

ISTITUTO COMPRENSIVO "G. CALÒ- G. DELEDDA- S.G. BOSCO"
di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° Grado ad indirizzo Musicale
V.le M. D'UNGHERIA N. 86 - 74013 GINOSA (TA)
tel. +390998245663 - C.F. 90283560739
PEO: TAIC878009@istruzione.it – PEC: TAIC878009@pec.istruzione.it
Sito web: www.scuolacalo.edu.it



PROGETTI DI AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA A. S. 2025-2026



ATTIVITÀ E PROGETTI A.S. 2025-26

I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITÀ E RELAZIONI

SCUOLA DELL'INFANZIA: Colori e Amici del Mondo

1. I POPOLI: COLORI E AMICI DEL MONDO SEZZ. A – B – C – D – E della Scuola dell'Infanzia MORANDI

SCUOLA PRIMARIA: Viaggio nel Tempo e nello Spazio

2. VIAGGIO OLTRE I CONFINI Classi 2^A – 2^B Deledda
3. VIAGGIO NEL TEMPO E NELLO SPAZIO CLASSI 2^A CALO' - 2^A MORANDI
4. VIAGGIO NEL TEMPO E NELLO SPAZIO: LE RELAZIONI UMANI E LA MUSICA 3^A A CALO', 3^A MORANDI
5. LE ABITUDINI ALIMENTARI NEL NOSTRO TERRITORIO Classi 4^A DELEDDA
6. LEGAMI, EMOZIONI E TRADIZIONI CULINARIE 4^A A CALO', 4^A MORANDI
7. TUTTI I POPOLI SORRIDONO NELLA STESSA LINGUA 5^A MORANDI 5^A-B CALÒ
8. LE ABITAZIONI NELLA STORIA 3^A A-B Deledda
9. AGGIUNGI UN PIATTO A TAVOLA... CLASSI 5^A RADICE

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO: Noi e gli Altri

10. POPOLI E AMERICA 3^A D SEC PIZZULLI
11. I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITÀ E RELAZIONI: NOI E GLI ALTRI - CARLUCCI 1A – 1A - 2B
12. I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITÀ E RELAZIONI: NOI E GLI ALTRI - PIGNALOSA I G
13. I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITÀ E RELAZIONI: NOI E GLI ALTRI - PIGNALOSA II G
14. UN VIAGGIO TRA IDENTITÀ E RELAZIONI - DI BIASE TOMAZIU 1[°]D - 1[°]G
15. I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITÀ E RELAZIONI - (SOTTOTITOLO CLASSI SECONDE: "ARCHITETTURA: L'IDENTITÀ DI UN POPOLO COSTRUITA CON LE MANI" - SOTTOTITOLO CLASSI TERZE: "IDENTITÀ: L'ENERGIA COME SPECCHIO DI UN POPOLO") FORTUNATO
16. I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITÀ E RELAZIONI: NOI E GLI ALTRI – SILEO 3 C
17. DIVERSI MA UGUALI: I FLUSSI MIGRATORI 1D; 2D S.G. BOSCO
18. I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITÀ E RELAZIONI - NOI E GLI ALTRI VERNIOIA 2A e 3A
19. I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITÀ E RELAZIONI - NOI E GLI ALTRI - FIORE 1C 2 C
20. I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITÀ E RELAZIONI 1^AD – 2^AE DI TINCO

Lettura e scrittura creativa

1. BIMED "STAFFETTA DI SCRITTURA"
2. UN LIBRO PER AMICO
3. LEGGO E SCRIVO CON CREATIVITÀ
4. IN VIAGGIO CON IL PICCOLO PRINCIPE
5. L'AVVENTURA DEL LEGGERE
6. ALLA SCOPERTA DEI 5 SENSI...UN VIAGGIO TRA FAVOLA E REALTÀ
7. I POPOLI: COLORI E AMICI DEL MONDO
8. SPAGNOLO "DESAYUNAMOS JUNTOS? A PROBAR!"
9. AVVENTURE DI LETTURA
10. MANO NELLA MANO
11. LETTURA E SCRITTURA CREATIVA 4^A A-B Deledda

Ben...Essere (Scienze e Sport)

1. I MIEI 5 SENSI
2. TUTTI IN CAMPO
3. POST- SCUOLA: VIVO BENE

Ambiente e Territorio

1. AMICI SENZA FRONTIERE
2. LEGAMI, EMOZIONI E TRADIZIONI CULINARIE
3. LA MAGIA DELLA NATURA
4. UN VIAGGIO NELLO SPAZIO
5. UN VIAGGIO TRA MARE E SPIAGGIA

Espressiva...Mente (Arte e Musica)

1. IN CAMMINO VERSO UN MONDO...DI LUCE
2. “JÉ NÀTE NU CRIATÛRE” SETTIMA EDIZIONE
3. INSIEME A RITMO DI MUSICA
4. LA MIA SCUOLA... CON UN PIZZICO DI PACE
5. GIOCARE CON L'ARTE
6. LABORATORIO DI CANTO SOLISTICO
7. GIOCARE CON LA MUSICA
8. L'ARTE COME SPECCHIO DELLA CIVILTÀ
9. “Suonare e crescere...INSIEME” - PROGETTO POTENZIAMENTO MUSICALE - classi V Primaria
10. CONCERTI SCOLASTICI
11. MANIPOLIAMO LA NATURA: L'ARGILLA
12. COLORIAMO LA NOSTRA SCUOLA
13. COLORIAMO LA NOSTRA SCUOLA (2)

Recupero delle competenze di base (Italiano-Matematica)

1. GIOCHI MATEMATICI DEL MEDITERRANEO - GMM 2026
2. ALLENIAMOCI ALLE PROVE INVALSI!
3. ALLENAMENTO ALLE PROVE INVALSI
4. POTENZIAMENTO MATEMATICA CLASSI TERZE

Competenze STEAM

1. INFORMATICA: IL WORD E IL POWERPOINT
2. GIOCHI MATEMATICI “BOCCONI”

Itinerari di Cittadinanza e Legalità

1. BENEFICENZA: DONO ANCH'IO
2. TANTI POPOLI UNA SOLA TERRA
3. “IO, TU, NOI: VIAGGIO TRA DIRITTI, CULTURE E INCLUSIONE”
4. EDUCARE ALLA LEGALITÀ
5. MEMORIE IN CARTA ED INCHIOSTRO: TRACCE DI STORIA E SAPERI NEL TEMPO

Potenziamento Lingua Inglese

1. ETWINNING PROJECT WISHES UNDER THE CHRISTMAS NET
2. “WE'RE ALL WONDERS”
3. Potenziamento lingua inglese-Certificazione Cambridge YLE-“Movers”
4. LONDON TRIP
5. LONDON TRIP 2

P4C

1. PHILOSOPHY FOR CHILDREN CLASSE I B - PROF.SSA VINCENZA MATARRESE
2. PHILOSOPHY FOR CHILDREN CLASSE I^ D PROF. DI TINCO
3. PHILOSOPHY FOR CHILDREN SCUOLA PRIMARIA

4. PHILOSOPHY FOR CHILDREN SCUOLA DELL'INFANZIA

I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITÀ E RELAZIONI

Titolo del progetto	I POPOLI: COLORI E AMICI DEL MONDO
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	A.S.2025/2026 ☒ "Lettura e scrittura creativa" ☒ "Ambiente e territorio" ☒ "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) ☐ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☐ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	SEZZ. A – B – C – D – E della Scuola dell'Infanzia MORANDI
Docente referente	ANNA GALANTE
Durata del progetto	INTERO ANNO SCOLASTICO
Periodo di svolgimento	Da Ottobre 2025 a Giugno 2026
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☒ In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) ☐ In orario curricolari non retribuito
Docenti coinvolte	Tutte le docenti del plesso: Francese Maria Rosaria, Tanese Giulia, De Bellis Angela, Pace Pierina, Galante Anna, Rizzi Pasqua, Carpignano Annunziata, Scarati Candida, Andreulli Arianna, Colamito Maria, D'Amelio Annunziata, Di Tinco Pieranna, Ribecco Annamaria.

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Tener conto delle differenze culturali e valorizzarle come risorsa. Innescare processi di apprendimento che portino a conoscere altre culture e a instaurare nei loro confronti atteggiamenti di disponibilità, di apertura e di dialogo.
Obiettivi formativi specifici	● Promuovere atteggiamenti positivi di condivisione, cooperazione e aiuto reciproco; ● Scoprire le differenze, confrontarle, accoglierle; ● Favorire l'accettazione delle diversità percependole come valore positivo arricchente; ● Valorizzare tutte le modalità d'interazione, privilegiando i comportamenti empatici e responsabili; ● Convivere nella condivisione di doveri, diritti e nel rispetto di regole comunitarie; ● Esprimersi attraverso la danza;

	● Avvicinarsi ad altre culture attraverso il linguaggio del corpo; ● Sviluppare modalità espressive variegate utilizzando diversi materiali; ● Conoscere musiche e manufatti artistici caratteristici di diversi Paesi; ● Creare maschere di ispirazione etnica; ● Ascoltare e comprendere fiabe appartenenti a diverse culture; ● Conoscere saluti in più lingue; ● Verbalizzare esperienze; ● Incontrare e conoscere culture e tradizioni diverse attraverso racconti, giochi, musiche e cibi.
Competenze chiave europee coinvolte	• competenze chiave europee • competenza alfabetica funzionale; • competenza multilinguistica; • competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; • competenza digitale; • competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; • competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; • competenza imprenditoriale; • competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Giochi di scambio e condivisione. Storie, circle time sul rispetto e l'accoglienza. Letture e drammatizzazioni; libri illustrati, cartoni, racconti semplificati e giochi simbolici. Fiabe, leggende; travestimenti, canti e balli tradizionali, degustazione di cibi caratteristici.
Attività laboratoriali/operative	Raccolte di storie illustrate; Filastrocche, canti e semplice melodie prodotte con gli strumenti a percussione; Scenette e danze multiculturali; Disegni, maschere e realizzazione di oggetti.
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica X Drammatizzazione • Giornalino di classe • Video • Presentazioni digitali • Scrittura Creativa • Altro _____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Gioco simbolico, storytelling, laboratori creativi, apprendimento cooperativo, dibattiti.
Strumenti e materiali utilizzati	LIM, computer, strumenti musicali. Libri illustrati, materiale di facile consumo, colori e tempere, pennelli, forbici, materiale di riciclo.

Titolo del progetto	I Popoli: Un Viaggio Tra Identità e Relazioni VIAGGIO OLTRE I CONFINI
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	A.S. 2025/26 ☐ "Lettura e scrittura creativa" ☐ "Ambiente e territorio" ☒ "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) ☐ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☐ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classi 2^A – 2^B Deledda
Docenti coinvolti	C. Serra, A. Bellamia, N. Di Giorgio, M. Panico, N. Cazzati, F. Bianco, A. Russo
Docente referente	D. Ranaldo – A. M. Tomaziu
Durata del progetto	Intero anno scolastico
Periodo di svolgimento	Manifestazione finale a fine anno scolastico
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolare non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	- Sviluppare la cultura del rispetto e del valore di ogni essere umano. - Favorire negli alunni la consapevolezza di sé, la coscienza di essere "altri" rispetto a culture e situazioni diverse. - Favorire l'importanza della comunicazione e lo spirito di solidarietà. - Sviluppare capacità immaginative, creative, espressive e motorie.
Obiettivi formativi specifici	- Conoscere la propria realtà territoriale e le proprie tradizioni per poterle confrontare con quelle di altre culture. - Avviare alla costruzione di uno spirito critico verso alcuni stereotipi. - Sviluppare la motricità, la coordinazione e il linguaggio del corpo.
Competenze chiave europee coinvolte	- competenze chiave europee - X competenza alfabetica funzionale; - competenza multilinguistica; - competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;

	• competenza digitale; - X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; • competenza imprenditoriale; - X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	--

Contenuti e attività previste

Contenuti	• I Paesi oltre i nostri confini. • Balli e musiche tradizionali. • Usi e costumi. • Ritmica gestuale.
Attività laboratoriali/operative	• Visione video • Ascolto di musiche • Ascolto di racconti e leggende tradizionali • Esecuzioni coreografiche • Conversazioni guidate • Riflessioni sul lavoro svolto
Prodotti finali previsti	• Mostra dei lavori - X Manifestazione pubblica • Drammatizzazione • Giornalino di classe - X Video • Presentazioni digitali • Scrittura Creativa • Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	- Lezione frontale. - Metodo induttivo. - Didattica laboratoriale. - Ritmo associato al movimento del corpo. - Riproduzione per imitazione - Interventi individualizzati e personalizzati. - Esercitazione individuale sul quaderno o attraverso schede didattiche. - Cooperative Learning - Brainstorming. - Circle time.
Strumenti e materiali utilizzati	- Musiche - Mappe e carte geografiche - Materiale iconico (Fotografie, illustrazioni,...) - Video - L.I.M. e PC - Strumenti musicali - Albi illustrati

Titolo del progetto	I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITA' E RELAZIONI VIAGGIO NEL TEMPO E NELLO SPAZIO
Anno scolastico	2025-26
Macroarea PTOF	A.S.2025-26 X "Letturaescritturacreativa X "Ambienteeterritorio"

	☒ "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) ☐ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) ☐ "Continuitàeorientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☒ P4C ☒ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☐ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	CLASSI 2^A PLESSO MORANDI-2^A PLESSO MORANDI
Docente referente	BUSTO MARIA A.-QUINTO MARIA TERESA-DICHIO ANNA-MIRAGLIA GIUSEPPINA-VITACCA NADIA
Durata del progetto	ANNUALE
Periodo di svolgimento	ANNUALE
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☒ In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) ☒ In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	CLASSI 2^A PLESSO MORANDI-2^A PLESSO MORANDI

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	❖ SCOPERTA DI SE STESSI E DEGLI ALTRI ❖ RICONOSCERE LA DIVERSITA' COME RICCHEZZA ❖ DIVENTARE CITTADINI CONSAPEVOLI
Obiettivi formativi specifici	❖ CONOSCERE CIVILTÀ ANTICHE E MODERNE ❖ CONFRONTARE TRADIZIONI E LINGUE ❖ SVILUPPARE SPIRITO CRITICO VERSO STEREOTIPI
Competenze chiave europee coinvolte	• Competenze chiave europee ☒ competenza alfabetica funzionale; ☒ competenza multilinguistica; ☒ competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; • competenza digitale; ☒ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; ☒ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; • competenza imprenditoriale; ☒ competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	❖ CONFRONTO TRADIZIONI ❖ INTRODUZIONE AI DIRITTI UMANI
Attività laboratoriali/operative	❖ LIBRI ILLUSTRATI ❖ CARTELLONI ❖ VIDEO E PRESENTAZIONI DIGITALI ❖ DISCUSSIONI GUIDATE
Prodotti finali previsti	

	• Mostra dei lavori ☐ Manifestazione pubblica • Drammatizzazione • Giornalino di classe ☒ Video ☒ Presentazioni digitali ☒ Scrittura Creativa • Altro _____
--	---

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	❖ STORYTELLING ❖ LABORATORI CREATIVI ❖ COOPERATIVE LEARNING ❖ RICERCA-AZIONE ❖ DIBATTITI
Strumenti e materiali utilizzati	❖ STRUMENTI DIGITALI ❖ LIBRI ILLUSTRATI ❖ TESTIMONIANZE

Titolo del progetto	I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITA' E RELAZIONI VIAGGIO NEL TEMPO E NELLO SPAZIO: LE RELAZIONI UMANE E LA MUSICA
Anno scolastico	2025-26
Macroarea PTOF	A.S.2025-26 ☒ "Lettura E Scrittura Creativa ☒ "Ambiente e territorio" ☒ "Espressiva MENTE" (Arte, Musica) ☒ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☒ P4C ☒ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☒ Scuola Digitale ☒ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	CLASSI 3^A PLESSO CALO' -3^A PLESSO MORANDI
Docente referente	Cecilia Pastore, Felicia Cazzetta, Carmela Bozza, Rosalba Catucci, Giuseppina Miraglia, Eugenia Colamito, Vita Cardinale, Angela Clemente.
Durata del progetto	ANNUALE
Periodo di svolgimento	ANNUALE
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☒ In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) ☒ In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	CLASSI 3^A PLESSO CALO' -3^A PLESSO MORANDI

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	❖ SCOPERTA DI SE STESSI E DEGLI ALTRI ❖ RICONOSCERE LA DIVERSITA' COME RICCHEZZA ❖ DIVENTARE CITTADINI CONSAPEVOLI
Obiettivi formativi specifici	❖ CONOSCERE CIVILTÀ ANTICHE E MODERNE ❖ CONFRONTARE TRADIZIONI E LINGUE ❖ SVILUPPARE SPIRITO CRITICO VERSO STEREOTIPI
Competenze chiave europee coinvolte	• Competenze chiave europee - X competenza alfabetica funzionale; - X competenza multilinguistica; - X competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; • competenza digitale; - X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; • competenza imprenditoriale; - X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	❖ CONFRONTO TRADIZIONI ❖ INTRODUZIONE AI DIRITTI UMANI
Attività laboratoriali/operative	❖ MANIFESTAZIONI PUBBLICHE ❖ CARTELLONI ❖ VIDEO E PRESENTAZIONI DIGITALI ❖ DISCUSSIONI GUIDATE
Prodotti finali previsti	• Mostra dei lavori - X Manifestazione pubblica - X Drammatizzazione • Giornalino di classe - X Video - X Presentazioni digitali - X Scrittura Creativa • Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	❖ STORYTELLING ❖ LABORATORI CREATIVI ❖ LABORATORI MUSICALI ❖ COOPERATIVE LEARNING ❖ RICERCA-AZIONE ❖ DIBATTITI
Strumenti e materiali utilizzati	❖ STRUMENTI DIGITALI

	❖ STRUMENTI MUSICALI ❖ LIBRI ❖ SITI ARCHEOLOGICI ❖ MUSEI
--	---

Titolo del progetto	Viaggio nel Tempo e nello Spazio “LE ABITUDINI ALIMENTARI NEL NOSTRO TERRITORIO”
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	☐ "Lettura e scrittura creativa" X “Ambiente e territorio” ☐ "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) ☐ “Ben...Essere” (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☐ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classi 4^ DELEDDA
Docenti	Filomena Renna, Ribecco Concetta C., Cazzetta Paola, Capobianco Annarita, Panico Maria, Vecchio Rosita, Boccuzzi Arianna, Cellamaro Natalia, Marchionna Daniela, Casucci Tiziana
Durata del progetto	Intero anno
Periodo di svolgimento	Da Novembre ad Aprile
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolare non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	● Conoscere civiltà antiche e moderne. ● Comprendere l’evoluzione delle società e migrazioni. ● Confrontare tradizioni e lingue. ● Sviluppare spirito critico verso stereotipi.
Obiettivi formativi specifici	✓ Utilizzare le conoscenze del passato per comprendere e interpretare il presente. ✓ Conoscere le caratteristiche del nostro territorio. ✓ Produrre testi regolativi. ✓ Conoscere alcuni prodotti tipici del nostro territorio. ✓ Conoscere il lessico relative al dominio dei prodotti alimentari. ✓ Elaborare produzioni artistiche e musicali.
Competenze chiave europee coinvolte	• competenze chiave europee - x competenza alfabetica funzionale; - x competenza multilinguistica;

	- x competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; - x competenza digitale; - x competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - x competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; - x competenza imprenditoriale; - x competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	---

Contenuti e attività previste

Contenuti	▪ Laboratorio di cucina. ▪ Confronto di tradizioni. ▪ Ricostruzioni storiche con mappe e plastici. ▪ Testi regolativi. ▪ Laboratori creativi.
Attività laboratoriali/operative	▪ Presentazione e degustazione di alcuni piatti tipici. ▪ Mappe e plastici. ▪ Ricettari. ▪ Rappresentazioni grafiche e corali.
Prodotti finali previsti	- X Mostra dei lavori • Manifestazione pubblica • Drammatizzazione • Giornalino di classe - X Video - X Presentazioni digitali • Scrittura Creativa • Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Gioco simbolico, storytelling, laboratori creativi, apprendimento cooperativo, ricerca-azione, dibattiti.
Strumenti e materiali utilizzati	▪ LIM, computer, tablet, strumenti musicali, software di editing ▪ Libri illustrati, mappe, documentari, articoli, interviste, testimonianze.

