativo ai progetti di istituto; nella gestione ufficio magazzino e patrimonio

Ufficio per il personale A.T.D.

Si occupa della gestione del personale docente ed A.T.A. Questi i



compiti: Istituzione e gestione dei fascicoli personali di tutto il personale docente e ATA della scuola, contratti, assunzione in servizio, periodo prova, documenti di rito, certificati, autorizzazioni varie, elenchi, individuazione e registrazione assenze, permessi e ferie, decreti, mobilità, ricevimento e invio fascicoli personali, inserimento al SIDI di domande aspiranti graduatorie docenti e ATA, chiamata supplenti, formazione e aggiornamento, dichiarazione dei servizi, inquadramenti economici contrattuali e riconoscimento dei servizi per la carriera, procedimenti disciplinari, pensionistici, riscatti, comunicazioni di scioperi, assemblee sindacali e relativo controllo monte ore; tenuta dei registri obbligatori, procedure informatiche di SIDI e AXIOS, stesura circolari, invio di comunicazioni via Internet e corrispondenza via e-mail, rapporti RPS, INPDAP e U.S.P. Gestione infortuni, OO.CC. ed elezioni e ogni altro compito connesso con l'amministrazione del personale.

Protocollo - didattica

Provvede alla gestione del protocollo informatico in uso alla scuola, ed in particolar modo al prelievo della posta elettronica, certificata, da reperire anche dai Siti Ministeriali così come previsto dalla normativa vigente; consegna della posta ricevuta per la relativa visione sia al Dirigente Scolastico che al Direttore s.g.a; protocollazione degli atti sia in entrata che in uscita dalla scuola, smistamento della posta, secondo direttive ricevute dal Dirigente e nel rispetto della normativa sulla dematerializzazione degli atti; gestione e tenuta del protocollo; archiviazione degli atti anche di tipo informatico, tenuta dell'albo della scuola anche di quello di tipo informatico; supporto amministrativo al Dirigente per la produzione di atti, avvisi e/o comunicazioni alle Organizzazioni Sindacali, Organi collegiali; RSU, al personale, agli alunni della scuola e per tutte le attività progettuali del POF; Espletamento pratiche di infortunio per via telematica così come previsto dalla nota operativa del 22/01/2013 prot. 725 in assenza del personale preposto. Si



occupa inoltre della gestione amministrativa legata agli studenti (carriera scolastica, rapporti con alunni e con le famiglie) e supporta le attività didattiche dei docenti. Questi i compiti: Elenchi, iscrizioni, trasferimenti, schede, assenze, tabelloni, foglio notizie, esami, certificati e attestazioni, tenuta fascicoli, infortuni alunni, assicurazione, comunicazioni e corrispondenza con le famiglie, gestione pratiche alunni H, dispersione scolastica, sussidi scolastici, libri di testo; gestione pagelle e diplomi; autorizzazioni delle famiglie per le attività della scuola, assemblee, gestione AXIOS, statistiche varie, attivazione di procedure informatiche sia per lo svolgimento che per il reperimento di circolari, modelli, informazioni varie, compreso l'invio di comunicazioni via Internet e corrispondenza via e-mail e ogni altro compito connesso con la didattica; protocollo della corrispondenza di propria pertinenza, in entrata e in uscita.

Servizi attivati per la dematerializzazione dell'attività amministrativa

Registro online [Registro online https://re17.axioscloud.it/Secret/RELogin.aspx](https://re17.axioscloud.it/Secret/RELogin.aspx)

Pagelle on line [Pagelle on line https://re17.axioscloud.it/Secret/RELogin.aspx](https://re17.axioscloud.it/Secret/RELogin.aspx)

Monitoraggio assenze con messagistica [Registro online https://re17.axioscloud.it/Secret/RELogin.aspx](https://re17.axioscloud.it/Secret/RELogin.aspx)