Titolo del progetto	LEGAMI, EMOZIONI E TRADIZIONI CULINARIE
Anno scolastico	A. S. 2025/2026
Macroarea PTOF	☐ "Lettura e scrittura creativa" - X "Ambiente e territorio" ☐ "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) ☐ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C

	☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☐ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classi coinvolte	4A – 4B Plesso Calò
Docente referente	Tutte le insegnanti delle classi 4A e 4B del plesso Calò
Durata del progetto	Intero anno scolastico
Periodo di svolgimento	Novembre 2025 – Maggio 2026
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	• In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) - X In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Attraverso questo percorso i bambini impareranno a scoprire loro stessi e gli altri; a riconoscere la diversità come ricchezza e a diventare cittadini consapevoli.
Obiettivi formativi specifici	- Comprendere e confrontare tradizioni e lingue. - Promuovere la conoscenza e il rispetto reciproco attraverso la scoperta del cibo, simbolo di culture e tradizioni diverse, favorendo lo scambio e l'arricchimento reciproco. - Far conoscere agli alunni le diversità culturali attraverso il cibo, simbolo di tradizioni e identità.
Competenze chiave europee coinvolte	• competenze chiave europee • competenza alfabetica funzionale; - X competenza multilinguistica; • competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; • competenza digitale; - X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; • competenza imprenditoriale; - X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	- Musica, cibo e curiosità. - Civiltà e tradizioni.
Attività laboratoriali/operative	• Attività mirate all'esplorazione delle tradizioni culinarie di diverse culture. • Laboratori di cucina. • Raccolta di ricette. • Letture e discussioni sul tema del cibo e dell'identità culturale. • Ogni alunno potrà inserire i propri dati e le informazioni della nazione di appartenenza: la bandiera, le tradizioni culinarie e altri aspetti della cultura. • Ritualità e restrizioni alimentari in alcune religioni; cibi, simbolismo e cultura.

Prodotti finali previsti	• Mostra dei lavori • Manifestazione pubblica • Drammatizzazione • Giornalino di classe - X Video • Presentazioni digitali • Scrittura Creativa - X Brochure illustrativa con le ricette delle famiglie degli alunni e le storie legate a esse

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	• Laboratori creativi. • Storytelling. • Apprendimento cooperativo. • Ricerca – Azione. • Circle Tme.
Strumenti e materiali utilizzati	• LIM. • Strumenti digitali. • Libri illustrati.

Titolo del progetto	TUTTI I POPOLI SORRIDONO NELLA STESSA LINGUA
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	A.S.2025/2026 ☐ "Lettura e scrittura creativa" X "Ambiente e territorio" X "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) ☐ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☐ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	5^A MORANDI 5^A-B CALÒ
Docente referente	R, Caccetta - S. Covelli - C. Serra - N. Panico - B. Galante - N. Venezia - P. Ritella - G. Miraglia - M. Dell’Orco- S. Muzzopappa- N. Capurso- V. Tocci -P. Martiello- R. Catucci.

Durata del progetto		INTERO ANNO SCOLASTICO
Periodo di svolgimento		DA SETTEMBRE A GIUGNO
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	- In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) ????? X In orario curricolari non retribuito	
Classi coinvolte	5^A MORANDI -5^ A-B CALÒ	

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	- Promuovere la conoscenza e la valorizzazione delle diverse culture. - Favorire atteggiamenti di rispetto, curiosità e apertura verso l'altro. - Stimolare la cooperazione e il dialogo interculturale tra persone di origini diverse. - Utilizzare la danza e il lavoro manuale come linguaggi universali di incontro.
Obiettivi formativi specifici	- Riconoscere che esistono popoli con tradizioni, abitudini e forme espressive differenti. - Apprendere e riprodurre semplici passi di danze appartenenti a culture diverse. - Collaborare nella creazione di oggetti simbolici ispirati alle arti di vari popoli. - Esprimere emozioni, ritmi e movimenti in relazione alla musica di diversi paesi. - Sviluppare capacità di ascolto, rispetto reciproco e interazione.
Competenze chiave europee coinvolte	- competenze chiave europee - competenza alfabetica funzionale; - competenza multilinguistica; - competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; - competenza digitale; - X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; - competenza imprenditoriale; - X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	- Danze popolari e tradizionali di diverse culture (es. nordafricane, europee, mediterranee). - Strumenti musicali etnici e ritmi del mondo. - Simboli, motivi e colori tipici delle culture "altre". - Il concetto di "popolo", "tradizione" e "incontro". - Lessico interculturale: saluti, nomi di oggetti, costumi.
-----------	---

Attività laboratoriali/operative	• Ascolto e riconoscimento di musiche tradizionali provenienti da vari Paesi. • Laboratorio di danza: apprendimento di brevi coreografie multiculturali con la guida di un esperto. • Laboratorio artistico “Mani dal mondo”: realizzazione di oggetti o decorazioni tradizionali con gli studenti del Cpia di Ginosa. • Momenti di racconto e confronto: “Ti racconto la mia danza” o “Gli oggetti della mia terra”, presso la scuola Giovanni Paolo II e gli studenti del Cpia. • Festa finale interculturale con esposizione dei manufatti e balli collettivi.
Prodotti finali previsti	• Mostra dei lavori - X Manifestazione pubblica • Drammatizzazione • Giornalino di classe • Video • Presentazioni digitali • Scrittura Creativa • Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Lezione frontale. - Metodo induttivo. - Didattica laboratoriale. - Ritmo associato al movimento del corpo. - Riproduzione per imitazione - Interventi individualizzati e personalizzati. - Cooperative Learning - Brainstorming. - Circle time.
Strumenti e materiali utilizzati	-Musiche - Mappe geografiche - Lim - Strumenti musicali - Materiale di facile consumo.

Titolo del progetto	Viaggio nel tempo e nello spazio LE ABITAZIONI NELLA STORIA
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	☐ "Lettura e scrittura creativa" X “Ambiente e territorio" ☐ "EspressivaMENTE” (Arte, Musica)

	☐ “Ben...Essere” (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☐ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	3 ^A A-B Deledda
Docenti coinvolti	Tutti i docenti dell'interclasse
Durata del progetto	L'intero anno scolastico
Periodo di svolgimento	Novembre-Aprile
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	• In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) - X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	3 ^A A-B -Deledda

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	-Conoscere civiltà antiche e moderne -Comprendere l'evoluzione delle società -Confrontare tradizioni -Sviluppare spirito critico
Obiettivi formativi specifici	-Leggere e comprendere testi -Utilizzare le conoscenze del passato per comprendere e interpretare il presente -Conoscere le modalità attraverso cui l'uomo si è adattato all'ambiente e lo ha modificato -Conoscere le caratteristiche dei materiali utilizzati per la costruzione di abitazioni
Competenze chiave europee coinvolte	X competenze chiave europee X competenza alfabetica funzionale; X competenza multilinguistica; X competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; X competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; X competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	-Le abitazioni nella storia e nel mondo -I bisogni dell'uomo -Le caratteristiche dei materiali
-----------	--

	- Testi narrative e informativi
Attività laboratoriali/operative	- Laboratorio creativo -Ricostruzione abitazioni -Manipolazione di materiali
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori • Manifestazione pubblica • Drammatizzazione • Giornalino di classe • Video X Presentazioni digitali • Scrittura Creativa • Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	-Gioco simbolico -Storytelling -Laboratori creativi -apprendimento cooperativo -ricerca-azione -dibattiti
Strumenti e materiali utilizzati	-LIM -computer -tablet -libri illustrati -mappe -articoli -documentari

Titolo del progetto	I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITA' E RELAZIONI AGGIUNGI UN PIATTO A TAVOLA...
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	"Letture e scrittura creativa" X "Ambiente e territorio" ☐ "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) ☐ "Ben...Essere" (Scienze e Sport)

	☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☐ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	CLASSI 5^ DEL RADICE
Docenti referenti	Di Lena Lucrezia- Curione Angelica- D'Alconzo Valeria- Scarati Marilucy- Mongelli Carmen
Durata del progetto	Tutto l'anno
Periodo di svolgimento	Da settembre a giugno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	- In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) - X In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Primaria: Conoscere un popolo europeo e sud america (Argentina) e le loro usanze. Comprendere evoluzione delle società e migrazioni, confrontare tradizioni e lingue. Sviluppare spirito critico verso stereotipi .Conoscere i balli e i cibi tradizionali.
Obiettivi formativi specifici	
Competenze chiave europee coinvolte	- competenze chiave europee - competenza alfabetica funzionale; - competenza multilinguistica; - competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; - competenza digitale; - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; - competenza imprenditoriale; - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Musica, cibo e moda Canti tradizionali, assaggi, travestimenti. Laboratori di cucina e musica, confronto tradizioni. Analisi contaminazioni culturali (musica, moda, cibo).
	Migrazioni e Identità Lecture e drammatizzazioni. Studio delle migrazioni storiche, Analisi fenomeni moderni e

	testimonianze. politiche migratorie.
Attività laboratoriali/operative	Conoscenza di usi , costumi e modo di mangiare di un’ altra nazione(Spagna-Argentina) Ascoltare canti tradizionali italiane e confrontarle con quelle spagnole e peruviane.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica • Drammatizzazione • Giornalino di classe • Video • Presentazioni digitali • Scrittura Creativa X Condivisione di ricette spagnole e argentini) X Racconti di genitori, Racconti interculturali. Collaborazioni con ONG e associazioni

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Metodologie: Gioco simbolico, storytelling, laboratori creativi, apprendimento cooperativo, ricerca-azione, dibattiti.
Strumenti e materiali utilizzati	Visione di filmate alla LIM.Conoscenza dei piatti tradizionali spagnoli e argentini. Lettura e realizzazione di ricette . Colori per rappresentare i vari piatti.

Titolo del progetto	POPOLI E AMERICA
Anno scolastico	2025 2026
Macroarea PTOF	A. S. 2025/ 2026. X"Letture e scrittura creativa" ☐ “Ambiente e territorio" ☐ "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) ☐ “Ben...Essere” (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ X Scuola Digitale ☐ X Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	3^D
Docente referente	FILOMENA PIZZULLI

	Discipline: lettere. Lingue, arte, musica, religione	
Durata del progetto	A.A. 2025 2026	
Periodo di svolgimento	Novembre/ maggio	
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS)
	X	In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	3D	

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Promuovere la consapevolezza storica e culturale della complessità del continente americano, riconoscendo la multietnicità e le interazioni tra popoli indigeni, europei, africani e asiatici nel corso dei secoli, sviluppando un senso critico verso i processi di colonizzazione, migrazione e globalizzazione
Obiettivi formativi specifici	Storico- Geografici: • Comprendere la diversità dei popoli precolombiani (es. Maya, Inca, Nativi Nordamericani) e la loro organizzazione sociale, politica e religiosa. • Analizzare l'impatto della colonizzazione europea (scambio colombiano, schiavitù, conflitti) e i processi di costruzione delle nazioni americane. • Mappare le principali correnti migratorie successive (dall'Europa, dall'Asia, ecc.) e il loro contributo alla composizione etnica e culturale attuale. Culturali/Artistici: • Identificare e analizzare elementi chiave dell'arte (pittura, scultura, architettura) e della musica delle diverse culture americane (es. musica andina, jazz, blues, muralismo messicano). • Riconoscere l'influenza reciproca tra forme d'arte native, europee e africane. Linguistici e Religiosi: • Esaminare il ruolo delle lingue (native, europee come spagnolo, inglese, portoghese) come veicoli di cultura e potere. • Conoscere la diversità e la sincretizzazione delle credenze religiose (tradizioni native, cristianesimo nelle sue forme, santeria, voodoo) e il loro impatto sulla vita sociale. Storia: Collocare temporalmente e spazialmente i grandi eventi (civiltà precolombiane, arrivo degli europei, colonialismo, tratta degli schiavi, indipendenze) e comprenderne le cause ed effetti a lungo termine. Musica: Riconoscere l'influenza reciproca tra le diverse tradizioni musicali (es. jazz, blues, ritmi latini) come espressione di sincretismo culturale e sociale. Arte: Analizzare opere d'arte e manufatti di diverse culture (es. arte Maya/Inca, muralismo messicano, arte di protesta, street art) come documento storico e forma di espressione identitaria.

	Lingue: Lingua Straniera (Inglese /francese)Utilizzare la lingua per la ricerca di fonti autentiche (articoli, canzoni, filmati) e per la presentazione dei risultati. Lingua Italiana (e Linguaggi): Sviluppare la capacità di sintesi, argomentazione e di mediazione tra diverse fonti e punti di vista. Religione: Confrontare e analizzare le tradizioni spirituali indigene, l'impatto del Cristianesimo e l'emergere di nuove forme religiose sincretiche (es. Vudù, Candomblé) come risposta al trauma storico e come elemento di resilienza culturale.
Competenze chiave europee coinvolte	➤ competenze chiave europee ➤ competenza alfabetica funzionale; ➤ competenza multilinguistica; ➤ competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; ➤ competenza digitale; ➤ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; ➤ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; ➤ competenza imprenditoriale; ➤ competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	1. L'America Prima di Colombo: Maya, Aztechi, Inca, popoli del Nord America (insediamenti, economia, religione). 2. L'Arrivo e l'Impatto: I viaggi, lo scambio colombiano (flora, fauna, malattie), la <i>conquista</i> e il crollo demografico. 3. L'America Coloniale: Istituzioni, economia (piantagioni, miniere), e la tratta degli schiavi. Il meticciato e la gerarchia sociale. 4. Le Americhe Contemporanee: Le guerre d'indipendenza, la dottrina Monroe, il ruolo degli USA, la storia e le sfide dell'America Latina (dittature, democrazia, migrazioni). 5. Cultura e Identità: Musica (Jazz, Tango, Cumbia), arte, letteratura e l'eredità culturale dei diversi popoli. Ripresa di passaggi storici già noti al fine della progettazione dell'attività finale								
Attività laboratoriali/operative	<table><tr><th>Disciplina</th><th>Fase di Attività</th><th>Dettaglio e Azioni Specifiche</th></tr><tr><td>Storia</td><td>1. Il Mondo Prima e Dopo il 1492 fino ai giorni nostri</td><td>Ripresa delle civiltà precolombiane e analisi delle fasi della storia d'America. "Contatto,Conflitto, Colonizzazione", con focus sulle cause economiche dell'espansione e sulle conseguenze per i</td></tr></table>			Disciplina	Fase di Attività	Dettaglio e Azioni Specifiche	Storia	1. Il Mondo Prima e Dopo il 1492 fino ai giorni nostri	Ripresa delle civiltà precolombiane e analisi delle fasi della storia d'America. "Contatto,Conflitto, Colonizzazione", con focus sulle cause economiche dell'espansione e sulle conseguenze per i
Disciplina	Fase di Attività	Dettaglio e Azioni Specifiche							
Storia	1. Il Mondo Prima e Dopo il 1492 fino ai giorni nostri	Ripresa delle civiltà precolombiane e analisi delle fasi della storia d'America. "Contatto,Conflitto, Colonizzazione", con focus sulle cause economiche dell'espansione e sulle conseguenze per i							

			popoli indigeni e per l'Africa (tratta degli schiavi). Azione: Creazione di una linea del tempo interattiva o di un "prima/dopo" tematico e collocazione degli eventi	
	Musica	2. I Suoni dell'Identità e della Resistenza	Ascolto guidato e analisi di generi musicali che riflettono la fusione culturale e la resistenza: Musica indigena (strumenti e rituali); Blues e Spirituals come espressione del dolore e della speranza afroamericana; Tango e Ritmi Latini come incontro di culture europee e autoctone. Azione: Laboratorio ritmico per riprodurre semplici pattern musicali e creazione di una <i>playlist</i> tematica commentata.	
	Arte	3. L'Arte come Testimonianza e Rivoluzione	Studio dell'iconografia precolombiana (simboli, colori) e del suo uso come strumento di potere. Confronto con le missioni artistiche coloniali. Analisi del Muralismo Messicano (Orozco, Rivera) come narrazione storica e strumento di coscienza sociale. Azione: Progettazione e realizzazione di un "murale collettivo" (anche digitale) ispirato a un tema del progetto, usando simboli americani.	
	Lingue	4. Voci dall'America: Lingua e Letteratura	Ricerca in lingua (inglese/spagnolo) di brevi testi o testimonianze di leader nativi (es. Nuvola Rossa), immigrati o	

			attivisti dei diritti civili (es. M.L. King, C. Chávez). Analisi di termini chiave che hanno radici indigene (es. <i>cioccolato, tomahawk</i>). Azione: Organizzazione di un " Café Littéraire " in lingua straniera per leggere brani e discuterne il significato storico-culturale.
	Religione	5. Fede e Sincretismo: La Sfida della Spiritualità	Analisi delle credenze indigene (es. connessione con la Natura, figure sacre). Studio del processo di evangelizzazione e della sua influenza. Approfondimento dei fenomeni di sincretismo (es. figure come la <i>Madonna di Guadalupe</i> in Messico, il Vudù a Haiti) come fusione tra elementi cristiani e culti africani/indigeni. Azione: Preparazione di una breve scheda informativa o di un <i>podcast</i> sulle principali festività religiose/spirituali americane che mostrano il sincretismo.
Prodotti finali previsti	• Mostra dei lavori - X Manifestazione pubblica • Drammatizzazione • Giornalino di classe - X Video • Presentazioni digitali • Scrittura Creativa • Altro_____		

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	☐ Apprendimento Cooperativo (Cooperative Learning): Gli studenti lavorano in gruppi eterogenei , ciascuno con un ruolo specifico (es. Ricercatore Storico, Curatore Artistico, Linguista, Tecnico Digitale).
------------------------	---

	☐ Inquiry-Based Learning (Apprendimento basato sull'indagine): Partire da domande stimolanti e problemi aperti (es. "Come ha cambiato il concetto di proprietà terriera l'arrivo degli Europei?") per guidare la ricerca autonoma degli studenti. ☐ Didattica per Laboratori: Utilizzo di spazi dedicati per le attività pratiche (laboratorio di musica per l'analisi dei brani, laboratorio di lingue per la traduzione e l'analisi testuale). ☐ Peer Education: Gli studenti più esperti in un determinato settore (es. digitale o linguistico) fungono da tutor per i compagni.
Strumenti e materiali utilizzati	☐ Risorse Digitali: Piattaforme per la creazione di siti web/presentazioni interattive (es. Google Sites, Canva, Genially). Software per l'editing audio/video (es. Audacity, CapCut). Mappe interattive e database storici (es. UNESCO, archivi museali online). ☐ Materiali di Base: Testi storici, letterari e geografici (cartacei e digitali), atlanti storici, dizionari multilingue. ☐ Materiali Artistici: Supporti per la pittura/disegno (carta, tele, colori) o materiali per la modellazione (argilla) per replicare o ispirarsi all'arte in questione ☐ Ascolti: Brani musicali e video di danze tradizionali o moderne rappresentative (es. musica Folk, musica Latina, Jazz).

Titolo del progetto	I Popoli: un viaggio tra identità e relazioni - Noi e gli Altri
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	● "Lettura e scrittura creativa" ☐ "Ambiente e territorio" ☐ "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) ☐ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ● Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classi coinvolte	1A – 2B
Docente referente	Prof.ssa Anna, Maria, Rosaria CARLUCCI
Durata del progetto	Annuale
Periodo di svolgimento	Novembre - Giugno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	• In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) • In orario curricolari non retribuito

- **Curricolare, con eventuali attività extracurricolari in orario aggiuntivo (evento finale)**

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	- Promuovere la conoscenza delle culture e delle identità dei popoli del mondo. - Educare al rispetto, alla tolleranza e alla cittadinanza globale. - Sviluppare consapevolezza dei diritti umani e del valore della diversità culturale. - Favorire competenze comunicative, espressive e relazionali attraverso linguaggi diversi.
Obiettivi formativi specifici	- Analizzare cause e conseguenze dei movimenti migratori. - Comprendere i concetti di cittadinanza, diritti umani e integrazione. - Sviluppare capacità di ricerca, analisi critica e dibattito. - Potenziare competenze digitali e multimediali nella produzione di materiali creativi. - Valorizzare l'espressione artistica e teatrale come forma di dialogo interculturale.
Competenze chiave europee coinvolte	- Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Contenuti e attività previste

Contenuti	<u>Per la 1A:</u> Lecture di favole e fiabe tratte dal libro di Antologia Favole del mondo Favola dalla Corea, <i>Il giudizio della volpe</i> Favola dall'Africa, <i>La giraffa vanitosa</i> Favola dall'Arabia, <i>Le tre verità</i> Fiabe del mondo Fiaba dall'Africa, <i>Prova d'amore</i> Fiaba dal Vietnam, <i>Tam, grano di riso</i> Lecture di fiabe e favole del mondo tratte da libri di narrativa Video di favole e fiabe del mondo <u>Per la 2B:</u> Viaggio tra i popoli d'Europa: studio di popolazioni, economie e culture dei Paesi europei
Attività laboratoriali/operative	<u>Per la 1A:</u> Scrittura creativa di fiabe e favole Recensioni delle lecture analizzate Realizzazione fumetti di alcune favole e fiabe lette <u>Per la 2B:</u> Schede informative Dibattiti sull'identità europea e sulle differenze culturali alla luce di eventi storici e attuali Ricerche individuali. Presentazioni multimediali Lecture di articoli
Prodotti finali previsti	<u>Per la 1A e per la 2B:</u>

	● Mostra dei lavori ● Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe • Video • Presentazioni digitali • Scrittura Creativa • <u>Partecipazione collettiva alla “Fiera dei Popoli” dell’Istituto</u>
--	---

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	- Apprendimento cooperativo e peer education - Ricerca-azione e problem solving - Storytelling e media literacy - Debate e simulazioni (es. ONU) - Laboratori espressivi e artistici interdisciplinari - Didattica digitale integrata
Strumenti e materiali utilizzati	- LIM, PC, tablet - Libri, articoli, documentari, interviste, testimonianze - Mappe storiche e digitali, materiali per laboratori artistici - Strumenti musicali e brani interculturali

Titolo del progetto	I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITA' E RELAZIONI NOI E GLI ALTRI
Anno scolastico	2025-26
Macroarea PTOF	A.S. __2025-26_____ ☐ X"Letture e scrittura creativa" ☐ X“Ambiente e territorio" ☐ X"EspressivaMENTE” (Arte, Musica) ☐ “Ben...Essere” (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☐ XItinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	I G
Docente referente	PIGNALOSA CARMELA
Docenti di classe coinvolti	ROSSELLA ANDREULA

	DI BIASE CESAREA CARMELAPIGNATELLI SABRINA LODESERTO MARIA SANTORO
Durata del progetto	TUTTO L'ANNO
Periodo di svolgimento	SETTEMBRE-OTTOBRE COORDINAMENTO DOCENTI E PRESENTAZIONE PROGETTO NOVEMBRE-APRILE ATTIVITA' LABORATORIALI E SCAMBI MAGGIO-GIUGNO EVENTO CONCLUSIVO CON MOSTRA E SPETTACOLO
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	ACCOMPAGNARE GLI ALUNNI A SCOPRIRE SE' STESSI E GLI ALTRI, RICONOSCERE LA DIVERSITA' COME RICCHEZZA, DIVENTARE CITTADINI CONSAPEVOLI
Obiettivi formativi specifici ITALIANO-STORIA- GEOGRAFIA	-COMPRENDERE LA STORIA, GLI USI ,LE ABITUDINI, IL VIVERE QUOTIDIANO DEI CITTADINI DEI PAESI EUROPEI PIU' SIGNIFICATIVI, NEL CONFRONTO CON IL PROPRIO CONTESTO CULTURALE. -RIFLETTERE E DISCUTERE SUI PROBLEMI DI CONVIVENZA CIVILE -RICONOSCERE LE FUNZIONI DELLE ISTITUZIONI ED ESSERNE IN GRADO DI USUFRUIRNE - RICONOSCERE GLI ORGANISMI DI COOPERAZIONE INTERNAZIONALE E LE LORO FUNZIONI -UTILIZZARE DIVERSI MEDIA E CODICI ESPRESSIVI PER REALIZZARE ELABORATI PERSONALI E CREATIVI.
OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI MUSICA	-COMPRENDERE COME LA MUSICA SIA UN MEZZO DI ESPRESSIONE CULTURALE E COME POSSA CREARE UN PONTE TRA TRADIZIONI E POPOLI DIVERSI. -FAVORIRE LA CONOSCENZA DELLE TRADIZIONI CULTURALI DI ALTRI POPOLI E APPREZZARNE LA DIVERSITÀ. -CONOSCERE I REPERTORI, GLI STILI, LE TECNICHE E GLI STRUMENTI MUSICALI DI ALCUNI POPOLI.
OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI ARTE	-CONOSCERE LE TRADIZIONI ARTISTICHE DI ALTRI POPOLI - RICONOSCERE E DISTINGUERE COLORI,FORME, FIGURE E SFONDI NELLE IMMAGINI E NELL'AMBIENTE -MIGLIORARE LA CAPACITA' DI ESPRIMERE SENSAZIONI ED EMOZIONI ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO ARTISTICO - EDUCARE AL "BELLO" E RICONOSCERE IL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE PRESENTE NELL'AMBIENTE
Competenze chiave europee coinvolte	• Xcompetenze chiave europee • Xcompetenza alfabetica funzionale;

	• competenza multilinguistica; • competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; • Xcompetenza digitale; • Xcompetenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; • Xcompetenza sociale e civica in materia di cittadinanza; • competenza imprenditoriale; • Xcompetenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	---

Contenuti e attività previste

Contenuti ITALIANO-STORIA-GEOGRAFIA	PAESI EUROPEI MIGRAZIONE E IDENTITA' STUDIO CRITICO, RICERCHE, DIBATTITI ANALISI FENOMENI MODERNI E POLITICHE MIGRATORIE STORIE, NARRAZIONI E RACCONTI SULL'ORIGINE DEI PAESI EUROPEI
CONTENUTI MUSICA	-Canzoni popolari e danze tradizionali -Ascolto e analisi di brani musicali identificando strumenti, ritmi.
CONTENUTI ARTE	-ARTE E MIGRAZIONE -RICERCA DELLE VARIE OPERE D'ARTE -COMMENTARE ED ESPRIMERE UN PENSIERO CRITICO SULLE DIVERSITA' ESPRESSIVE
Attività laboratoriali/operative	DIBATTITI STRUTTURATI, SIMULAZIONI COLLABORAZIONE CON ASSOCIAZIONI RICERCA-INDAGINI IN LOCO
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica X Drammatizzazione • Giornalino di classe X Video • Presentazioni digitali X Scrittura Creativa • Esecuzione collettiva di brani vocali/strumentali

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	APPROCCIO METACOGNITIVO, PROJECT BASED LEARNING(RICERCA, PIANIFICAZIONE, COLLABORAZIONE),EURISTICO/ATTIVO, ESPOSITIVO GIOCO SIMBOLICO, STORYTELLING, LABORATORI CREATIVI, APPRENDIMENTO COOPERATIVO, RICERCA-AZIONE RACCOLTA DATI STATISTICI, DIBATTITI INTERVISTE
Strumenti e materiali utilizzati	STRUMENTI: LIM,COMPUTER, TABLET, STRUMENTI MUSICALI STRUMENTI RITMICI, SOFTWARE DI EDITING MATERIALI: LIBRI ILLUSTRATI, MAPPE DOCUMENTARI, GIORNALI, INTERVISTE,TESTIMONIANZE, RIVISTE, LIBRI DI TESTO, SPARTITI, SUPPORTI VARI (cartone, tele, stoffe ecc.),COLORI TEMPERA O ACRILICI.

Titolo del progetto	POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITA' E RELAZIONI NOI E GLI ALTRI
Anno scolastico	2025-26
Macroarea PTOF	A.S. __2025-26_____ X"Letture e scrittura creativa" X"Ambiente e territorio" X"EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale XItinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	II G
Docente referente Docenti di classe coinvolti	PIGNALOSA CARMELA DI BIASE CESAREA CARMELAPIGNATELLI
Durata del progetto	TUTTO L'ANNO
Periodo di svolgimento	SETTEMBRE-OTTOBRE COORDINAMENTO DOCENTI E PRESENTAZIONE PROGETTO NOVEMBRE-APRILE ATTIVITA' LABORATORIALI E SCAMBI MAGGIO-GIUGNO EVENTO CONCLUSIVO CON MOSTRA E SPETTACOLO
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	ACCOMPAGNARE GLI ALUNNI A SCOPRIRE SE' STESSI E GLI ALTRI, RICONOSCERE LA DIVERSITA' COME RICCHEZZA, DIVENTARE CITTADINI CONSAPEVOLI
Obiettivi formativi specifici ITALIANO-STORIA-GEOGRAFIA	-COMPRENDERE LA STORIA, GLI USI ,LE ABITUDINI, IL VIVERE QUOTIDIANO DEI CITTADINI DEI PAESI EUROPEI PIU' SIGNIFICATIVI, NEL CONFRONTO CON IL PROPRIO CONTESTO CULTURALE. -RIFLETTERE E DISCUTERE SUI PROBLEMI DI CONVIVENZA CIVILE -RICONOSCERE LE FUNZIONI DELLE ISTITUZIONI ED ESSERNE IN GRADO DI USUFRUIRNE - RICONOSCERE GLI ORGANISMI DI COOPERAZIONE INTERNAZIONALE E LE LORO FUNZIONI -UTILIZZARE DIVERSI MEDIA E CODICI ESPRESSIVI PER REALIZZARE ELABORATI PERSONALI E CREATIVI.
OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI MUSICA	-Favorire la conoscenza di culture diverse e di tradizioni musicali. -Conoscere l'origine storica dell'inno nazionale di un determinato popolo, quale simbolo di identità e di espressione culturale. -Scoprire il legame tra l'inno e le vicende storiche che hanno portato alla nascita di quella nazione.

OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI ARTE	-Conoscere gli elementi creativi fondamentali dei popoli con le loro tradizioni, costumi e usi -Sviluppare la capacità di generare idee originali e immaginare soluzioni creative. -Sperimentare diverse tecniche e materiali come pittura, disegno, manipolazione e grafica digitale.
Competenze chiave europee coinvolte	Xcompetenze chiave europee Xcompetenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; Xcompetenza digitale; Xcompetenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Xcompetenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; Xcompetenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti ITALIANO-STORIA-GEOGRAFIA	PAESI EUROPEI MIGRAZIONE E IDENTITA' STUDIO CRITICO, RICERCHE, DIBATTITI ANALISI FENOMENI MODERNI E POLITICHE MIGRATORIE STORIE, NARRAZIONI E RACCONTI SULL'ORIGINE DEI PAESI EUROPEI
CONTENUTI MUSICA	-Tradizioni musicali dei paesi europei -Analisi del testo dell'inno e del suo significato. -Lettura ed esecuzione strumentale e vocale d'insieme
CONTENUTI ARTE	-Arte e migrazione -Differenze artistiche -Studio critico delle opere d'Arte
Attività laboratoriali/operative	DIBATTITI STRUTTURATI, SIMULAZIONI COLLABORAZIONE CON ASSOCIAZIONI RICERCA-INDAGINI IN LOCO
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica X Drammatizzazione • Giornalino di classe X Video • Presentazioni digitali X Scrittura Creativa X Esibizione strumentale/vocale dei brani programmati.

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	APPROCCIO METACOGNITIVO, PROJECT BASED LEARNING (RICERCA, PIANIFICAZIONE, COLLABORAZIONE),EURISTICO/ATTIVO, ESPOSITIVO GIOCO SIMBOLICO, STORYTELLING, LABORATORI CREATIVI,
------------------------	---

	APPRENDIMENTO COOPERATIVO, RICERCA-AZIONE RACCOLTA DATI STATISTICI, DIBATTITI INTERVISTE
Strumenti e materiali utilizzati	STRUMENTI: LIM, COMPUTER, TABLET, STRUMENTI MUSICALI, STRUMENTI RITMICI, SOFTWARE DI EDITING MATERIALI: LIBRI ILLUSTRATI, MAPPE DOCUMENTARI, GIORNALI, INTERVISTE, TESTIMONIANZE, RIVISTE, LIBRI DI TESTO, SPARTITI, TELE, COLORI, STOFFE, COTONE.

Titolo del progetto	Un viaggio tra Identità e Relazioni
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	A.S. __2025/2026____ ☐ "Lettura e scrittura creativa" ☐ "Ambiente e territorio" ☒ "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) ☐ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☒ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	1°D- 1°G secondaria di I grado
Docente referente	Cesarea Di Biase
Docenti coinvolti	Ana Maria Tomaziu
Durata del progetto	Intero anno scolastico
Periodo di svolgimento	Intero anno scolastico
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☐ In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) ☒ In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	• Comunicare attraverso l'arte: Esprimere e comunicare le proprie idee attraverso elaborati personali e condividerli con la classe. • Realizzare messaggi visivi: Produrre elaborati personali, riproducendo o rielaborando immagini con originalità e rispetto dei codici visive • Utilizzare tecniche e strumenti: Sperimentare e usare in modo autonomo e creativo tecniche, strumenti (analogici e digitali) e materiali diversi
-------------------	---

Obiettivi formativi specifici	• Individuare elementi visivi: Riconoscere e distinguere colori, forme, figure e sfondi nelle immagini e nell'ambiente • Leggere opere d'arte: Analizzare un'opera per comprenderne il significato, il soggetto, lo stile e le caratteristiche principali, mettendola in relazione con il contesto storico-culturale. • Utilizzare un linguaggio specifico: Adoperare una terminologia adeguata per descrivere e commentare le opere. • lavorare in gruppo, condividere idee e confrontare i propri lavori con quelli dei compagni. • educare al "bello" e riconoscere il patrimonio artistico e culturale presente nell'ambiente circostante
Competenze chiave europee coinvolte	• competenze chiave europee • competenza alfabetica funzionale; • competenza multilinguistica; • competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; • competenza digitale; - X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; • competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; • competenza imprenditoriale; - X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	○ Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine per la realizzazione. ○ Recuperare materiale riciclabile ○ Migliorare la capacità di esprimere sensazioni ed emozioni attraverso il linguaggio artistico e realizzare maschere tradizionali
Attività laboratoriali/operative	• Recupero materiale di riciclo • Assemblare il materiale e realizzare la propria personale Maschera tradizionale
Prodotti finali previsti	• Mostra dei lavori • Manifestazione pubblica • Drammatizzazione • Giornalino di classe - X Video • Presentazioni digitali • Scrittura Creativa

	• Altro _____
--	---

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Cooperative Learning Problem-Based Learning (PBL) Didattica Laboratoriale Lezione frontale:
Strumenti e materiali utilizzati	Strumenti da riciclo: cartone, tappi, nastri, bottoni, cartocini, veline, corde ecc.

Titolo del progetto	I popoli: un viaggio tra Identità e Relazioni. Sottotitolo classi seconde: “Architettura: L’Identità di un popolo costruita con le mani” Sottotitolo classi terze: “Identità: l’Energia come specchio di un popolo”
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" ☐ “Ambiente e territorio" ☐ "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) ☐ “Ben...Essere” (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☒ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classi seconde e terze – Scuola Secondaria di I grado- plesso Calo’
Docente referente	Prof.ssa Giulia FORTUNATO
Durata del progetto	annuale
Periodo di svolgimento	Febbraio-Maggio
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☒ In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) ☒ In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	2A – 2B- 2C- 3A – 3B – 3C

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	L'obiettivo è far comprendere ai ragazzi che la tecnologia non è un'entità neutra, ma uno strumento plasmato dalle esigenze umane e che, a sua volta, plasma le identità e le relazioni sociali.
Obiettivi formativi specifici	Classi seconde: Comprendere il legame tra ambiente, materiali e tecniche costruttive, analizzare come l'architettura rifletta l'identità sociale e culturale di un popolo, riconoscere l'importanza della sostenibilità nell'architettura tradizionale e moderna.

	Classi terze: Comprendere come l'identità di un popolo sia intrinsecamente legata al suo ambiente e al modo in cui ne sfrutta le risorse. Comprendere il perchè la tecnologia energetica non sia un'invenzione astratta, ma una risposta pratica e culturale alle sfide del territorio.
Competenze chiave europee coinvolte	• competenze chiave europee • competenza alfabetica funzionale; • competenza multilinguistica; ✕competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; • competenza digitale; ✕ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; ✕competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; • competenza imprenditoriale; ✕competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	<u>Classi seconde:</u> Materiali, Clima e Cultura con l'obiettivo di confrontare come popoli diversi abbiano utilizzato le risorse naturali per costruire le proprie abitazioni; gli Igloo degli Inuit, le case in Adobe tipiche delle regioni aride del Nord Africa o del Medio Oriente, le palafitte del sud-est asiatico. <u>Classi terze:</u> Ogni popolo, nel corso della storia, ha sviluppato tecnologie energetiche specifiche come risposta diretta al proprio ambiente. Adattandosi al clima, alla geografia e alle risorse disponibili, ha creato soluzioni che sono diventate parte integrante del proprio patrimonio culturale. Questa interazione tra ambiente, tecnologia e cultura è ciò che definisce l'identità energetica di un popolo. I mulini a vento di Kinderijk (patrimonio UNESCO), Serre e sistemi di riscaldamento a Reykjavík (Islanda) o i campi geotermici di Hellisheiði. Variazione dell'identità di un popolo e del paesaggio causata dallo sfruttamento di una fonte energetica, come una fonte energetica moderna può ridefinire l'identità e le relazioni internazionali di intere nazioni, trasformando una risorsa natural come il sole – da elemento naturale a risorsa strategica. (il caso di Noor in Marocco).
Attività laboratoriali/operative	Classi seconde: realizzazione del modello di abitazione analizzata precedentemente. Classi terze: realizzazione di un sito contenente gli approfondimenti e i lavori degli studenti.
Prodotti finali previsti	✕ Mostra dei lavori • Manifestazione pubblica • Drammatizzazione • Giornalino di classe • Video • Presentazioni digitali • Scrittura Creativa ✕Altro: realizzazione sito web

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Cooperative learning , ricerca-azione e problem solving, laboratorio pratico, laboratorio digitale
------------------------	--

Strumenti e materiali utilizzati	Lim, PC, materiali per laboratori
----------------------------------	-----------------------------------

Titolo del progetto	I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITÀ E RELAZIONI. NOI E GLI ALTRI
Anno scolastico	2025/26
Macroarea PTOF	A.S. _____ ☐ "Lettura e scrittura creativa" ☐ “Ambiente e territorio" ☐ "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) ☐ “Ben...Essere” (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☐ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classe 3^ C
Docente referente	Prof.ssa ROSA VALENTINA SILEO
Durata del progetto	L'intero anno scolastico 2025/26
Periodo di svolgimento	NOVEMBRE -GIUGNO
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	• In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) - X In orario curricolari non retribuito Curricolare, con eventuali attività extracurricolari in orario aggiuntivo (evento finale)