Modulistica da sito scolastico www.olivetocitraic.edu

Pagamenti da parte delle famiglie "Pago in rete", sistema centralizzato per i pagamenti telematici che colloquia direttamente con PagoPA <https://www.istruzione.it/pagoindrete/accedere.html>



Reti e Convenzioni attivate

Denominazione della rete: Senza Zaino

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale
- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse strutturali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole
- Altri soggetti

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Scuola Polo - Regione Campania- Provincia di Salerno

Approfondimento:

Si tratta di una rete nazionale che collega istituti e scuole che realizzano un modello pedagogico che privilegia un ambiente cooperativo e laboratoriale, in cui l'acquisizione di conoscenze e competenze avviene tramite uno scambio continuo, formale e informale, in comunità di pratiche tra docenti e studenti. Il modello è ispirato a tre valori fondamentali: comunità, responsabilità, ospitalità; l'impianto pedagogico si riferisce al



Global Curriculum Approach (GCA), orientato ad una prospettiva situazionale e contestuale del curricolo e basato su una progettazione *globale* dell'ambiente formativo e delle attività.

Denominazione della rete: Cittadinanza Attiva

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse strutturali

Soggetti Coinvolti

- Associazioni sportive
- Autonomie locali (Regione, Provincia, Comune, ecc.)

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di ambito

Approfondimento:

Sono programmate iniziative in accordo con l'Ente Comunale, in particolare percorsi di cittadinanza attiva, attraverso l'elezione del Sindaco dei ragazzi (sospesa durante l'emergenza Covid 19 ma, che si intende ripristinare già nell'a.s.2022-23) e altre proposte riguardanti il rispetto della



legalità, l'educazione ambientale e stradale, educazione alla salute, sicurezza le iniziative legate alle competenze sociali e civiche. L'ente Comunale mette a disposizione della scuola l'Auditorium, per rappresentazioni e manifestazioni varie, e la Palestra, per lo svolgimento delle attività curriculari di Educazione Fisica e per la partecipazione degli alunni di tutti gli ordini ad ogni iniziativa a carattere sportivo e/o legato al miglioramento degli stili di vita e del benessere psico-fisico.

Denominazione della rete: Attivazione tirocini

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale
- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse strutturali

Soggetti Coinvolti

- Università

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

|

Approfondimento:

Da anni sono attive convenzione con l'Università degli Studi di Salerno ed



il Suor Orsola Benincasa di Napoli e da quest'anno con l'Università della Basilicata per lo svolgimento Tirocinio dei laureandi in Scienze della Formazione Primaria e per il percorso di studio TFA sostegno (secondaria primo grado).

Denominazione della rete: Progetto Baobab

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse strutturali

Soggetti Coinvolti

- Altre associazioni o cooperative (culturali, di volontariato, di genitori, di categoria, religiose, ecc.)

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo

Approfondimento:

Promosso in rete dall'Associazione Ente Premio Sele d'Oro Onlus di Oliveto Citra (capofila del partenariato), in collaborazione con l'Ente Comune di Oliveto Citra, la Fondazione "San Francesco d'Assisi" Onlus e con le Istituzioni scolastiche del territorio, e precisamente il nostro Istituto, l'I.C. F. De Santis di Caposele, l'I.S.S. Confalonieri di Campagna e l'I.S.S.



Assteas di Buccino. Obiettivo strategico del progetto è quello di contribuire a far sì che le Scuole partecipanti al progetto possano divenire luoghi in grado di migliorare le dinamiche sociali del territorio e delle famiglie, partecipando a un sistema integrato di presa in carico e di accompagnamento educativo che coinvolga gli altri soggetti territoriali che si occupano di giovani.