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	- Promuovere la conoscenza delle culture e delle identità dei popoli del mondo. - Educare al rispetto, alla tolleranza e alla cittadinanza globale. - Sviluppare consapevolezza dei diritti umani e del valore della diversità culturale. - Favorire competenze comunicative, espressive e relazionali attraverso linguaggi diversi.
Obiettivi formativi specifici	- Analizzare cause e conseguenze dei movimenti migratori. - Comprendere i concetti di cittadinanza, diritti umani e integrazione. - Sviluppare capacità di ricerca, analisi critica e dibattito. - Potenziare competenze digitali e multimediali nella produzione di materiali
Competenze chiave europee coinvolte	• competenze chiave europee

	• competenza alfabetica funzionale; • competenza multilinguistica; • competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; • competenza digitale; • competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; • competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; • competenza imprenditoriale; • competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	--

Contenuti e attività previste

Contenuti	<u>Lettere di narrativa</u> ✓ “Nel mare ci sono i coccodrilli” – Fabio Geda Storia vera di un ragazzo afghano in viaggio verso la libertà. ✓ “Io sono Malala” – Malala Yousafzai Testimonianza di una giovane che lotta per il diritto all’istruzione. ✓ “Il razzismo spiegato a mia figlia” – Tahar Ben Jelloun Saggio breve e chiaro sui pregiudizi e la diversità. ✓ “L’amico ritrovato” – Fred Uhlman Amicizia, identità e discriminazione nella Germania pre-nazista. ✓ “La frontiera” – Alessandro Leogrande Reportage lucido sulle migrazioni e la dignità umana, adatto anche a letture guidate. ✓ “Ogni cambiamento è un grande cambiamento”- Nicolò Govoni ✓ Storie ambientate in alcune zone calde del Kenya, della Siria, della Grecia, del Congo dove la voce , lo sguardo di un innocente possono avere la forza per costruire un domani <u>Lettere multimediali e documentari brevi, interviste on line o in presenza rivolte a studenti, giornalisti, migranti, operatori nel settore dell’accoglienza</u> ✓ Identità, appartenenza e differenze culturali tra Africa, Asia e Occidente.
Attività laboratoriali/operative	- Creazione di booktrailer o recensioni video delle letture. - Stesura di diari di viaggio immaginari di ragazzi provenienti da altri Paesi. - Laboratorio “Fake news e stereotipi” – analisi critica dei media e discussione guidata. - Dibattito strutturato (debate) su temi: <i>accoglienza, identità, cittadinanza globale</i>. - Redazione di articoli per un giornalino digitale interculturale

Prodotti finali previsti	✓ Mostra dei lavori ✓ Manifestazione pubblica • Drammatizzazione ✓ Giornalino multimediale di classe ✓ Video ✓ Interviste ✓ Presentazioni digitali ✓ Scrittura Creativa <u>Partecipazione collettiva alla “Fiera dei Popoli” dell’Istituto _____</u>
--------------------------	--

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Apprendimento cooperativo e peer education - Ricerca-azione e problem solving - Storytelling e media literacy - Debate e simulazioni (es. ONU) - Laboratori espressivi e artistici interdisciplinari - Didattica digitale integrata
Strumenti e materiali utilizzati	- LIM, PC, tablet, software di editing audio-video - Libri, articoli, documentari, interviste, testimonianze - Mappe storiche e digitali, materiali per laboratori artistici - Strumenti musicali e brani interculturali

Titolo del progetto	DIVERSI MA UGUALI: I FLUSSI MIGRATORI
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	A.S. _____ ☐ "Lettura e scrittura creativa" ☐ “Ambiente e territorio" ☐ "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) ☐ “Ben...Essere” (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☒ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	1D; 2D S.G.BOSCO
Docente referente	ROBERTI ANGELA
Durata del progetto	

Periodo di svolgimento	FEBBRAIO-GIUGNO
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	La migrazione è spesso il risultato di problemi strutturali e di disuguaglianze socioeconomiche, che costringono le persone a cercare condizioni di vita migliori altrove. Il processo migratorio può anche portare a sfruttamento e discriminazione, mettendo in evidenza le difficoltà nella gestione e il rispetto dei diritti umani globali. In una società sempre più multietnica, la scuola costituisce il primo spazio di incontro e confronto tra alunni di diverse origini etniche, linguistiche e religiose, nonché lo strumento fondamentale per costruire ponti ed educare i ragazzi ad essere cittadini consapevoli, a stare insieme agli altri in gruppi via via più ampi, dando a ciascuno la possibilità di esprimere la propria unicità nel rispetto delle regole e dei diritti di tutti.
Obiettivi formativi specifici	• analizzare cause e conseguenze dei movimenti migratori; • studiare cittadinanza, diritti umani e integrazione; • sviluppare competenze di ricerca, analisi critica e dibattito; • stimolare lo sviluppo di una coscienza storico-sociale attraverso la conoscenza delle tradizioni.
Competenze chiave europee coinvolte	• competenze chiave europee • competenza alfabetica funzionale; - X competenza multilinguistica; • competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; - X competenza digitale; - X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; • competenza imprenditoriale; - X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	• analisi dei fenomeni moderni, delle cause e delle politiche migratorie (in Italia in Europa) • studio comparato tra civiltà con fonti storiche. • studio della Costituzione italiana e, nello specifico degli art. 2 e 3 • analisi dell' Agenda 2030 e, nello specifico, dell' obiettivo 10: ridurre disuguaglianze. • approfondimento su uno dei popoli analizzati.
Attività laboratoriali/operative	Podcast, interviste, documentari.
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori • Manifestazione pubblica • Drammatizzazione • Giornalino di classe

	X Video X Presentazioni digitali • Scrittura Creativa • Altro_____
--	---

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	COOPERATIVE LEARNING, BRAINSTORMING, DEBATE, FLIPPED CLASSROOM
Strumenti e materiali utilizzati	LIM, PC, TABLET, LIBRI, APP.

Titolo del progetto	I POPOLI: UN VIAGGIO TRA IDENTITÀ E RELAZIONI - NOI E GLI ALTRI 2A e 3°
Anno scolastico	2025-26
Macroarea PTOF	✓ "Lettura e scrittura creativa" ☐ "Ambiente e territorio" ☐ "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) ☐ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ✓ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	2A e 3A
Docente referente	Prof.ssa Gemma Vernoia
Durata del progetto	annuale
Periodo di svolgimento	Novembre-giugno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	• In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) • In orario curricolari non retribuito • Curricolare, con eventuali attività extracurricolari in orario aggiuntivo (evento finale)

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	- Promuovere la conoscenza delle culture e delle identità dei popoli del mondo. - Educare al rispetto, alla tolleranza e alla cittadinanza globale. - Sviluppare consapevolezza dei diritti umani e del valore della diversità culturale. - Favorire competenze comunicative, espressive e relazionali attraverso linguaggi diversi.
Obiettivi formativi	- Analizzare cause e conseguenze dei movimenti migratori.

specifici	- Comprendere i concetti di cittadinanza, diritti umani e integrazione. - Sviluppare capacità di ricerca, analisi critica e dibattito. - Potenziare competenze digitali e multimediali nella produzione di materiali creativi. - Valorizzare l'espressione artistica e teatrale come forma di dialogo interculturale.
Competenze chiave europee coinvolte	- Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Contenuti e attività previste

Contenuti	<u>Per la 3A</u> <u>Lettere di narrativa</u> ✓ “Nel mare ci sono i coccodrilli” – Fabio Geda Storia vera di un ragazzo afghano in viaggio verso la libertà. ✓ “Io sono Malala” – Malala Yousafzai Testimonianza di una giovane che lotta per il diritto all'istruzione. ✓ “Il razzismo spiegato a mia figlia” – Tahar Ben Jelloun Saggio breve e chiaro sui pregiudizi e la diversità. ✓ “L'amico ritrovato” – Fred Uhlman Amicizia, identità e discriminazione nella Germania pre-nazista. ✓ “La frontiera” – Alessandro Leogrande Reportage lucido sulle migrazioni e la dignità umana, adatto anche a letture guidate. ✓ “Americanah” – Chimamanda Ngozi Adichie (estratti adattati) Identità, appartenenza e differenze culturali tra Africa e Occidente. <u>Lettere multimediali e documentari brevi</u> ✓ Podcast “Voci dal Mondo” (Rai Radio 3) – Storie di migrazione e diritti. ✓ Serie video “Testimoni di umanità” (UNHCR) – Giovani rifugiati raccontano il proprio percorso. ✓ Graphic novel “Il Viaggio” – Francesca Sanna (Tunué) – Potente racconto illustrato sul tema della fuga e speranza. <u>Per la 2A</u> ✓ Le grandi scoperte geografiche e la nascita dei contatti tra continenti • Colombo, Magellano, Vespucci: la “scoperta” dell'America. • Conseguenze: nuovi mondi, nuovi popoli, nuovi scambi culturali ed economici. • Impatti su identità, linguaggi e religioni. ✓ Colonialismo, schiavitù e scambi culturali • Rotte commerciali e tratta atlantica. • Incontri (e scontri) tra Europa, Africa e Americhe. • Nascono società “meticce” e nuove forme di arte, musica e religiosità. • L'Europa delle Riforme e delle Rivoluzioni • Nascita di nuove idee di libertà e diritti (Illuminismo, Rivoluzione Francese). • “Noi e gli altri” come riflessione sui concetti di cittadino, libertà, uguaglianza.
-----------	--

	✓ Il Mediterraneo come crocevia di culture • Scambi commerciali, guerre di religione, convivenze difficili (Islam e Cristianesimo). • Venezia e Istanbul come esempi di incontro tra civiltà. ✓ Le nuove scienze e il cambiamento del pensiero europeo Galileo e la rivoluzione scientifica come metafora di “nuovi sguardi sul mondo”
Attività laboratoriali/operative	<u>Per la 3A</u> - Creazione di booktrailer o recensioni video delle letture. - Stesura di diari di viaggio immaginari di ragazzi provenienti da altri Paesi. - Laboratorio “Fake news e stereotipi” – analisi critica dei media e discussione guidata. - Dibattito strutturato (debate) su temi: <i>accoglienza, identità, cittadinanza globale</i>. - Redazione di articoli per un giornalino digitale interculturale <u>Per la 2A</u> - Mostra “I Volti dell’Incontro” con mappe, diari e rappresentazioni artistiche. - Mini documentario o video con voce narrante degli studenti.
Prodotti finali previsti	✓ Mostra dei lavori ✓ Manifestazione pubblica • Drammatizzazione ✓ Giornalino multimediale di classe ✓ Video ✓ Presentazioni digitali ✓ Scrittura Creativa ✓ <u>Partecipazione collettiva alla “Fiera dei Popoli” dell’Istituto _</u>

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	- Apprendimento cooperativo e peer education - Ricerca-azione e problem solving - Storytelling e media literacy - Debate e simulazioni (es. ONU) - Laboratori espressivi e artistici interdisciplinari - Didattica digitale integrata
Strumenti e materiali utilizzati	- LIM, PC, tablet, software di editing audio-video - Libri, articoli, documentari, interviste, testimonianze - Mappe storiche e digitali, materiali per laboratori artistici - Strumenti musicali e brani interculturali

Titolo del progetto	I Popoli: un viaggio tra identità e relazioni - Noi e gli Altri
Anno scolastico	2025-26

Macroarea PTOF	✓ "Lettura e scrittura creativa" ❑ "Ambiente e territorio" ❑ "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) ❑ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) ❑ "Continuità e orientamento" ❑ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ❑ P4C ❑ Potenziamento Lingua Inglese ❑ Competenze STEAM ❑ Scuola Digitale ✓ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	1C e 2C
Docente referente	Prof.ssa Anna Maria Fiore
Durata del progetto	annuale
Periodo di svolgimento	Novembre-giugno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	• In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) • In orario curricolari non retribuito • Curricolare, con eventuali attività extracurricolari in orario aggiuntivo (evento finale)

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	- Promuovere la conoscenza delle culture e delle identità dei popoli del mondo. - Educare al rispetto, alla tolleranza e alla cittadinanza globale. - Sviluppare consapevolezza dei diritti umani e del valore della diversità culturale. - Favorire competenze comunicative, espressive e relazionali attraverso linguaggi diversi.
Obiettivi formativi specifici	- Analizzare cause e conseguenze dei movimenti migratori. - Comprendere i concetti di cittadinanza, diritti umani e integrazione. - Sviluppare capacità di ricerca, analisi critica e dibattito. - Potenziare competenze digitali e multimediali nella produzione di materiali creativi. - Valorizzare l'espressione artistica e teatrale come forma di dialogo interculturale.
Competenze chiave europee coinvolte	- Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Contenuti e attività previste

Contenuti	<u>Per la 1C</u> <u>Favole dal mondo</u> ✓ Favola dalla Corea, <i>Il giudizio della volpe</i> ✓ Favola dall'Africa, <i>La giraffa vanitosa</i> ✓ Favola dall'Arabia, <i>Le tre verità</i> <u>Fiabe del mondo</u>
-----------	--

	✓ Fiaba dall’Africa, Prova d’amore ✓ Fiaba dal Vietnam, <i>Tam, grano di riso</i> <u>Lettere multimediali e documentari brevi</u> ✓ Podcast “La Sirenetta” – “Alladin” – “I musicanti di Brema” https://www.raiplaysound.it/programmi/fiabedalmondo <u>Per la 2C</u> <u>Le grandi scoperte geografiche e la nascita dei contatti tra continenti</u> ✓ Colombo, Magellano, Vespucci: la “scoperta” dell’America. ✓ Conseguenze: nuovi mondi, nuovi popoli, nuovi scambi culturali ed economici. <u>Colonialismo, schiavitù e scambi culturali</u> ✓ Rotte commerciali e tratta atlantica. ✓ Incontri (e scontri) tra Europa, Africa e Americhe. ✓ Nascono società “mesticce” e nuove forme di arte, musica e religiosità. Visione, analisi e recensione di un film sugli argomenti trattati da: www.raipplay.it
Attività laboratoriali/operative	<u>Per la 1C</u> - Elaborazione di recensioni delle letture analizzate. - Produzione di favole e fiabe ambientate nel mondo. <u>Per la 2C</u> - Creazione di carte geografiche delle principali scoperte geografiche e della tratta degli schiavi (se possibile sarà creato un cartellone tipo Gioco dell’oca sugli argomenti trattati), - Produzione di diari di viaggio e/o autobiografie - Interviste impossibili.
Prodotti finali previsti	✓ Mostra dei lavori ✓ Manifestazione pubblica • Drammatizzazione ✓ Presentazioni digitali ✓ Scrittura Creativa ✓ <u>Partecipazione collettiva alla “Fiera dei Popoli” dell’Istituto</u>

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	- Apprendimento cooperativo e peer education - Ricerca-azione e problem solving - Storytelling e media literacy - Laboratori espressivi e artistici interdisciplinari - Didattica digitale integrata
------------------------	--

Strumenti e materiali utilizzati	- LIM, PC, tablet, software di editing audio-video - Libri, articoli, documentari, interviste, testimonianze - Mappe storiche e digitali, materiali per laboratori artistici - Strumenti musicali e brani interculturali
----------------------------------	---

Titolo del progetto	“I Popoli: Un Viaggio Tra Identità e Relazioni”
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	☐ "Lettura e scrittura creativa" X “Ambiente e territorio” ☐ "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) ☐ “Ben...Essere” (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale X Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	1^D – 2^E
Docente referente	Lucrezia DI TINCO
Durata del progetto	Febbraio/Giugno
Periodo di svolgimento	Febbraio/Giugno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Scoprire sé stessi e gli altri, riconoscere la diversità come ricchezza e diventare cittadini consapevoli.
Obiettivi formativi specifici	- Analizzare cause e conseguenze di movimenti migratori; - studiare cittadinanza, diritti umani e integrazione; - sviluppare competenze di ricerca, analisi critica e dibattito.
Competenze chiave europee coinvolte	• competenze chiave europee X competenza alfabetica funzionale; • competenza multilinguistica; • competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; • competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;

	• competenza imprenditoriale; - X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	--

Contenuti e attività previste

Contenuti	Musica, cibo e moda: Analisi contaminazioni culturali (musica, moda, cibo). Civiltà Antiche e Tradizioni: Studio comparato tra civiltà con fonti storiche.
Attività laboratoriali/operative	
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica • Drammatizzazione • Giornalino di classe • Video • Presentazioni digitali • Scrittura Creativa • Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Storytelling, laboratori creativi, apprendimento cooperativo, ricerca-azione, dibattiti.
Strumenti e materiali utilizzati	Libro di testo di Geografia, di Storia, ricerche on line, prodotti per la cucina, discografia, LIM, computer, tablet.

LETTURA E SCRITTURA CREATIVA

Titolo del progetto	1 - BIMED "STAFFETTA DI SCRITTURA"
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	X "Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Scuola dell'Infanzia: G. Lombardo Radice e Scuola dell'Infanzia Giovanni Paolo II con gli alunni di 5 anni. Scuola Primaria: Plesso G. Calò con la classe I A e I B. Plesso G. Lombardo Radice con le classi I A, I B, II A e II B, III A e III B, IV A- IV B e IV C. Plesso G. Deledda con le classi I A e I B, II A, IV C e IV D, V A.
Docente referente	CELLAMARO NATALIA
Durata del progetto	Intero anno scolastico
Periodo di svolgimento	10 giorni per ogni classe coinvolta
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Stimolare la creatività e l'immaginazione: inventare personaggi, ambientazioni, intrecci. Trovare soluzioni originali per portare avanti una storia iniziata da altri. Sviluppare la competenza linguistica e narrativa: arricchire il lessico, migliorare la sintassi e l'ortografia, sperimentare strutture narrative. Favorire il lavoro di gruppo e la cooperazione: ogni bambino contribuisce ad una parte del testo, sviluppa il senso di responsabilità condivisa. Promuovere l'ascolto e il rispetto delle idee altrui: accogliere e proseguire una storia scritta da altri, imparare a non imporsi ma ad integrare. Rafforzare l'autostima e il senso di efficacia: ogni bambino è autore e il suo contributo è importante, si dà vita a un prodotto finale che include il lavoro di tutti.
Obiettivi formativi specifici	SCUOLA DELL'INFANZIA: IL SÉ E L'ALTRO: sviluppare competenze personali e sociali attraverso il lavoro condiviso. I DISCORSI E LE PAROLE: arricchire il lessico e le competenze espressive. IL CORPO E IL MOVIMENTO: esplorare le attività manipolative; utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.