Denominazione della rete: Servizio di assistenza tecnica

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche
- Attività amministrative

Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse strutturali
- Risorse materiali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo

Approfondimento:

- L'accordo di rete di scopo è finalizzato alla condivisione delle attività e dei servizi di n.2 assistenti



tecnici con l'istituzione scolastica Polo SAIC8A200N I.C. "G. Pascoli" di Colliano. Viene garantita l'assistenza attraverso la scuola polo di Colliano (Sa) SAIC8A200N_(D.M. n.187 del 26.03.2021) .La scuola polo assicura la consulenza ed il supporto tecnico per lo svolgimento dell'attività didattica e amministrativa in via telematica. Il servizio è assicurato per un giorno a settimana

Denominazione della rete: **Formazione personale ATA (amministrativo)**

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale
- Attività amministrative

Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse strutturali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo

Approfondimento:

- Accordo di rete di scopo con Istituto Comprensivo Statale "Don G. Russolillo" – Napoli finalizzato alla formazione del personale ATA (DSGA_A.A.)



Denominazione della rete: Formazione personale docente

Azioni realizzate/da realizzare • Formazione del personale

Risorse condivise • Risorse professionali

Soggetti Coinvolti • Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola nella rete: Partner rete di ambito

Approfondimento:

- PNFD A.S. 2021_2022 - Accordo Rete di Scopo Formazione 1° Livello Docenti 1° Ciclo (Con Isis Corbino Di Contursi Terme)

Denominazione della rete: Assistenza specialistica

Azioni realizzate/da realizzare • Attività didattiche



Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole
- Autonomie locali (Regione, Provincia, Comune, ecc.)
- ASL

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner accordo di programma

Approfondimento:

Il **Piano Sociale di Zona** è lo strumento di pianificazione territoriale per lo sviluppo di una politica locale di **servizi ed interventi sociali**, relativa all'insieme dei Comuni del Distretto. L'assistenza specialistica è un servizio per gli alunni con disabilità attivo in base ad un accordo di programma attivo dal 2017 tra il Piano Sociale di Zona S3 (ex S5) con il Comune di Eboli capofila ed i seguenti comuni [Comune di Altavilla Silentina](#); [Comune di Campagna](#); [Comune di Contursi Terme](#); [Comune di Eboli](#); [Comune di Oliveto Citra](#); [Comune di Postiglione](#) [Comune di Serre](#) ; [Comune di Sicignano degli Alburni](#) e numerose scuole tra cui l'I.C.J.Sannazaro di Oliveto Citra.

Si inquadra nel più generale obiettivo del Progetto Educativo Individualizzato che la scuola e le agenzie territoriali formulano in sinergia al fine di promuovere l'integrazione dell'alunno disabile nella sua interezza e specificità, potenziando capacità di autonomia personale e comunicativa all'interno e all'esterno della scuola. L'assistenza specialistica affianca il lavoro di tipo educativo-didattico dei docenti ed è svolto da personale qualificato che si muove nell'area psico-educativa.

Gli obiettivi del servizio sono: favorire, in collaborazione con la scuola e le famiglie, l'armonico sviluppo evolutivo di tutti i minori; prevenire situazioni di rischio, valorizzando modelli di comportamento positivi; offrire disponibilità al confronto sinergico con la rete degli interventi previsti per i minori: ASL, centri di riabilitazione, scuola, associazioni, ecc; elaborare o rimodulare, dove si ritiene necessario percorsi educativi individualizzati; supportare i docenti in percorsi formativi ed informativi riguardo problematiche specifiche di gestione della disabilità; stabilire forme di integrazione per gli alunni disabili, integrare le progettualità sociali (piani di Zona), educative (PTOF) e sanitarie (Piani delle attività territoriali), attivare procedure operative integrate, organizzare gruppi di lavoro interistituzionali per l'integrazione scolastica, condividere un sistema condiviso di monitoraggio e valutazione dei processi di integrazione, prevedere percorsi integrati di miglioramento della qualità della vita dei soggetti coinvolti.

Il servizio ha la funzione prevalente di assicurare loro il diritto allo studio e all'informazione attraverso forme di



sostegno tali da facilitarne l'inserimento e l'integrazione scolastica, svilupparne le potenzialità individuali nell'apprendimento, nella comunicazione e nella socializzazione nonchè garantirne la continuità fra i diversi gradi di scuola con percorsi educativi personalizzati.

Il servizio di Assistenza Specialistica viene realizzato annualmente presso le Scuole Primarie e Secondarie di I grado, dei Comuni afferenti all'Ambito, che ne hanno fatto richiesta.

Gli alunni che hanno accesso al servizio sono minori con diagnosi funzionale dell'ASL che fruiscono delle ore di sostegno scolastico.

La prestazione viene resa in forma gratuita.

Denominazione della rete: Inclusione_ Valutazione apprendimenti

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale
- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Università

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner dichiarazione d'intenti

Approfondimento:

Dichiarazione di intenzione a partecipare alla Formazione "DALLA VALUTAZIONE DEL PROFILO DI FUNZIONAMENTO COGNITIVO ALLA DEFINIZIONE DI STRATEGIE PER MIGLIORARE LA DIDATTICA PER GLI STUDENTI CON DIFFICOLTÀ DI APPRENDIMENTO" e altri progetti (Uso didattico di Sensory Room) _Organizzati da Develop - Players S.r.l, Spin-off partecipato



dell'Università di Bologna.

Accordo rete di scopo formazione 1° livello docenti 1° ciclo (ISIS Corbino di Contursi Terme).

Denominazione della rete: Sicurezza sui luoghi di lavoro D.Lgs. n.81 /2008 e succ mm.ii

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale

Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Università

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Soggetto firmatario convenzione

Approfondimento:

La convenzione tra l'organismo paritetico Centro Interdipartimentale di Ricerca Laboratorio di Urbanistica e di Pianificazione Territoriale "Raffaele D'Ambrosio" (L.U.P.T.) dell'università degli Studi di Napoli "FEDERICO II" prevede la formazione di RLA, preposti, addetti al primo soccorso e impiego BLSD e prevenzione incendi.

Denominazione della rete: PNFD A.S. 2022_2023-



ACCORDO RETE DI SCOPO FORMAZIONE 1° LIVELLO DOCENTI 1° CICLO

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale

Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Capofila rete di ambito



Piano di formazione del personale docente

Titolo attività di formazione: INCLUSIONE

Attività di formazione in servizio del personale docente sull'inclusione ai sensi dell'art. 1, comma 961 della legge 30 dicembre 2020, n. 178 (DM 188/2021 – Nota 27622/2021 - Ambito Sa 27 -

Collegamento con le priorità del PNF docenti

Inclusione e disabilità

Destinatari

Tutti i docenti

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla rete di ambito

Titolo attività di formazione: CYBERBULLISMO E RISCHI DI RETE

Gestione dell'emotività e delle relazioni in situazioni di crisi e sulla prevenzione e sugli interventi da attuare nei casi di cyberbullismo e rischi di rete. Rischi della rete ed uso disfunzionale delle tecnologie; relazioni adulti(docenti-genitori) / ragazzi(identificazione e proiezione, bisogni, provocazioni); strategie di intervento nel caso di alunni con problematiche internet correlate.

Collegamento con le priorità del PNF docenti

Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento



Modalità di lavoro • Laboratori

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: ANALIZZIAMO LE PROVE INVALSI

Veicolazione di laboratori didattici impostati sulle performance richieste dai modelli Invalsi

Collegamento con le priorità del PNF docenti Collegamento con le priorità del Piano di Miglioramento

Destinatari Tutti i docenti

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Workshop
- Ricerca-azione
- Comunità di pratiche

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla singola scuola



Titolo attività di formazione: SENZA ZAINO: PRINCIPI E METODOLOGIE DIDATTICHE

Rafforzamento del SZ trasversale e verticale tra i diversi ordini; riorganizzazione dei setting di apprendimento del SZ; arricchimento degli strumenti didattici SZ attraverso azioni laboratoriali della fabbrica

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base
--	---

Destinatari	Tutti i docenti
-------------	-----------------

Modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none">• Laboratori• Ricerca-azione• Mappatura delle competenze• Comunità di pratiche
--------------------	---

Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola
---------------------------	--

Titolo attività di formazione: LE APP DI GOOGLE

Orientamento strategico e organizzazione della scuola, potenziamento dei processi di dematerializzazione.