	IMMAGINI, SUONI, COLORI: utilizzare nuove tecniche espressive adatte a sollecitare l'istinto creativo. SCUOLA PRIMARIA ITALIANO: sviluppare competenze metodologiche in grado di gestire testi e produzioni; maturare e sviluppare il piano lessicale sintattico e morfologico. MATEMATICA: immaginare attività di calcolo (adeguate all'età) collegate alle distanze tra le varie città delle altre classi che fanno Staffetta. GEOGRAFIA: acquisire la capacità di orientamento. SCIENZE: esplorare e osservare lo spazio circostante. ARTE: Utilizzare nuove tecniche espressive adatte a sollecitare l'istinto creativo. EDUCAZIONE FISICA: trasferire l'idea di squadra nelle dinamiche del lavoro di gruppo.
Competenze chiave europee coinvolte	X competenza nella madrelingua; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; X competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Le classi lavoreranno sul tema proposto per ogni staffetta.
Attività laboratoriali/operative	Infanzia e 1^ e 2^ primaria: narrazione orale e drammatizzazione, disegni, frasi dettate dall'insegnante o brevi frasi scritte collettivamente. Lavori di gruppo Primaria: ascolto del testo ricevuto per la prosecuzione della storia, sviluppo e continuazione del racconto (attività di gruppo), riorganizzazione in un unicum delle varie parti scritte, illustrazione del capitolo.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali X Scrittura Creativa X Altro: Realizzazione di un libro a più mani

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Storytelling Laboratori creativi Apprendimento cooperative Ricerca-azione Dibattiti
Strumenti e materiali utilizzati	Lim- Computer Carte creative e dadi delle storie Oggetti per animare I personaggi e per stimolare il gioco

	di ruolo Cartelle o raccoglitori per conservare testi, spunti, idee
--	--

Titolo del progetto	2- Un libro per amico
Anno scolastico	2025 - 2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Tutte le classi della scuola secondaria di I grado Tutte le classi della scuola primaria
Docente referente	Prof.ssa Catucci Stefania
Durata del progetto	Settembre - Giugno
Periodo di svolgimento	Settembre - Giugno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolare

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Promuovere il piacere della lettura Potenziare le competenze linguistiche e lessicali Stimolare la fantasia e la creatività Sviluppare la consapevolezza e l'espressione culturale Favorire la conoscenza di sé e la gestione dell'emotività Educare al pensiero critico
Obiettivi formativi specifici	Sviluppare l'abilità di lettura Potenziare la comprensione del testo Arricchire il patrimonio lessicale Migliorare la competenza ortografica e morfosintattica Stimolare la creatività Educare all'uso delle risorse (consultare il catalogo online, distinguere le tipologie testuali)
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Attività di lettura Giuria Premio Cento Giuria Premio Strega per Ragazze e Ragazzi Giuria Premio Campiello Junior Giuria Premio La Magna Capitana Salotti letterari (maggio dei libri) Attività di Scrittura Scrittori di Classe (concorso nazionale) Repubblica@scuola (concorso nazionale) Calo...grafia Blog di Istituto (stesura articoli) Concorsi vari che si presenteranno in itinere
Attività laboratoriali/operative	Stesura di articoli per i giornali online di istituto Creazione di testi (varie tipologie) per la partecipazione a concorsi Presentazioni digitali
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Il Progetto prevede come metodologia il lavoro di gruppo nelle classi e tra le classi adoperando come strumenti e mezzi: -app di Google Suite -incontro con esperti esterni anche attraverso videoconferenza
Strumenti e materiali utilizzati	Catalogo online della biblioteca scolastica Piattaforme digitali per i giornali scolastici PC Lettore ottico (per la lettura del barcode dei singoli utenti e dei libri catalogati)

Titolo del progetto	3- In viaggio con Il Piccolo Principe:” Per ogni fine c’è un nuovo inizio” (Dal libro al film).
Anno scolastico	2025/26
Macroarea PTOF	A.S._2025/26_____ X "Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C

	Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classi VA/B Calò, Classi VA/B Radice Classe VB Deledda
Docente referente	Silvia Muzzopappa
Durata del progetto	annuale
Periodo di svolgimento	tutto l'anno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Leggere e comprendere testi narrative Esprimere emozioni, opinioni e riflessioni personali in modo coerente Sviluppare capacità di ascolto e dialogo Riconoscere i valori universali presenti nel testo letto
Obiettivi formativi specifici	Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti Cogliere l'argomento principale del discorso Organizzare un breve discorso orale utilizzando una scaletta Leggere testi narrative distinguendo la finzione dalla realtà Produrre un testo di scrittura creativa coerente che contenga informazioni essenziali su persone, luoghi, tempi, azioni Cogliere analogie e differenze (relative alla struttura narrative, messaggio, personaggi e animazione) tra testo scritto e film
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee X competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Temi universali quali: amore, amicizia, solitudine, senso della vita, tema del viaggio
Attività laboratoriali/operative	Lettura guidata del testo Discussione in circle time Schede di comprensione e attività lessicali Scrittura creativa: Se io incontrassi Il Piccolo Principe... Disegno e coloratura dei personaggi e dei pineti Realizzazione di un diario o lapbook relativa al viaggio... Creazione di un cartellone dei valori... Ascolto di brani musicali ispirati al libro Visione del film Analogie e differenze tra libro e film
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori

	Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe X Video X Presentazioni digitali X Scrittura Creativa Altro _____
--	---

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Apprendimento cooperativo Didattica laboratoriale Metodo narrativo Educazione emotiva Approccio interdisciplinare.
Strumenti e materiali utilizzati	Libro: Il Piccolo Principe Film “Il Piccolo Principe” di Mrk Osborne Schede, attività creative e materiali di facile consumo forniti dal docente

Titolo del progetto	4- Leggo e scrivo con creatività
Anno scolastico	2025 - 2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio” "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	classi 3 ^ della scuola primaria Calò
Docente referente	Cecilia Pastore
Durata del progetto	Settembre - Giugno
Periodo di svolgimento	Settembre - Giugno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolare

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Promuovere il piacere della lettura Potenziare le competenze linguistiche e lessicali Stimolare la fantasia e la creatività Sviluppare la consapevolezza e l’espressione culturale Favorire la conoscenza di sé e la gestione dell’emotività Educare al pensiero critico
Obiettivi formativi specifici	Sviluppare l’abilità di lettura Potenziare la comprensione del testo Arricchire il patrimonio lessicale Migliorare la competenza ortografica e morfosintattica Stimolare la creatività

	Educare all'uso delle risorse (consultare il catalogo online, distinguere le tipologie testuali)
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Attività di lettura Biblioteca di classe Giuria Premio Cento Giuria Premio Strega per Ragazze e Ragazzi Giuria Premio La Magna Capitana libriamoci maggio dei libri Attività di Scrittura Scrittori di Classe (concorso nazionale) Unafiaba è ...per sempre (concorso internazionale) Calo...grafia Blog di Istituto (stesura articoli)
Attività laboratoriali/operative	Stesura di articoli per i giornali online di istituto Creazione di testi (varie tipologie) per la partecipazione a concorsi Presentazioni digitali
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Il Progetto prevede come metodologia il lavoro di gruppo nelle classi e tra le classi adoperando come strumenti e mezzi: -app di Google Suite -incontro con esperti esterni anche attraverso videoconferenza
Strumenti e materiali utilizzati	Catalogo online della biblioteca scolastica Piattaforme digitali per i giornali scolastici PC Lettore ottico (per la lettura del barcode dei singoli utenti e dei libri catalogati)

Titolo del progetto	5- L'AVVENTURA DEL LEGGERE
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	X "Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	3^ A-B Deledda
Docenti coinvolti	Cianciaruso- Terrusi- Di Candia- Di Tinco
Durata del progetto	Tutto l'anno
Periodo di svolgimento	Da Ottobre a Maggio
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	3^ A-B - Deledda

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	-Promuovere il piacere alla lettura per produrre attitudini culturali permanenti. -Educare ad una lettura attiva, consapevole e appassionata.
Obiettivi formativi specifici	-Stimolare la curiosità e l'interesse dell'alunno verso i libri. -Potenziare le capacità di ascolto e di attenzione, attraverso la lettura ad alta voce. -Sviluppare la capacità di decodificazione, elaborazione e sintesi. -Sviluppare le competenze linguistiche in relazione alle emozioni. -Stabilire dinamiche comunicative e relazionali con il gruppo classe. -Partecipare attivamente alle attività proposte
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee X competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Ascolto lettura libri di Roal Dahl : Il GGG
Attività laboratoriali/operative	Ascolto della lettura espressiva ed interpretata del docente. Conversazione collettiva Giochi linguistici: puzzle, cruciverba, acrostici Attività grafico-pittorica Manipolazione del testo Produzione di testi individuali/collettivi
Prodotti finali previsti	

	X Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali X Scrittura Creativa Altro _____
--	--

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Lettura e conversazione Giochi di animazione Storytelling Rappresentazione grafica Autovalutazione dell'esperienza
Strumenti e materiali utilizzati	Testi di Roald Dahl

Titolo del progetto	6- “ALLA SCOPERTA DEI 5 SENSI...UN VIAGGIO TRA FAVOLA E REALTÀ”
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	A.S. _____ X "Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio” "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classi 1A e 1B scuola primaria Calò
Docente referente	Di Canio Giovanna- Busto Rosamaria
Durata del progetto	Gennaio/Giugno
Periodo di svolgimento	Gennaio/Giugno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	Classi 1A e 1B scuola primaria Calò

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Questo progetto didattico è costruito sulla base della storia “Marilù e i 5 sensi” di Carlo Scataglini. Un testo che condurrà le bambine ed i bambini alla conoscenza scientifica degli organi che ospitano i vari sensi e acquisizione di una adeguata nomenclatura delle principali parti dell'organo. Saranno svolte sperimentazioni atte a permettere al bambino e alla bambina di fare delle esperienze sensoriali ed emotive. Verrà privilegiato un approccio trasversale agli apprendimenti, un'azione didattica che rispetti la tendenza del bambino al globalismo, che soddisfi il suo bisogno di esperienze concrete, e che permetta un forte investimento affettivo
-------------------	---

	durante l'attività. Nel corso dell'anno scolastico, i bambini verranno aiutati a comprendere e condividere la necessità di regole di comportamento e a rispettarle. Le conversazioni di gruppo, opportunamente stimolate, offriranno l'occasione per sottolineare l'importanza di ascoltare ed essere ascoltati.
Obiettivi formativi specifici	Affermare la propria identità all'interno del gruppo Distinguere e affinare le percezioni sensoriali Esprimere le proprie sensazioni attraverso i linguaggi: verbale, manipolativo e grafico pittorico Usare il corpo per conoscere, comunicare, esprimersi e relazionarsi • Ascoltare e comprendere messaggi Instaurare e consolidare un rapporto positivo con le insegnanti e i compagni Memorizzare canti e filastrocche
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee x competenza alfabetica funzionale; x competenza multilinguistica; x competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; x competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; x competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	• drammatizzazione • conoscere i protagonisti della storia “ Marilù e i 5 sensi” : la bambina e l'albero • canti e filastrocche sul tema del libro. laboratori sensoriali
Attività laboratoriali/operative	Attività laboratoriali afferenti all'ambito scientifico e linguistico.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Lavori di gruppo
Strumenti e materiali utilizzati	Uso di strumenti convenzionali e digitali.

Titolo del progetto	7 - SPAGNOLO “DESAYUNAMOS JUNTOS? A PROBAR!
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	X "Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio” "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C

	Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classi quinte del plesso RADICE
Docente referente	LUCREZIA DI LENA
Durata del progetto	Tutto l'anno: una volta alla settimana con qualche rientro a maggio
Periodo di svolgimento	Da ottobre a maggio
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Introducción ¿Qué es el desayuno? Desayuno típico en los países hispanohablantes Comparación con el desayuno italiano Mi desayuno ideal Conclusión Vocabulario útil Conoscere il vocabolario base degli alimenti della colazione in spagnolo. Imparare a descrivere ciò che si mangia e beve a colazione. Stimolare la riflessione su abitudini alimentari sane. Conoscere alcune differenze tra la colazione in Spagna e quella in Italia. Saper utilizzare frasi semplici in spagnolo legate alla routine mattutina.
Obiettivi formativi specifici	Introducción El desayuno es la primera comida del día. Es muy importante porque nos da energía para empezar la jornada. En diferentes países, el desayuno puede variar mucho, tanto en los alimentos como en las costumbres. . Desayuno típico en España Tostada con aceite de oliva o tomate Café con leche o chocolate caliente Bollos o churros con chocolate Huevos (a la mexicana, rancheros, etc.) Pan dulce Frijoles y tortillas Atole o café de olla Contenuti linguistici Nomi degli alimenti: el pan, la leche, el zumo, la fruta, el café con leche, los cereales, la mermelada, la mantequilla, el yogur, etc. Verbi semplici: comer (mangiare), beber (bere), desayunar (fare colazione), gustar (piacere) Frase utili: ¿Qué desayunas tú? Yo desayuno pan con mermelada y leche. Me gusta el zumo de naranja. No me gusta el café.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; X competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale;

	competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	---

Contenuti e attività previste

Contenuti	Sviluppo della conoscenza di un popolo e i suoi piatti tipici. Conoscenza di comportamenti adeguati in un posto pubblico
Attività laboratoriali/operative	Qué es el desayuno? La palabra "desayuno" viene del verbo "desayunar", que significa romper el ayuno de la noche. Normalmente, se toma entre las 7 y las 9 de la mañana. Attività pratiche 1. Memory del desayuno Crea con i bambini un gioco di carte (immagine + parola in spagnolo) per memorizzare il lessico. 2. Il mio piatto della colazione (El plato del desayuno)
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro _____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Attraverso la storia dell'alimentazione , portare gli alunni alla conoscenza di piatti tipici spagnoli . Riconoscere e dire frasi che ci permettono di comunicare in un contesto di ristorante.
Strumenti e materiali utilizzati	LIM, P.C. , quaderno operativo.

Titolo del Progetto	8 - AVVENTURE DI LETTURA
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	A.S. 2025/2026 X "Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	SEZIONI A B C Scuola dell'Infanzia plesso San Giovanni Bosco
Docente referente	Salluce Rossella

Durata del progetto	Annuale
Periodo di svolgimento	Settembre/Giugno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Promuovere il piacere per la lettura e sviluppare una passione duratura per i libri. Arricchire il linguaggio, il vocabolario e la capacità di esprimersi. Stimolare l'immaginazione e la creatività. Favorire il riconoscimento delle emozioni e lo sviluppo sociale ed empatico. Fornire un supporto per affrontare le sfide della vita quotidiana attraverso storie e personaggi.
Obiettivi formativi specifici	Sviluppare l'amore per i libri e la curiosità verso le storie. Ampliare il proprio lessico e la comprensione del linguaggio. Sviluppare le capacità cognitive e motorie. Migliorare le competenze emotive e relazionali. Arricchire le conoscenze sul mondo che li circonda attraverso le storie.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee X competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Racconti, fiabe, filastrocche e libri illustrati. Temi legati all'esperienza dei bambini: famiglia, emozioni, stagioni, natura, animali. Attività legate a diversi generi testuali
Attività laboratoriali/operative	Laboratori di letture animate, con drammatizzazione e interazione. Laboratori creativi, come il laboratorio "Un libro a modo mio" dove i bambini creano i propri libri. Laboratori manipolativi per la creazione di oggetti legati alle storie. Attività di lettura ad alta voce, condivisione e discussione sui testi. Attività di collegamento tra libro e vita reale
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa X Altro: REALIZZAZIONE DI UN LIBRO

Approcci e metodologie	Apprendimento esperienziale: Mettere i bambini in contatto diretto con i libri e le storie. Gioco: Utilizzare il gioco come strumento principale di apprendimento e coinvolgimento. Condivisione: Favorire lo scambio tra pari e con l'adulto, promuovendo la discussione e l'interpretazione delle storie. Approccio ludico: Insegnare attraverso il divertimento, la sorpresa e l'entusiasmo. Attività multisensoriali: Coinvolgere tutti i sensi
Strumenti e materiali utilizzati	Libri di vario genere: albi illustrati, libri tattili, libri sonori, libri in lingue diverse. Materiali di recupero e creativi: cartoncino, stoffe, colla, forbici, materiali naturali. Strumenti digitali: tablet, LIM (lavagna interattiva multimediale), supporti audio/video per la lettura. Spazi dedicati: angoli lettura accoglienti, biblioteche scolastiche.

Titolo del progetto	9- MANO NELLA MANO...
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	X "Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) X "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classi prime e classi quinte del plesso RADICE
Docente referente	LUCREZIA DI LENA
Durata del progetto	Tutto l'anno
Periodo di svolgimento	Incontri programmati in occasioni di festività e nello scambio di piccole storie scritte dagli alunni di quinta per gli alunni di prima. Giochi e letture condivise.
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Accoglienza e socializzazione: Conoscenza reciproca: Sviluppo delle competenze: Sensibilizzazione ai valori.
Obiettivi formativi specifici	Sviluppare la capacità di prendersi cura dell'altro. Inventare storie di facile comprensione. Saper organizzare una piccola attività per gli alunni più piccoli. Avere la capacità di ascoltare e farsi ascoltare Attraverso il gioco portare l'alunno alla conoscenza e alla lettura della favola inventata.

Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
-------------------------------------	---

Contenuti e attività previste

Contenuti	Aiutare I bambini della prima classe a sentirsi a proprio agio nel nuovo ambiente scolastico e a creare legami con I compagni più grandi. Permettere ai bambini della prima di conoscere la scuola e I compagni delle classi quinte, e viceversa, creando un senso di comunità. Stimolare la creatività, la capacità di ascolto, la narrazione e la cooperazione, valorizzando l'autonomia di ciascuno. Insegnare concetti come rispetto e l'amicizia, fondamentali per la crescita e la costruzione di relazioni positive.
Attività laboratoriali/operative	INCONTRI LABORATORIALI Organizzare laboratory comuni in cui I bambini e le bambine delle due classi, lavorano insieme su un tema specifico, come l'amicizia, l'ambiente o la lettura. Ad esempio, creare insieme il "Muro dell'amicizia" ATTIVITA' DI LETTURA E SCRITTURA CONDIVISA: I bambini delle quinte leggeranno storie ai più piccolo o aiutarli nella scrittura, stimolando la loro capacità di narrazione. GIOCHI E ATTIVITA' MOTORIE: Proporre giochi di gruppo e attività motorie che favoriscano l'interazione e il movimento, creando un clima giocoso e sereno. VISITE E ESPLORAZIONE DELLA SCUOLA: Permettere ai bambini della prima di esplorare gli spazi della scuola, accompagnati dai compagni delle quinte, per familiarizzare con l'ambiente MOMENTI DI DIALOGO GUIDATO: Usare un barattolo con parole chiave legate alla scuola (es. Banco, lavagna, giocare) Per stimolare il dialogo e la condivisione delle esperienze tra I bambini.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa X Cartellone fotografico che ricorda in linea cronologica. I momenti importanti di crescita del bambino

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	PIANIFICAZIONE GRADUALITÀ COINVOLGIMENTO EMOTIVO Leggere e scrivere insieme una favola e.
Strumenti e materiali utilizzati	Video, quaderni, colla, colori, cartoncini e tanta fantasia.