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento
--	---

Modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none">• Laboratori• Ricerca-azione
--------------------	---



- Comunità di pratiche

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: INCLUSIONE _sensory room

METODOLOGIA SNOEZELEN in ambiente multisensoriale.

Collegamento con le priorità
del PNF docenti

Autonomia didattica e organizzativa

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione
- Comunità di pratiche

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: SICUREZZA

SEMINARIO DI AGGIORNAMENTO DI SARS-CoV-2 INDICAZIONI OPERATIVE PER LA GESTIONE DI SARS-COV-2 NEGLI ISTITUTI SCOLASTICI



Collegamento con le priorità del PNF docenti Integrazione, competenze di cittadinanza e cittadinanza globale Scuola e lavoro

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: PNSD I LIVELLO

Metodiche didattiche innovative.Coaching e comunicazione efficace-Docenti I ciclo/RiGenerazione Scuola.Contenuti culturali ed etici della transizione ecologica e digitale e Agenda 2030.

Collegamento con le priorità del PNF docenti Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione
- Comunità di pratiche

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla rete di ambito



Titolo attività di formazione: FORMAZIONE DI 2^LIVELLO _SISTEMA INTEGRATO 0-6

Formazione di 2^livello destinata ai docenti in servizio appartenenti all'ambito SA27: Sistema Integrato 0-6 – a.s. 2021/2022 _Istanza di partecipazione sulla piattaforma S.O.F.I.A._Dai bisogni formativi alle risposte della scuola

Collegamento con le priorità del PNF docenti

Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione
- Comunità di pratiche

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla rete di ambito

Titolo attività di formazione: FORMAZIONE DI 2^LIVELLO _CORSI STEAM_ SISTEMA INTEGRATO 0-6

Formazione di 2^livello destinata ai docenti in servizio appartenenti all'ambito SA27: Corsi STEM - Sistema Integrato 0-6 – a.s. 2021/2022 _Istanza di partecipazione sulla piattaforma S.O.F.I.A a partire dal 14/05/2022._Progettare azioni didattiche con le steam

Collegamento con le priorità del PNF docenti

Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base

Modalità di lavoro

- Laboratori



- Ricerca-azione
- Comunità di pratiche

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla rete di ambito

Titolo attività di formazione: SICUREZZA

Formazione base per tutti i lavoratori_Formazione per figure sensibili (preposti/addetti primo soccorso e prevenzione incendi)

Collegamento con le priorità del PNF docenti Integrazione, competenze di cittadinanza e cittadinanza globale Scuola e lavoro

Destinatari Tutti i docenti

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: NUOVE COMPETENZE E NUOVI LINGUAGGI AZIONI DI POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE STEM E MULTILINGUISTICHE (D.M. 65/2023)
Linea di Intervento B



PNRR MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA COMPONENTE 1 – POTENZIAMENTO DELL’OFFERTA DEI SERVIZI DI ISTRUZIONE: DAGLI ASILI NIDO ALLE UNIVERSITÀ INVESTIMENTO 3.1: NUOVE COMPETENZE E NUOVI LINGUAGGI AZIONI DI POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE STEM E MULTILINGUISTICHE (D.M. 65/2023) Linea di Intervento B Realizzazione di percorsi formativi annuali di lingua e di metodologia per docenti Percorsi formativi annuali di lingua e metodologia per docenti I Percorsi formativi annuali di lingua e metodologia per docenti si articolano in due tipologie: □ TIPOLOGIA A. Corsi annuali di formazione linguistica per docenti in servizio, che consentano di acquisire una adeguata competenza linguistico comunicativa in una lingua straniera, finalizzata al conseguimento di certificazione di livello B1, B2, C1, C2, secondo quanto previsto dal Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER) e dal decreto del Ministro dell’istruzione 10 marzo 2022, n. 62; □ □ TIPOLOGIA B. Corsi annuali di metodologia Content and Language Integrated Learning (CLIL), rivolti ai docenti in servizio. I corsi sono rivolti a docenti in servizio di discipline non linguistiche delle scuole secondarie di primo e secondo grado e hanno la durata di un anno scolastico.

Destinatari	Docenti impegnati nella realizzazione delle innovazioni
Modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none">• Laboratori• Ricerca-azione
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: TRANSIZIONE DIGITALE

PNRR MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA COMPONENTE 1 – POTENZIAMENTO DELL’OFFERTA DEI SERVIZI DI ISTRUZIONE: DAGLI ASILI NIDO ALLE UNIVERSITÀ INVESTIMENTO 2.1: DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA E FORMAZIONE ALLA TRANSIZIONE DIGITALE PER IL PERSONALE SCOLASTICO – FORMAZIONE DEL PERSONALE SCOLASTICO PER LA TRANSIZIONE DIGITALE (D.M. 66/2023) □ Percorsi di formazione sulla transizione digitale. I percorsi di formazione sulla transizione digitale sono erogati in presenza, on line o ibrida (in presenza e on line), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp2.2, con rilascio finale di specifica attestazione. I Percorsi di formazione sulla transizione digitale sono erogati a gruppi di almeno 15 corsisti che conseguono l’attestato finale. I Percorsi di formazione possono essere



articolati anche in più moduli o come ciclo articolato di seminari. Non rientrano, in tale ambito, i congressi o i convegni. Ciascuna lezione è tenuta da un formatore esperto in possesso di competenze documentate circa la tematica del percorso, coadiuvato da un tutor. Le azioni formative potranno essere svolte in presenza oppure on line (in modalità sincrona) o in modalità ibrida. Le Unità di costo standard (UCS) sono pari a € 122,00 per la figura del docente ed € 34,00 per la figura del tutor. È riconosciuto, altresì, un importo pari al 40% dei costi diretti di personale dell'UCS per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso. □

Laboratori di formazione sul campo I laboratori di formazione sul campo consistono in cicli di incontri di tutoraggio, mentoring, coaching, supervisione, job shadowing, affiancamento all'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative connesse, in contesti didattici reali o simulati all'interno di setting di apprendimento innovativi, anche in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0", con rilascio finale di specifica attestazione. Gli incontri si svolgono in presenza. I laboratori di formazione sul campo sono erogati a gruppi di almeno 5 unità che conseguono l'attestato finale. I laboratori possono essere articolati in più incontri o come ciclo di workshop. Ciascun incontro è tenuto da un formatore esperto in possesso di competenze digitali e didattiche documentate, coadiuvato da un tutor. Le Unità di costo standard (UCS) sono pari a € 122,00 per la figura del docente ed € 34,00 per la figura del tutor. È riconosciuto, altresì, un importo pari al 40% dei costi diretti di personale dell'UCS per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso. Il costo per lo svolgimento di questa attività deve essere almeno pari al 30% del totale del finanziamento del progetto. □