Titolo del progetto	10 - LETTURA E SCRITTURA CREATIVA
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	X "Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	4^A-B Deledda
Docenti	Inss. Renna Filomena, Boccuzzi Arianna.
Durata del progetto	Gennaio-maggio
Periodo di svolgimento	Gennaio-Maggio
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	4^ A-B – Deledda

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	-Avvicinare gli alunni alla lettura attraverso un racconto coinvolgente e ricco di significato. -Educare ad una lettura attiva, consapevole e appassionata.
Obiettivi formativi specifici	-Sviluppare la creatività e il pensiero critico. -Stimolare il piacere della lettura individuale e condivisa. -Promuovere la riflessione su valori come l'amicizia e l'aiuto reciproco. -Migliorare la comprensione del testo e l'espressione orale. -Favorire il lavoro cooperative e l'inclusione.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee X competenza alfabetica funzionale; X competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Ascolto-lettura libro: “Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare”. Parole chiave: amicizia, accoglienza, fiducia, diversità, collaborazione, solidarietà, coraggio, rispetto per l’ambiente.
Attività laboratoriali/operative	Lettura ad alta voce del testo, sia da parte dell’insegnante che degli alunni, per favorire l’ascolto e l’interpretazione. Visione del film animato tratto dal libro per stimolare il confronto tra parola scritta e linguaggio visivo. Discussioni guidate sui temi principali della storia. Giochi linguistici: puzzle, cruciverba, acrostici. Attività grafico-pittorica Scrittura di testi ispirati alla vicenda o ai personaggi.
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe X Video Presentazioni digitali X Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Lettura e conversazione Giochi di animazione Storytelling Rappresentazione grafica Autovalutazione dell’esperienza
Strumenti e materiali utilizzati	Testi di Luis Sepùlveda

BEN... ESSERE

Titolo del progetto	I MIEI 5 SENSI
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	A.S.2025/2026 "Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) X "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	SEZIONI A B C Scuola dell'Infanzia plesso San Giovanni Bosco
Docente referente	Sabato Anna Lucia
Durata del progetto	Annuale
Periodo di svolgimento	Settembre/Giugno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	SEZIONI A B C Scuola dell'Infanzia plesso San Giovanni Bosco

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Sviluppare la consapevolezza del sé corporeo attraverso i cinque sensi. Promuovere la conoscenza del mondo circostante attraverso esperienze dirette e sensoriali. Favorire lo sviluppo del linguaggio verbale, manipolativo e grafico-pittorico legato alle sensazioni. Incoraggiare gli scambi comunicativi ed emotivi con i compagni.
Obiettivi formativi specifici	Sperimentare attivamente le sensazioni visive, uditive, olfattive, gustative e tattili. Individuare somiglianze e differenze tra oggetti e materiali. Esprimere le proprie sensazioni e emozioni attraverso il linguaggio. Ascoltare e comprendere le esperienze sensoriali altrui. Sviluppare la memoria sensoriale (tattile, visiva, uditiva, olfattiva, gustativa). Discriminare e ordinare le percezioni sensoriali.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica;

	competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	---

Contenuti e attività previste

Contenuti	Il mondo visivo: colori, forme, dimensioni. Il mondo uditivo: suoni, rumori, musica. Il mondo tattile: superfici lisce, ruvide, morbide, dure. Il mondo olfattivo: profumi, odori piacevoli e sgradevoli. Il mondo gustativo: sapori dolci, salati, amari, acidi.
Attività laboratoriali/operative	Laboratorio del tatto: esplorazione di materiali diversi con le mani (es. pasta, sabbia, farina, acqua, ecc.). Laboratorio dei suoni: ascolto di suoni prodotti da oggetti diversi e riconoscimento del loro origine. Laboratorio dei profumi: riconoscimento di odori di frutta, fiori o spezie. Laboratorio dei gusti: assaggio di cibi diversi, riconoscendo i sapori principali. Laboratorio del colore e della vista: osservare colori e forme attraverso lenti o oggetti. Laboratorio della creazione: utilizzare i materiali naturali e artificiali per creare composizioni e immagini.
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Didattica laboratoriale: attività pratiche e sperimentali per apprendere facendo. Esperienza diretta: l'apprendimento avviene attraverso l'esplorazione sensoriale e l'interazione con i materiali. Osservazione: analisi delle sensazioni e delle reazioni dei bambini. Conversazione e racconto: condivisione delle esperienze e dei vissuti sensoriali. Gioco: apprendimento ludico e motivante attraverso il gioco simbolico e di gruppo.
Strumenti e materiali utilizzati	Materiali naturali: foglie, sassi, sabbia, terra, legnetti, ecc. Materiali di uso quotidiano: stoffe, tappeti, spugne, ecc. Materiali di recupero: tappi di bottiglia, scatole di cartone, ecc. Prodotti alimentari: frutta, verdura, spezie, erbe aromatiche. Immagini e suoni: libri illustrati, CD con suoni, strumenti musicali semplici. Strumenti per misurare e contare: bilance, contagiri, contenitori di diverse dimensioni.

Titolo del progetto	TUTTI IN CAMPO
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) ☒ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classi terze – seconde - prime
Docente referente	Antonio Negro
Durata del progetto	Intero anno scolastico (30h)
Periodo di svolgimento	Intero anno scolastico
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☒ In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) ☐ In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	Classi terze – seconde - prime

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Relazioni interpersonali: Sviluppare rapporti di collaborazione, rispetto reciproco e partecipazione all'interno del gruppo di gioco-costruiamo-ripristiniamo i nostri ambienti di lavoro e i nostri attrezzi. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine ad un sano stile di vita, alla prevenzione e alla sicurezza. È capace di integrarsi nel gruppo e di assumersi responsabilità.
Obiettivi formativi specifici	Sviluppare la coordinazione, l'equilibrio e la consapevolezza del proprio corpo nello spazio e nel tempo, adattando le azioni motorie a situazioni diverse. Rispettare l'ambiente, luoghi, mezzi e attrezzature attraverso il ripristino e il rinnovamento degli stessi di seguito alcuni esempi: tracciatura dei campi da gioco, ripristino del laboratorio di Motoria, riordino degli spogliatoi, rendere il cortile più idoneo alle attività motorie così da compensare le esigenze nei momenti di compresenza e di classi numerose.. Acquisire comportamenti adeguati per la sicurezza propria e degli altri negli ambienti sportivi scolastici ed extrascolastici (compreso l'ambiente naturale). Sviluppare rapporti di collaborazione, rispetto reciproco e partecipazione all'interno del gruppo di gioco. Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport e per risolvere situazioni nuove o inusuali. Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale;

	competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; ☒ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	---

Contenuti e attività previste

Contenuti	Conoscere e applicare le dimensioni, linee e spazi di gioco sulle quali sviluppare le tecniche e le tattiche di base di vari sport (es. pallavolo, pallacanestro, atletica, pallameta, hockey ecc.). Conoscere gli spazi/ambienti di supporto ai campi da gioco (spogliatoio, laboratorio attrezzatura sportiva). Lavorare in gruppo e collaborare con i compagni per raggiungere un obiettivo comune.
Attività laboratoriali/operative	Spiegazione, dimostrazione delle differenze tra i diversi sport e su quali line/campi si sviluppano attraverso la tracciatura delle stesse. Uso di una corretta terminologia Uso di un corretto utilizzo degli spazi sportivi scolastici, Uso di un corretto utilizzo delle attrezzature sportive e dei loro ambienti di deposito (magazzino e ripostiglio attrezzature grandi e piccoli attrezzi).
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori (foto stato dei luoghi prima e dopo) Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Metodo prescrittivo, Metodo misto (globale, misto, globale) Metodo “learning by doing” Problem solving Cooperative learnig
Strumenti e materiali utilizzati	Varie tipologia di strumenti e attrezzature utili alla tracciatura di campi nel cortile (pennelli, vernici ecc.) Utensili per montare porte, canestri, pedana salto in alto, e ripristinare laboratorio, magazzino e spogliatoi palestra S. G. Bosco ed in parte della Deledda.

Titolo del progetto	POST SCUOLA – “VIVO BENE”	
Anno scolastico	A.S. 2025/2026	
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio” "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) X“Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale X Itinerari di Cittadinanza e Legalità	
Classe/i coinvolte	Calò, Morandi e L. Radice, Deledda, Lorenzini, G. Paolo II	
Docente referente	DS Marianna Galli	
Docenti partecipanti	Tutti i docenti di Scuola dell’Infanzia e della Scuola Primaria, a turnazione	
Durata del progetto	Da settembre a Giugno	
Periodo di svolgimento	Le attività avranno inizio e fine in coincidenza con il calendario scolastico, con orario: dalla fine delle lezioni curriculari all’arrivo dello scuolabus per tutti i plessi della scuola dell’INFANZIA e della PRIMARIA , per un massimo di 20 minuti al giorno.	
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo In orario curricolari non retribuito	

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Benessere del bambino durante la permanenza a scuola
Obiettivi formativi specifici	-Offrire ai bambini e alle bambine attività ricreative che favoriscano i rapporti interpersonali e l’inserimento nel gruppo. -Vivere lo spazio- scuola piacevolmente e il rientro a casa con maggiore serenità.
Competenze chiave europee coinvolte	X competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Dialoghi, racconti, conte, filastrocche, giochi tradizionali.
Attività laboratoriali/operative	Destinatari di questo progetto sono i bambini e le bambine delle scuole dell'infanzia ed elementare dell'Istituto Calò che fruiscono dello scuolabus. Si continuerà nella scelta di non far diventare il nostro intervento un prolungamento delle attività Scolastiche ma, attraverso il gioco, il dialogo, l'ascolto dei bisogni, si costruiranno rapporti di fiducia e di amicizia tra i bambini e le bambine e tra questi/e le docenti e comportamenti collaborativi. Sarà prestata attenzione all'accoglienza, all'integrazione e alla socializzazione tra le diverse fasce di età. La socializzazione matura anche attraverso linguaggi non verbali ed attività organizzate in gruppo, quindi acquisizione delle capacità di confronto e di collaborazione, del controllo dell'aggressività, attraverso la negoziazione e l'interiorizzazione delle regole.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Il servizio qui descritto si propone non solo di offrire assistenza e vigilanza degli alunni ma vuole avere e conservare tutte le caratteristiche di un servizio prettamente educativo svolto dal personale docente. Ci si propone pertanto di ottenere i seguenti risultati: - Benessere del bambino durante la permanenza a scuola - Rispetto della programmazione delle attività - Partecipazione attiva dei bambini alle proposte La valutazione sarà fatta in itinere e finale.
Strumenti e materiali utilizzati	Libri, giochi didattici.

AMBIENTE E TERRITORIO

Titolo del progetto	AMICI SENZA FRONTIERE CONOSCIAMO I POPOLI E LE CULTURE DIVERSE. (GEMELLAGGIO con alunni di STETTINO in POLONIA)
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" X "Ambiente e territorio" X "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	5A- 5B plesso DELEDDA ALUNNI dell'Istituto Scolastico Generale Stettino.
Docente referente	DOMENICA DE BIASI
Durata del progetto	INTERO ANNO SCOLASTICO
Periodo di svolgimento	DA OTTOBRE A GIUGNO
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Docenti coinvolte	Domenica Pizzulli., Gabriella De Vietro, Nunzia Russo, Giovanna Gianneo, Claudia Romata Irene Di Candia Maridora Matera, Petronilla Martiello, Anna Bellamia, Raffaella Troiano, Rosalba Chiancone, Vita Maria Carrera, Rosita Vecchio, Maria Panico,

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Promuovere la conoscenza reciproca e la collaborazione tra alunni polacchi e alunni italiani. Sviluppare la curiosità verso lingue culture e abitudini diverse. Stimolare la comunicazione interculturale e digitale. Educare al rispetto, alla solidarietà e alla comprensione delle diversità culturali.
Obiettivi formativi specifici	Scoprire somiglianze e differenze tra le diverse culture. Conoscere la tradizione narrativa dell'altro paese e le sue immagini culturali.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee X competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;

	competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	--

Contenuti e attività previste

Contenuti	Conoscenza della Polonia La scuola e la città. Racconti e fiabe. Feste d'inverno. Giochi dell'infanzia. Le cose strane dei nostri paese. Natura e ambiente. Cucina e ricette. Musica e Arte. Festa finale.
Attività laboratoriali/operative	Scambi di lettere, e informazioni via email, cloud o piattaforme educative (Google-Classroom-Twinning-Padlet) Videoconferenze periodiche. Attività artistiche, manuali, multimediali.P Produzioni digitali comuni (ebook- video,presentazioni)
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe X Video X Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Scambi via email, cloud o piattaforme educative (Google- Classroom-Twinning-Padlet) Lavori individuali in piccoli o grandi gruppi Brainstorming Cooperative learning Lecture di vari testi Manipolazione Realizzazione di cartelloni Realizzazione di presentazioni con filmati e foto delle attività svolte
Strumenti e materiali utilizzati	Mappe e carte geografiche Materiale iconico (Fotografie, illustrazioni,...) Musiche Video L.I.M. e PC Strumenti musicali Albi illustrati

Titolo del progetto	LEGAMI, EMOZIONI E TRADIZIONI CULINARIE
Anno scolastico	S. 2025/2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" X "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classi coinvolte	4A – 4B Plesso Calò
Docente referente	Tutte le insegnanti delle classi 4A e 4B del plesso Calò
Durata del progetto	Intero anno scolastico
Periodo di svolgimento	Novembre 2025 – Maggio 2026
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Finalità generali	Attraverso questo percorso i bambini impareranno a scoprire loro stessi e gli altri; a riconoscere la diversità come ricchezza e a diventare cittadini consapevoli.
Obiettivi formativi specifici	Comprendere e confrontare tradizioni e lingue. Promuovere la conoscenza e il rispetto reciproco attraverso la scoperta del cibo, simbolo di culture e tradizioni diverse, favorendo lo scambio e l'arricchimento reciproco. Far conoscere agli alunni le diversità culturali attraverso il cibo, simbolo di tradizioni e identità.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; X competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Musica, cibo e curiosità. Civiltà e tradizioni.
Attività laboratoriali/operative	Attività mirate all'esplorazione delle tradizioni culinarie di diverse culture. Laboratori di cucina. Raccolta di ricette.

	Lecture e discussioni sul tema del cibo e dell'identità culturale. Ogni alunno potrà inserire i propri dati e le informazioni della nazione di appartenenza: la bandiera, le tradizioni culinarie e altri aspetti della cultura. Rituali e restrizioni alimentari in alcune religioni; cibi, simbolismo e cultura.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe X Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa X Brochure illustrativa con le ricette delle famiglie degli alunni e le storie legate a esse

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Laboratori creativi. Storytelling. Apprendimento cooperativo. Ricerca – Azione. Circle Tme.
Strumenti e materiali utilizzati	LIM. Strumenti digitali. Libri illustrati.

Titolo del Progetto	3 - LA MAGIA DELLA NATURA
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	A.S.2025/2026 "Lettura e scrittura creativa" X “Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	SEZIONI A B C Scuola dell’Infanzia plesso San Giovanni Bosco
Docente referente	Salluce Rossella, Sabato Anna Lucia, Moro Rosa, Coppa Chiara, Troilo Carmelinda, Caruso Rosa, Belviso Cinzia, Parisi Concetta
Durata del progetto	Annuale
Periodo di svolgimento	Settembre/Giugno

Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	SEZIONI A B C Scuola dell'Infanzia plesso San Giovanni Bosco

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Stimolare la curiosità e il gusto per la scoperta dell'ambiente naturale. Promuovere un approccio scientifico e di osservazione. Incoraggiare il rispetto per la natura e il senso di responsabilità verso l'ambiente. Sostenere lo sviluppo globale del bambino (sensoriale, percettivo, motorio, linguistico e cognitivo).
Obiettivi formativi specifici	Sviluppare le competenze sensoriali attraverso la manipolazione e l'esplorazione. Apprendere il ciclo delle stagioni e le loro peculiarità. Riconoscere e classificare elementi naturali (pietre, foglie, fiori, semi). Acquisire un lessico specifico per descrivere la natura. Imparare a prendersi cura delle piante e degli esseri viventi.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; X competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Le quattro stagioni e i loro cambiamenti. I quattro elementi (aria, acqua, terra, fuoco). Piante: semi, radici, fusti, foglie, fiori, frutti. Animali: insetti, uccelli, altri animali del territorio. Il ciclo di vita e la sua riproduzione.
Attività laboratoriali/operative	Orto didattico: semina, trapianto, annaffiatura e raccolta di ortaggi e fiori. Laboratorio "Riflessi d'acqua": esperimenti e giochi con l'acqua. Laboratorio "Terra e sassi": manipolazione dell'argilla, creazione di forme e texture con sassi e legnetti. Laboratorio artistico: creazione di collage, disegni e manufatti con materiali naturali come foglie secche, pigne, conchiglie. Laboratorio di cucina: preparazione di semplici ricette con i prodotti dell'orto o altri ingredienti naturali. Laboratorio di riciclo: trasformazione di materiali di scarto in nuovi oggetti artistici.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Didattica laboratoriale: attività pratiche che coinvolgono attivamente i bambini nell'acquisizione di nuove conoscenze e competenze. Apprendimento per scoperta: lasciare che i bambini esplorino, sperimentino e arrivino alle proprie conclusioni. Osservazione diretta: osservare il mondo naturale che circonda la scuola, nel giardino o in un'area boschiva vicina. Apprendimento cooperativo: favorire il lavoro di gruppo e la collaborazione tra i bambini.
Strumenti e materiali utilizzati	Materiali naturali: semi, terriccio, acqua, sassi, foglie, rami, pigne, conchiglie. Attrezzi da giardinaggio: piccole palette, annaffiatori, guanti. Materiali artistici: colori, colla, carta, cartoncino, forbici (con punta arrotondata).

Titolo del progetto	UN VIAGGIO NELLO SPAZIO
Anno scolastico	2025 - 2026
Macroarea PTOF	A.S. 2025/26 "Lettura e scrittura creativa" ☒ "Ambiente, territorio e tecnologia" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte Sezioni	Monopoli Cricelia (sez. E) - Ribecco Maria e Surdo Lucia (Sez. F) – Giammarrusto Mogavero Angela, Galante Elena e Bellini Stefania (Sez. G) – Sansolini Emanuella e Piccenna Maria (Sez. H)
Docente referente	Giammarrusto Mogavero Angela
Durata del progetto	a.s. 2025/26
Periodo di svolgimento	Novembre 2025-Giugno 2026
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☒ In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Il progetto ha come obiettivo di stimolare la curiosità, l'immaginazione attraverso il gioco e l'esplorazione, a questa età è fondamentale proporre attività che siano accessibili, divertenti e coinvolgenti, ponendo le basi per lo sviluppo di competenze trasversali.
Obiettivi formativi specifici	Stimolare la capacità di osservazione.

	Esercitare la capacità di ascolto e di attenzione. Curare le abilità manipolative e la percezione spaziale. Accendere la curiosità verso lo spazio, i pianeti e le stelle. Permettere ai bambini di esprimere emozioni ed argomentazioni attraverso il linguaggio. Rafforzare la fiducia in sé stessi contrastando paure e fragilità. Favorire la crescita emotiva e sociale dei bambini. Riconoscere e valorizzare le differenze. Acquisire un lessico specifico sull'astronomia. Promuovere atteggiamenti di rispetto per ogni forma di vita.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; ☒ competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Valorizzare l'osservazione e la percezione tra distanza e dimensione. Sviluppo della conoscenza stimolando la propensione all'osservazione ed alla formulazione di ipotesi. Arricchire l'immaginazione e la creatività attraverso attività stimolanti. Ampliare il vocabolario e favorire l'espressione attraverso nuove parole e l'identificazione con personaggi di storie spaziali.
Attività laboratoriali/operative	Esperimenti scientifici attraverso i cambiamenti di luce. Creare modelli di razzi spaziali e pianeti. Lancio di piccoli razzi. Dipingere, colorare ed incollare immagini di stelle ed altri corpi celesti. Proiezione ed audio-storie del primo uomo sulla luna. Laboratorio artistico-creativo con la collaborazione di esperti esterni. Laboratorio di astrofisica con la collaborazione di esperto esterno. Laboratorio scientifico-matematico di coding del "Piccolo principe". Sotto le stelle planetario e cinema sferico. Visita galleria d'arte (MUPA). Serata astronomica con osservazione notturna. Uscita didattica.
Prodotti finali previsti	☒ Mostra dei lavori Manifestazione pubblica ☒ Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa ☒ Altro: Pubblicazione degli eventi sul sito web dell'istituto-documentazione fotografica.

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Creare lavori artistici ispirati allo spazio per stimolare la creatività. Utilizzare materiali che stimolino la manipolazione e la collaborazione tra i bambini. Giochi che facilitino l'apprendimento delle regole ed il rispetto reciproco. Percorsi ludici di conoscenza dei cicli vitali che regolano il cosmo. Conoscenza degli elementi che abitano il cielo e la terra, attraverso il corpo, la
------------------------	---

	sensorialità, l'osservazione ed i racconti. Lettura: "Il piccolo principe" esplorazione spaziale, viaggio tra gli asteroidi e la conoscenza di personaggi simbolici. Racconti mitologici su stelle e pianeti. Lecture animate a tema su stelle, luna ed alieni. Lecture a tema attraverso libri illustrati sul sistema solare e sullo spazio, incoraggiando la lettura delle immagini e la drammatizzazione.
Strumenti e materiali utilizzati	Materiale di base per attività artistiche e manuali: cartoncini colorati, carta crespata e stagnola, tempere, acquerelli e pennarelli, materiali adesivi per decorazioni spaziali, rotoli di carta e scatole di cartone, palline di polistirolo, mappamondo, torcia o lampada, specchi e carta argentata, libri illustrati, video educativi a tema astronomico, digital board e materiale di facile consumo.

Titolo del progetto	UN VIAGGIO TRA MARE E SPIAGGIA
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" X "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classi quinte e classi terze del plesso Radice
Docente referente	Di Lena Lucrezia – Curione Angelica
Docenti partecipanti	Valeria D'Alconzo – Marilucy Scarati – Carmen Mongelli – Giuditta Abbamonte – Tiziana Bozza – Luisella Calabrese – Ortenzia Panessa – Lucia Calabria
Periodo di svolgimento	Maggio
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Educare al rispetto dell'altro, alla collaborazione e alla cooperazione ; Introdurre i concetti chiave della sostenibilità ambientale; Far acquisire consapevolezza delle proprie abitudini quotidiane in tema di ambiente Promuovere comportamenti sostenibili incoraggiando pratiche virtuose legate alla differenziazione dei rifiuti e al riciclo. Sensibilizzare alla diversità e all'inclusione attraverso il rispetto delle differenze individuali e delle diverse abilità, valorizzando le diverse forme di intelligenza e di espressione. Rendere le città e gli insediamenti umani inclusive, sicuri, resilienti e sostenibili. (Agenda 2030)
Obiettivi formativi specifici	Dare valore a dei beni preziosi come la spiaggia e il mare. Collaborare in gruppo

Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
-------------------------------------	---

Contenuti e attività previste

Contenuti	Conoscenza del territorio e dell'ambiente Esplorazione del quartiere, ricerca dei rifiuti, differenziazione. (nozioni teoriche e apprendimento pratico) Calendario delle attività teoriche e pratiche con la collaborazione di Teknoservice e Legambiente Uscita sul territorio (Marina di Ginosa) per il Progetto “Spiagge e fondali puliti” di Legambiente (Raccolta e differenziazione rifiuti)
Attività laboratoriali/operative	- Verrà valutata la partecipazione al percorso formativo e la ricaduta didattica del progetto nel percorso didattico di ciascun alunno.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Ricerca (nozioni teoriche sulla sostenibilità ambientale, raccolta dei rifiuti) – azione (uscite pratiche sul territorio) Debriefing, (riflessione e discussione dopo l'esperienza pratica per facilitare l'apprendimento, analisi critica e analisi delle dinamiche di gruppo e delle esperienze vissute durante l'attività.)
Strumenti e materiali utilizzati	Cartelloni, guanti, sacchetti di plastica, camici ,pinze...

Titolo del Progetto	IN CAMMINO VERSO UN MONDO...DI LUCE Maria e Giuseppe alla ricerca del posto ideale per il NATALE
Anno scolastico	2025- 2026
Macroarea PTOF	A.S._2025/2026_____ "Lettura e scrittura creativa" X “Ambiente e territorio” X "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Tutte le classi della scuola primaria del plesso “DELEDDA”
Docente referente	DOMENICA DE BIASI
Durata del progetto	Da Ottobre a Dicembre
Periodo di svolgimento	Ottobre-Novembre-Dicembre
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Educare ai valori universali del Natale: Sviluppare la sensibilità artistica e creativa Sviluppare le competenze espressive Favorire la cooperazione e il senso di appartenenza al gruppo-classe Realizzare un “progetto visibile” come coronamento di un percorso di lavoro.
Obiettivi formativi specifici	Prendere coscienza dei valori universali per stare bene con sè e gli altri. Favorire la ricerca personale. Sperimentare ed apprendere diverse forme di comunicazione. Condividere con gli altri esperienze e sentimenti. Comprendere il vero senso del Natale. Riconoscere e comprendere i simboli del Natale. Collaborare alla realizzazione di un Progetto espressivo comune. Conoscere la propria realtà territoriali e le proprie tradizioni. Sensibilizzare gli alunni sul tema della salvaguardia ambientale, educandoli allo sviluppo sostenibile grazie ad un uso consapevole e durevole delle risorse. Potenziare la creatività degli alunni e della manualità nel creare ambienti con materiale di riciclo.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee X competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale;

	X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; X competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	--

Contenuti e attività previste

Contenuti	Gli ambienti naturali La salvaguardia dell'ambiente Il riciclo creativo La storia del Natale Canti Drammatizzazioni. Coreografie.
Attività laboratoriali/operative	Ricerche sui personaggi e sui simboli del Natale. Ricerche sui vari ambienti Visione di filmati Riflessioni sui valori del Natale. Preparazione di addobbi e abiti di scena. Memorizzazione e riproduzione di poesie e canti natalizi. Allestimento della scenografia
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Conversazioni. Lavori di gruppo. Brainstorming Cooperative learning Circle time Lecture di vari testi Manipolazione Realizzazione di cartelloni Ritmo associato al movimento del corpo. Riproduzione per imitazione Interventi individualizzati e personalizzati. Cooperative Learning
Strumenti e materiali utilizzati	Videoproiettore. LIM e PC Microfoni Strumenti musicali Luci Mappe e carte geografiche Materiale di diverso tipo.

Titolo del progetto	“Jé nàte nu criatüre” settima edizione
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	A.S.2025-2026 X "Lettura e scrittura creativa" X “Ambiente e territorio” X "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale X Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Plesso G. LOMBARDO RADICE e Infanzia del plesso GIOVANNI PAOLO II Docenti partecipanti: Tutti i docenti del plesso “G. L. Radice” dell’Infanzia e della Primaria Classi: Primaria- Infanzia (5 anni)
Docente referente	Giosuè V.- Bozza T.- Tamborrino D.- Santoro V.- Curione A.- Ignazzi R.-
Durata del progetto	Un mese
Periodo di svolgimento	Dal 20 novembre al 17 dicembre
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra solo per i referenti (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	Vedi sopra

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Promuovere la cultura della solidarietà.
Obiettivi formativi specifici	Sviluppare sentimenti di collaborazione e di altruismo verso gli altri. Riflettere sul significato del Natale e sul messaggio d’amore che diffonde. Conoscere e comprendere la propria realtà territoriale e le proprie tradizioni.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; X competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Ricerche sui personaggi e i simboli del Natale. Riflessioni sui valori che il Natale ispira. Memorizzazione e riproduzione di poesie e canti natalizi. Partecipazione allo spettacolo nel plesso L. Radice e nella grotta del signor Giuseppe Scalise.
Attività laboratoriali/operative	Preparazione di addobbi e abiti di scena per la realizzazione della manifestazione.

	Realizzazione di manufatti natalizi doni con varie tecniche.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica si terrà giovedì 17 dicembre 2025 dalle ore 17:30 alle 20.30 Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro _____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Conversazioni. Lavori di gruppo. Formazioni di piccoli gruppi per la preparazione dei canti. Tutto il progetto sarà svolto tenendo conto delle competenze, delle abilità e delle attitudini di ciascuno.
Strumenti e materiali utilizzati	

Titolo del progetto	“POTENZIAMENTO MUSICALE” classe VA Deledda Scuola Primaria (D. I. 176/22 art.6)
Anno scolastico	2025 – 2026
Macroarea PTOF	A.S. 2025/26_ "Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio” X "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) X "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Docente referente	Carrozzoli Giuseppe
Durata del progetto	Tutto l’anno scolastico
Periodo di svolgimento	Da Settembre 2025 a Giugno 2026
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolare non retribuito
Classi coinvolte	Classe VA del plesso “Deledda”

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Potenziare le attività scolastiche musicali rivolte agli alunni di scuola primaria, attraverso nuove strategie didattiche; Attuare nuovi percorsi di continuità educativo- didattica tra i due ordini scolastici (primaria e secondaria) dell’istituto comprensivo “Calò - Deledda - S. G. Bosco”
Obiettivi formativi specifici	OBIETTIVI EDUCATIVI

	accrescere le capacità espressive attraverso la pratica musicale; acquisire maggiore consapevolezza di se e del modo di rapportarsi agli altri; sviluppare la capacità pratico-operativa; accrescere le capacità di attenzione e concentrazione. OBIETTIVI SPECIFICI sviluppare la percezione e il controllo dello schema corporeo, con particolare attenzione alla respirazione e all'emissione di suoni con la voce e con uno strumento musicale; acquisire la capacità di eseguire melodie strumentali e vocali attraverso la lettura e l'imitazione; acquisire la capacità di pensare il suono prima di produrlo; acquisire la capacità d'ascolto nella pratica vocale individuale e collettiva; sviluppare una socializzazione attiva attraverso l'esecuzione di brani di musica d'insieme
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee x competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; x competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; x competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; x competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Esplorare le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e di strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; eseguire singolarmente o in gruppo, semplici brani vocali e strumentali, appartenenti a generi e culture differenti; riconoscere gli elementi costitutivi dei vari brani musicali; ascoltare, interpretare e descrivere i brani musicali di diverso genere; riprodurre cellule ritmiche con strumenti a percussion, con il proprio corpo e con oggetti comuni.
Attività laboratoriali/operative	Esercitazioni laboratoriali nella propria classe VA; esercitazioni di musica d'insieme; pratica vocale nel gruppo classe; esecuzioni pubbliche del lavoro svolto.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori x Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe x Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Lezione frontale; metodo induttivo; ascolto partecipativo; didattica laboratoriale; utilizzo del ritmo associato al movimento del corpo; riproduzione per imitazione e per lettura della notazione specifica; pratica vocale; interventi individualizzati e personalizzati; esercitazioni sul quaderno pentagrammato.
------------------------	--

Strumenti e materiali utilizzati	Quaderno pentagrammato; fotocopie di schede didattiche; spartiti personalizzati; flauto dolce.

Titolo del progetto	Insieme a ritmo di musica
Anno scolastico	A.S 2025/2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" X "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale X Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classi 3 ^A A Calò, 3 ^A A Morandi; 3 ^A A-B L. Radice
Docente referente	Cecilia Pastore, Eugenia Colamito, Felicia Cazzetta, Vita Cardinale, Angela Clemente, Luisella Calabrese, Calabria Lucia, Clemente Marialaura, Acquasanta Angela, Panessa Ortenzia.
Durata del progetto	Febbraio- Maggio
Periodo di svolgimento	Febbraio- Maggio
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	
Finalità generali	Favorire lo sviluppo personale, relazionale, ed espressivo Stimolare la creatività, la consapevolezza di sé e degli altri Sviluppare capacità immaginative, espressive e motorie; Sviluppare capacità di ascolto, di concentrazione e di memoria.
Obiettivi formativi specifici	Eseguire per imitazione brani in gruppo o individualmente. Acquisire una alfabetizzazione musicale di base. Utilizzare i diversi linguaggi musicali attraverso la ritmica gestuale. Stimolare il controllo del proprio corpo e la coordinazione motoria attraverso la "Body Percussion". Sviluppare la percezione e il controllo della postura, con particolare attenzione al rilassamento e alla respirazione.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Brani in gruppo o individuali. L'alfabetizzazione musicale di base. La ritmica gestuale. La Body Percussion.
-----------	---

	Il rilassamento e la tecnica della respirazione. La riproduzione dei suoni con la voce e lo strumento. La musica e le emozioni. Esecuzione di brani ritmici e melodici semplici all'interno di un contesto di gruppo.
Attività laboratoriali/operative	Attraverso le attività si stimolerà il bambino ad inventare, elaborare, operare, sperimentando in prima persona le caratteristiche e le possibilità dei diversi movimenti, segni, suoni, oggetti, combinazioni, forme,... Il progetto si basa sulla creatività musicale messa in atto attraverso la creazione estemporanea della musica con la voce, il corpo, semplici strumenti musicali, giochi sonori, gesti, espressioni, movimenti.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Attraverso la musica si coinvolgeranno i bambini con la loro corporeità, i sentimenti, la fantasia, la creatività, i giochi,... per aiutarli a prendere coscienza delle possibilità e delle resistenze del corpo. Ciò consente di migliorare l'espressività, il coordinamento dei movimenti, l'armonizzazione dei gesti, le possibilità di comunicare attraverso molteplici linguaggi espressivi (mimica facciale, suoni, canto, drammatizzazione musicale,...).
Strumenti e materiali utilizzati	Strumenti digitali, strumenti a percussione

Titolo del progetto	“ LA MIA SCUOLA... CON UN PIZZICO DI PACE
Anno scolastico	A.S.2025 / 2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio" X "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	1^ A MORANDI con i seguenti docenti: Ciriello Vincenza, Antonucci Maria, Catucci Rosalba, Mercante Flavia, Guarino Arcangela, Caramia Maria.
Docente referente	CIRIELLO VINCENZA
Durata del progetto	4 MESI
Periodo di svolgimento	DA FEBBRAIO A MAGGIO con 4 rientri da 3 ore (12 ore per ogni docente).

Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	1^ A MORANDI

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Promuovere la giustizia e i diritti umani. Sviluppare le competenze sociali e civiche.
Obiettivi formativi specifici	Promuovere una cultura di pace e non violenza. Sviluppare empatia e capacità di risolvere i conflitti in modo pacifico. Favorire la collaborazione e la condivisione. Aiutare i bambini a riconoscere e gestire le proprie emozioni. Favorire la comprensione dell'importanza del rispetto per gli altri.
Competenze chiave europee coinvolte	X competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Concetto di pace: cos'è la pace? Come si manifesta nella vita quotidiana? Valori fondamentali: rispetto – amicizia – collaborazione – empatia. Gestione dei conflitti: strategie per risolvere piccoli litigi in modo pacifico. Diversità e inclusione: accettare e valorizzare la differenza tra le persone.
Attività laboratoriali/operative	Lettura di storie o fiabe sulla pace (Piccolo principe). Discussione guidata per riflettere sui messaggi delle storie. Disegnare e colorare simboli di pace (colombe – arcobaleni – mani unite). Creare un “albero della pace” in classe dove ogni bambino appende un messaggio o un disegno. Giochi di squadra. Imparare canzoni sulla “ Pace”.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica X Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Approccio ludico e partecipativo. Uso di materiali visivi. Creazione di un ambiente inclusivo, sereno e stimolante.
------------------------	---

Strumenti e materiali utilizzati	Cartelloni, fogli, materiali di cancelleria, costume di scena.
----------------------------------	--

Titolo del progetto	GIOCARRE CON L'ARTE
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	A.S.2025/2026 "Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" X "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	SEZIONI A B C Scuola dell'Infanzia plesso San Giovanni Bosco
Docente referente	Belviso Cinzia
Durata del progetto	Annuale
Periodo di svolgimento	Settembre/Giugno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	SEZIONI A B C Scuola dell'Infanzia plesso San Giovanni Bosco

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Stimolare la fantasia e la creatività. Promuovere l'espressione di sé, delle emozioni e dei sentimenti. Sviluppare abilità pittoriche e manipolative. Incoraggiare l'esplorazione del mondo attraverso il linguaggio artistico. Rafforzare il senso di identità e autonomia.
Obiettivi formativi specifici	Avvicinare i bambini a diverse tecniche artistiche in modo divertente. Realizzare elaborati personali e collettivi. Imparare a osservare e interpretare un'opera d'arte. Collaborare con i compagni in progetti comuni.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;

	competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	---

Contenuti e attività previste

Contenuti	Introduzione alle opere di grandi artisti (es. Pollock, Fontana) per stimolare la riflessione e l'immaginazione. Esplorazione di diverse tecniche artistiche come pittura, disegno e scultura. Temi come le stagioni o la natura per collegare l'arte all'esperienza quotidiana. Temi legati alle emozioni e ai sentimenti.
Attività laboratoriali/operative	Laboratorio di pittura: sia individuale che collaborativa, per sperimentare colori e tecniche. Laboratorio manipolativo: con materiali come l'argilla per sviluppare le abilità manuali. Laboratorio "Un libro a modo mio": per creare un proprio albo illustrato. Laboratorio di letture animate: per collegare narrazioni e arte. Attività ispirate a opere e artisti specifici.
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Ludico-laboratoriale: l'apprendimento avviene attraverso il gioco e l'esperienza diretta. Narrativo: utilizzo di fiabe, storie o biografie di artisti per introdurre i concetti in modo avvincente. Basato sull'esperienza: partire dall'osservazione e dalla sperimentazione diretta dei materiali e delle tecniche. Cooperativo: incoraggiare il lavoro di gruppo e la collaborazione tra i bambini.
Strumenti e materiali utilizzati	Materiali artistici: pittura, pennelli, argilla, materiali di riciclo, colla, forbici, ecc. Spazi accoglienti: ambienti dedicati, ben curati e su misura per i bambini, che favoriscano il gioco, l'esplorazione e la socialità. Strumenti musicali, libri, e altri supporti che facilitino le attività laboratoriali. Opere d'arte di grandi artisti come spunto di ispirazione.

Titolo del progetto	“Laboratorio di canto solistico”
Anno scolastico	2025 – 2026
Macroarea PTOF	A.S. 2025 – 2026 "Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio” ✕ EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Alunni di scuola secondaria di 1° Grado
Docente referente	Guzzi Pietro
Durata del progetto	120 ore
Periodo di svolgimento	Ottobre 2025 – Giugno 2026
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	4 ^A – 4 ^B – 4 ^C – 4 ^D del plesso “G. Deledda”

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Il progetto nasce da un’esigenza didattica con ore di potenziamento spendibili all’interno dell’istituto e a completamento orario di cattedra. In particolare verranno impiegate 4 ore settimanali per l’intero anno scolastico Le finalità sono molteplici: l’approccio ai diversi ambiti specifici della musica (ascolto attivo, espressione ritmica, vocalità, movimento del corpo); svilupperanno nel discente atteggiamenti e comportamenti positivi soprattutto nella relazione e nella comunicazione con i pari e gli adulti; favorire lo sviluppo dei potenziali di crescita dei ragazzi stimolando le dinamiche dell’espressione, della comunicazione musicale e potenziando il tessuto connettivo sociale; sviluppare l’esperienza del far musica in un contesto più “aperto” per i molteplici aspetti formativi e educativi propri dell’attività; favorire lo sviluppo psicofisico della persona e delle capacità connesse con la sfera della musicalità.
-------------------	--

Obiettivi formativi specifici	sviluppo delle capacità percettive (con un’adeguata educazione dell’orecchio) e del senso ritmico; utilizzo corretto della propria voce, con la giusta respirazione; capacità di intonazione e memorizzazione di brani vocali, per imitazione; socializzazione; ricerca di momenti di conoscenza di se stessi, degli altri e dell'ambiente extrascolastico; crescita linguistica dei ragazzi per la loro maturazione espressiva e comunicativa; sviluppo della loro identità in rapporto alla realtà linguistico-sonora circostante; partecipazione attiva nelle esperienze specifiche della musica; sviluppare la pratica corale; sviluppare una didattica dell’ascolto.
Competenze chiave europee coinvolte	✕competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica;

	competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	---

Contenuti e attività previste

Contenuti	Attività corale e ritmica esercizi di respirazione; vocalizzi per lo sviluppo di risonanza ed estensione vocale giochi di coordinazione gesto-suono-ritmo canti di repertorio italiano e internazionale ascolto e memorizzazione dei brani. Prove generali. Concerto finale.
Attività laboratoriali/operative	
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Il metodo utilizzato partirà da lezioni dirette e frontali per illustrare i contenuti melodici e ritmici dei brani affrontati, per passare ad una metodologia laboratoriale, che traduca in pratica corale quanto appreso; durante il percorso verranno formate e/o affinate le abilità musicali dei giovani, accrescendone le competenze utilizzando trasversalmente metodi di tecnica vocale, si lavorerà su intonazione, ritmica, stile e igiene vocale aiutando i giovani a sviluppare una buona capacità di ascolto e critica musicale; approccio ludico; laboratorio tecnico-interpretativo.
Strumenti e materiali utilizzati	Impianto voci LIM; PC.