Comunità di pratiche per l'apprendimento All'interno di ciascuna istituzione scolastica beneficiaria è attivata una Comunità di pratiche per l'apprendimento, animata da un gruppo di formatori tutor interni, anche integrato da esperti esterni, con il compito di promuovere la ricerca, la produzione, la condivisione, lo scambio dei contenuti didattici digitali, delle strategie, delle metodologie e delle pratiche innovative di transizione digitale all'interno della scuola, sia di tipo didattico (docenti) che organizzativo-amministrativo (dirigenti, DSGA, personale ATA), l'apprendimento fra pari (peer learning), lo sviluppo professionale continuo, l'aggiornamento dei docenti e del personale amministrativo con la progettazione e la gestione di programmi mirati, lo sviluppo di un curriculum scolastico orientato alle competenze digitali, tramite apposite sessioni collaborative (edizioni) e di ricerca sulla base di obiettivi comuni di innovazione scolastica. La Comunità di pratiche per l'apprendimento può favorire il raccordo, anche tramite tavoli di lavoro congiunti, con le altre scuole a livello locale, regionale o nazionale per lo scambio di buone pratiche. I partecipanti alla Comunità sono formatori tutor interni e/o esterni competenti nel settore dell'innovazione didattica e digitale. L'UCS relativa alla remunerazione dei costi per il personale componente del gruppo di lavoro della Comunità di pratiche per l'apprendimento è complessivamente pari a 34,00 €/h per ciascuna figura. Il costo complessivo per lo svolgimento di questa attività non può superare il 20% del totale del finanziamento del progetto. Il progetto andrà redatto sulla piattaforma "FUTURA PNRR - Gestione



Progetti". La piattaforma di progettazione è già aperta e sarà possibile inserire i progetti deliberati dalla scuola entro il 29 febbraio 2024.

Collegamento con le priorità del PNF docenti

Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento

Destinatari

dirigente scolastico, direttori dei servizi generali e amministrativi, personale ATA, docenti, personale educativo

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione
- Comunità di pratiche

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola



Piano di formazione del personale ATA

Procedure amministrativo-contabili

Descrizione dell'attività di formazione	Digitalizzazione delle procedure amministrative e l'utilizzo delle diverse piattaforme digitali del MI_Gestione delle procedure di acquisto attraverso il mercato elettronico (acquistinretepa.it)_Disciplina in materia di appalti pubblici (Dlgs. 50/201
Destinatari	Personale Amministrativo
Modalità di Lavoro	<ul style="list-style-type: none">• Formazione on line

Applicativi Axios

Descrizione dell'attività di formazione	Applicativi AXIOS -Applicativo INPS PASSWEB.
Destinatari	Personale Amministrativo
Modalità di Lavoro	<ul style="list-style-type: none">• Attività in presenza
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Sicurezza _emergenza epidemiologica



Descrizione dell'attività di formazione Formazione base Sicurezza _adempimenti emergenza epidemiologica

Destinatari Personale Collaboratore scolastico

Modalità di Lavoro • Formazione on line

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla rete di ambito

SICUREZZA

Descrizione dell'attività di formazione FORMAZIONE QUALE RLS

Destinatari Personale Collaboratore scolastico

Modalità di Lavoro • Formazione on line

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Centro Interdipartimentale di Ricerca Laboratorio di Urbanistica e Pianificazione Territoriale "Raffaele D'Ambrosio" LUPT – Federico II – Napoli

SICUREZZA

Descrizione dell'attività di formazione PREPOSTI -ADDETTI PRIMO SOCCORSO_PREVENZIONE INCENDIO



Destinatari Personale Collaboratore scolastico

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla singola scuola

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

Centro Interdipartimentale di Ricerca Laboratorio di Urbanistica e Pianificazione
Territoriale "Raffaele D'Ambrosio" LUPT – Federico II – Napoli

Approfondimento

I contenuti oggetto dei percorsi formativi si adeguano per operatività, praticità e tempestività alle scadenze amministrativo-contabili intercorrenti e consuete nella scuola :

- digitalizzazione delle procedure amministrative e l'utilizzo delle diverse piattaforme digitali del MIM;
- gestione delle procedure di acquisto attraverso il mercato elettronico (acquistinretepa.it);
- disciplina in materia di appalti pubblici (dlgs. 50/2016 e s.m.i.) e gli adempimenti connessi con i progetti PON e a breve PNRR;
- gestione del bilancio della scuola e delle rendicontazioni (piattaforma PNSD, PIMER, SIF, etc.);
- lavorazione delle pratiche di ricostruzione di carriera.