RISORSE UMANE INTERNE

N°	COGNOME E NOME	Orario	Ore aggiuntive di non docenza funzionali al progetto
1.	Prof. Guzzi	Venerdì 6 ^a e 7 ^a Ora (dalle ore 13:15 alle ore 15:15 – 4 alunni)	*****
2.	Prof. Guzzi	Venerdì 8 ^a e 9 ^a Ora (dalle ore 15:15 alle ore 17:15 – 4 alunni)	*****

Titolo del progetto	“GIOCARRE CON LA MUSICA”
Anno scolastico	2025 – 2026
Macroarea PTOF	A . S . 2025 – 2026 ☐ "Lettura e scrittura creativa" ☐ “Ambiente e territorio” ☐ "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) ☐ “Ben... Essere” (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☐ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	4 ^A A – 4 ^A B – 4 ^A C – 4 ^A D plesso “Deledda”
Docente referente	Guzzi Pietro – Pignatelli Carmela
Durata del progetto	30 ore
Periodo di svolgimento	Ottobre 2025 – Giugno 2026
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☐ In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) ☒ In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	4 ^A A – 4 ^A B – 4 ^A C – 4 ^A D del plesso “G. Deledda”

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Il progetto nasce da un’esigenza didattica dei suddetti docenti con ore di potenziamento spendibili all’interno dell’istituto e a completamento orario cattedra. In particolare verranno impiegate 4 ore settimanali, una per ogni classe, per l’intero anno scolastico, in compresenza del docente della classe nell’ora di Musica prevista dalla programmazione disciplinare. Le finalità sono molteplici: l’approccio ai diversi ambiti specifici della musica (ascolto attivo, espressione ritmica, avvio allo studio di uno strumento, vocalità infantile, movimento del corpo) svilupperanno nel discente atteggiamenti e comportamenti positivi soprattutto nella relazione e nella comunicazione con i pari e gli adulti; aumenterà la capacità di attenzione e concentrazione durante le attività di gruppo; allenerà la coordinazione motoria; favorirà la socializzazione e la condivisione nel rispetto dei propri ritmi e tempi.
Obiettivi formativi specifici	☐ sviluppo delle capacità percettive (con un’adeguata educazione dell’orecchio) e del senso ritmico; ☐ utilizzo corretto della propria voce, con la giusta respirazione; ☐ capacità di intonazione e memorizzazione di brani vocali, per imitazione e decodificando la scrittura musicale; ☐ apprendimento della postura corretta e di un adeguato comportamento in coro; ☐ avvio ad un primo approccio allo studio del flauto dolce.
Competenze chiave europee coinvolte	☐ competenze chiave europee ☐ competenza alfabetica funzionale; ☐ competenza multilinguistica; ☐ competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; ☐ competenza digitale; ☐ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; ☐ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; ☐ competenza imprenditoriale; ☐ competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Attività corale, ritmica e strumentale; ~~le~~ caratteristiche del suono; la scala musicale al flauto dolce; la scrittura musicale.
Attività laboratoriali/operative	
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori ☒ Manifestazione pubblica ☐ Drammatizzazione ☐ Giornalino di classe ☐ Video ☐ Presentazioni digitali ☐ Scrittura Creativa ☐ Altro

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Il metodo utilizzato partirà da lezioni dirette e frontali per illustrare i contenuti melodici e ritmici dei brani affrontati, per passare ad una metodologia laboratoriale, che traduca in pratica corale e strumentale quanto appreso.
Strumenti e materiali utilizzati	Strumenti ritmici; LIM; PC.

RISORSE UMANE INTERNE

N°	COGNOME E NOME	Orario	Ore aggiuntive di non docenza funzionali al progetto
1.	Prof. Guzzi	Lunedì 6 ^a ora 4 ^a C Martedì 4 ^a ora 4 ^a D	////////////////////////////////////
2.	Prof.ssa Pignatelli Carmela	Venerdì 1 ^a ora 4 ^a B Venerdì 2 ^a ora 4 ^a A	////////////////////////////////////

Titolo del progetto	L'ARTE COME SPECCHIO DELLA CIVILTÀ
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" X "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) ☐ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	3°F secondaria di I grado
Docente referente	Cesarea Di Biase
Durata del progetto	Intero anno scolastico (10 ore)
Periodo di svolgimento	Intero anno scolastico
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☒ In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) ☐ In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Comunicare attraverso l'arte: Esprimere e comunicare le proprie idee attraverso elaborati personali e condividerli con la classe. Realizzare messaggi visivi: Produrre elaborati personali, riproducendo o rielaborando immagini con originalità e rispetto dei codici visive Utilizzare tecniche e strumenti: Sperimentare e usare in modo autonomo e creativo tecniche, strumenti (analogici e digitali) e materiali diversi
Obiettivi formativi specifici	Individuare elementi visivi: Riconoscere e distinguere colori, forme, figure e sfondi nelle immagini e nell'ambiente Leggere opere d'arte: Analizzare un'opera per comprenderne il significato, il soggetto, lo stile e le caratteristiche principali, mettendola in relazione con il contesto storico-culturale. Utilizzare un linguaggio specifico: Adoperare una terminologia adeguata per descrivere e commentare le opere. lavorare in gruppo, condividere idee e confrontare i propri lavori con quelli dei compagni. educare al "bello" e riconoscere il patrimonio artistico e culturale presente nell'ambiente circostante
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; ☒ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;

	competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	---

Contenuti e attività previste

Contenuti	Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine per la realizzazione. Valorizzare il patrimonio nazionale: Riconoscere e apprezzare il patrimonio artistico e culturale del proprio territorio e comprenderne il valore estetico, storico e sociale. Sviluppare consapevolezza critica: Essere sensibili ai problemi di tutela e conservazione dei beni culturali. Migliorare la capacità di esprimere sensazioni ed emozioni attraverso il linguaggio artistico
Attività laboratoriali/operative	Realizzazione tele e installazioni Assemblare il materiale e realizzare il proprio personale elaborato artistico
Prodotti finali previsti	☒ Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe ☐ Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro _____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Cooperative Learning Problem-Based Learning (PBL) Didattica Laboratoriale Lezione frontale:
Strumenti e materiali utilizzati	Tele, supporti di carta, colori a tempera e acrilici, stoffe ecc.

Titolo del progetto	“Suonare e crescere...INSIEME” PROGETTO POTENZIAMENTO MUSICALE - classi V Primaria D.M.8/11 e succ. D.M. 176/22 art.6 comma j
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	A.S. 2025-2026 "Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio” ☒ "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) ☒ "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	classi 5e scuola primaria dell’istituto
Docente referente	Prof. Maggiore Emanuele
Docenti coinvolti	Proff. Calabrese Elisa, Carrozzoli Giuseppe, Console Donato, Maci Duilio, Maggiore Emanuele, Ribecco Carmelo
Durata del progetto	Intero anno scolastico, potenziando l’ora curriculare settimanale di musica attraverso la compresenza di un docente esperto di strumento con l’insegnante di classe
Periodo di svolgimento	Settembre-giugno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☒ In orario curricolare non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Favorire l’orientamento e la continuità educativa e didattica verticale fra le classi di ordini diversi dello stesso Istituto Comprensivo attraverso percorsi didattici specifici che sviluppino competenze trasversali capaci di favorire una maturazione globale della persona e di riflettersi positivamente in altri ambiti del curriculum Contribuire a fare della scuola un centro promotore di attività artistico-culturali ben strutturate Offrire una più ampia possibilità di apprendimento del linguaggio musicale Diffondere la cultura musicale attraverso la realizzazione di attività strumentali, corali, corporee, espressive Imparare a relazionarsi con gli altri attraverso attività musicali ed espressive Imparare ad esprimere emozioni, idee, sensazioni attraverso il linguaggio musicale e l’espressività corporea Contrastare, attraverso esperienze espressivo-musicali, l’emarginazione ed il disagio scolastico, promuovendo l’integrazione e la valorizzazione delle diversità Sviluppare la capacità di riflessione, comunicazione, relazione, rispetto delle regole, autostima, senso critico Motivare gli alunni ad ascoltare, riconoscere, esplorare, riflettere, razionalizzare le proprie emozioni, utilizzando la musica come espressione di sé e come comunicazione
Obiettivi formativi specifici	Sviluppare la memoria musicale Eseguire per imitazione canti e brani in gruppo o individualmente. Acquisire una alfabetizzazione musicale di base (note, valori musicali e pause, caratteristiche del suono, notazione musicale) Utilizzare i diversi linguaggi musicali

	Conoscere ed utilizzare la tecnica della respirazione Sviluppare la percezione e il controllo della postura, con particolare attenzione al rilassamento e alla respirazione Riprodurre i suoni con la voce e con il flauto dolce Stimolare il controllo del proprio corpo e la coordinazione motoria attraverso la musica Esprimersi attraverso l'utilizzo degli strumenti musicali, della voce e giochi ritmici Eseguire brani ritmici e melodici semplici in formazioni d'insieme attraverso l'utilizzo del canto e degli strumenti, riconoscendo il rispetto e l'importanza del proprio ruolo assegnato all'interno di un contesto di gruppo
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; ☒ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; ☒ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; ☒ competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Decodifica notazione musicale, lettura ed esecuzione di brani con flauto dolce, educazione alla voce
Attività laboratoriali/operative	Esecuzioni individuali e collettive strumentali e corali
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro: Piccola esibizione in contesto a fine anno scolastico

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Lezione frontale Metodo induttivo e deduttivo Musica d'insieme Didattica laboratoriale Ritmo associato al movimento del corpo Riproduzione per imitazione e per lettura singola e d'insieme Pratica vocale Interventi individualizzati e personalizzati Esercitazione individuale
Strumenti e materiali utilizzati	Lavagna multimediale interattiva con collegamento ad internet Casse acustiche Computer Fotocopie Flauto dolce

Titolo del progetto	CONCERTI SCOLASTICI
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	A.S. 2025/2026 "Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" ☒ "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	1e, 2e, 3e secondaria di primo grado ad indirizzo musicale
Docente referente	prof. Maggiore Emanuele
Docenti partecipanti	proff. Calabrese Elisa, Carrozzi Giuseppe, Console Donato, Di Fonzo Vito Antonio, Lazazzara Pietro, Maci Duilio, Maggiore Emanuele, Ribecco Carmelo
Durata del progetto	Intero anno scolastico fino ad esibizioni dei Concerti (ultima settimana prima delle vacanze di Natale; ultima settimana prima delle vacanze estive)
Periodo di svolgimento	dicembre-giugno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☒ In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) (Frontali: 15h x 8 docenti = tot. 120h) ☒ Ore funzionali (FIS) (15h x 8 docenti = tot. 120h) ☒ Ore funzionali (FIS) (10h x 1 docente referente)

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	• Sviluppare il senso di responsabilità e del rispetto dell'altro • Contrastare, attraverso esperienze espressivo-musicali, l'emarginazione ed il disagio scolastico e promuovere l'integrazione e la valorizzazione delle diversità • Educare alla convivenza nel rispetto delle diversità • Promuovere la creatività, individuale e di gruppo • Accrescere lo sviluppo della propria identità in rapporto alla realtà circostante, attraverso la consapevolezza del proprio ruolo nella struttura scolastica, quindi della propria responsabilità, stimolando lo sviluppo di facoltà critico-estetiche (momenti d'ascolto) • Promuovere, attraverso l'acquisizione di capacità musicali specifiche, ulteriori occasioni di sviluppo e orientamento delle proprie potenzialità
Obiettivi formativi specifici	• Sviluppare la capacità di ascolto. • Sviluppare la consapevolezza dell'attività senso-motoria legata al proprio strumento • Migliorare la tecnica strumentale individuale e di gruppo • Accrescere la padronanza tecnica dello strumento al fine di produrre eventi musicali tratti da repertori della tradizione, con consapevolezza interpretativa • Conoscere ed eseguire repertori musicali di genere e stile diversi • Incentivare la collaborazione con l'altro per la realizzazione di un bene comune • Sviluppare la capacità di percezione, memorizzazione ed analisi dei suoni • Sviluppare la capacità del controllo dell'accordatura del proprio strumento e/o l'intonazione della propria emissione, in risposta alle esigenze del gruppo e alle richieste del direttore d'orchestra, sia in esecuzioni all'unisono sia in sviluppi polifonici

Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; ☒ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; ☒ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; ☒ competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
-------------------------------------	---

Contenuti e attività previste

Contenuti	• Studio ed esecuzione dei brani programmati in repertorio e attinenti alle manifestazioni
Attività laboratoriali/operative	• Prove individuali, di classe, a sezioni ed orchestrali • Concerti
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa ☒ Altro: concerti

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	• Project work apprendimento separato delle parti • Prove d'insieme per classi, sezioni strumentali e orchestrali • Studio guidato individuale e collettivo • Uso comparato dei diversi espedienti comunicativi legati alla pratica orchestrale, verbale e gestuale • Partecipazione strumentale dei docenti al fianco dei propri alunni • Lavoro di gruppo costante, con analisi guidata delle esigenze e dei risultati
Strumenti e materiali utilizzati	• Materiale orchestrale didattico prodotto o reperito (partiture di brani arrangiati per le formazioni prescelte) • Strumenti musicali • Leggii • Impianto amplificazione/luci Risorse umane e compiti • Prof. Emanuele Maggiore: Stesura del progetto; coordinamento delle attività di musica d'insieme e delle diverse manifestazioni musicali; relazione finale. • Tutti i docenti di strumento: Elaborazione partiture funzionali alle esecuzioni dei brani programmati per le diverse manifestazioni; prove musicali d'insieme; concerti. • Alunni: Prove musicali individuali, d'insieme e concerti. • Collaboratori scolastici: Organizzazione logistica degli spazi e spostamento strumenti ad inizio e fine di ciascun evento.

Dati generali del progetto

Titolo del progetto	<i>manipoliamo la natura:l'argilla</i>
Anno scolastico	<i>2025/26</i>
Macroarea PTOF	A.S. _____ ☐ "Lettura e scrittura creativa" ☐ "Ambiente e territorio" ☒ "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) ☐ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☐ Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	<i>5^A-5^B Radice</i>
Docente referente	<i>Scarati Marilucy</i>
Durata del progetto	<i>20 ore</i>
Periodo di svolgimento	<i>ottobre, novembre, dicembre</i>
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☐ In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) ☒ In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	<i>lavorare l'argilla effettuando un laboratorio di tornitura</i>
Obiettivi formativi specifici	<i>presentare l'argilla in modo diverso: piastrelle con texture,tavolette di legno</i>

Competenze chiave europee coinvolte	• competenze chiave europee • competenza alfabetica funzionale; • competenza multilinguistica; • competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; • competenza digitale; • X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; • competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; • competenza imprenditoriale; • competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
-------------------------------------	--

Contenuti e attività previste

Contenuti	<i>saper manipolare l'argilla</i>
Attività laboratoriali/operative	<i>disegnare con la polvere d'argilla su fogli colorati realizzare un vaso</i>
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori • Manifestazione pubblica • Drammatizzazione • Giornalino di classe • Video • Presentazioni digitali • Scrittura Creativa • Altro _____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	<i>laboratorio creativo</i>
Strumenti e materiali utilizzati	<i>argilla, tornio,</i>

Titolo del progetto	13. COLORIAMO LA NOSTRA SCUOLA
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" X "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) □ "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	3°D-3°E-3°F-3°G secondaria di I grado
Docente referente	Cesarea Di Biase
Docenti coinvolti	Rocco Lomonaco-Anna Maria Bongermino, Punzi, Cefalo, Di Tinco
Durata del progetto	Intero anno scolastico (40 ore)
Periodo di svolgimento	Intero anno scolastico
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☒ In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) ☐ In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Valorizzare gli spazi: Trasformare pareti anonime e degradate in elementi decorativi e culturalmente rilevanti, migliorando l'estetica del contesto urbano. Comunicare messaggi: Utilizzare il muro come strumento per veicolare idee, valori sociali, identità di comunità e storie, stimolando il dialogo e il confronto. Creare esperienza: Generare un impatto visivo immersivo che influenzi l'atmosfera e l'esperienza delle persone che vivono o attraversano lo spazio. Espressione personale e stile: Permettere all'artista di esprimere la propria creatività e sviluppare uno stile personale e riconoscibile, distinguendosi. Rigenerazione urbana: Contribuire alla trasformazione e riqualificazione di intere aree urbane, spesso attraverso progetti di volontariato e partecipazione comunitaria.
Obiettivi formativi specifici	Sviluppare il senso civico: Educare al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio artistico e degli spazi pubblici, distinguendo l'arte dall'imbrattamento. Favorire la socializzazione: Promuovere la collaborazione e la condivisione tra le persone, creando dinamiche di gruppo e un senso di appartenenza. Stimolare la creatività e il benessere: Dare sfogo alla creatività, superare schemi mentali preconcenti e contribuire al benessere, specialmente per i più giovani. Integrare diverse abilità:

	Mettere in gioco e integrare varie competenze, abilità e saperi (umanistici, scientifici, tecnologici) per un risultato comune. lavorare in gruppo, condividere idee e confrontare i propri lavori con quelli dei compagni. educare al "bello" e riconoscere il patrimonio artistico e culturale presente nell'ambiente circostante
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; ☒ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; ☒ competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	LA REALIZZAZIONE DI MURALES SULLE PARETI INTERNE DELLA SCUOLA S.G. BOSCO. GLI ALUNNI ALLA FINE DEL PROGETTO: Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine per la realizzazione. Valorizzare il patrimonio nazionale: Riconoscere e apprezzare il patrimonio artistico e culturale del proprio territorio e comprenderne il valore estetico, storico e sociale. Sviluppare consapevolezza critica: Essere sensibili ai problemi di tutela e conservazione dei beni culturali. Migliorare la capacità di esprimere sensazioni ed emozioni attraverso il linguaggio artistico
Attività laboratoriali/operative	MURALES: Progettazione Elaborazione Realizzazione
Prodotti finali previsti	☐ Mostra dei lavori ☒ Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe ☐ Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Cooperative Learning Problem-Based Learning (PBL) Didattica Laboratoriale Lezione frontale
Strumenti e materiali utilizzati	Colori acrilici da esterno; Pennelli di varie forme e misure; Tempera Bianca con antimuffa Spazzola in metallo per pulire meglio la superficie da dipingere; Proiettore per proiettare il vostro disegno o la foto sul muro; Scala

Titolo del progetto	14. IL TEATRO DEL NOVECENTO
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	3E secondaria
Docente referente	ROSA ANDREULA. Docenti coinvolti: Fiorenza Calabrese, Guzzi Pietro
Durata del progetto	Gennaio 2025/Maggio 2026
Periodo di svolgimento	
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	-favorire lo sviluppo personale, relazionale, ed espressivo -stimolare la creatività, la consapevolezza di sé e degli altri Promuovere competenze comunicative, emotive e sociali
Obiettivi formativi specifici	-potenziare l'autostima e la fiducia in se stessi -avvicinare gli studenti al linguaggio teatrale come forma di arte e di comunicazione -sviluppare la capacità di esprimersi attraverso il linguaggio verbale e non verbale -Acquisire consapevolezza della voce come strumento espressivo. -prendere coscienza del proprio corpo nello spazio scenico -costruire fiducia in sé' e negli altri superando la timidezza e la paura del giudizio -comprendere e analizzare un testo teatrale
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Storia del Teatro Il Teatro del '900 Il Teatro di Pirandello Il Teatro di Peppino e di Edoardo De Filippo
Attività laboratoriali/operative	Lettura e analisi del testo teatrale

	Scrittura e rielaborazione di un copione Esercizi di movimento espressivo Prove di recitazione Costruzione e ideazione di scenografia, costume e oggetti di scena
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Spettacolo finale presso Teatro Alcanices

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Didattica laboratoriale Lavoro di gruppo e cooperative Drammatizzazione e role-playing
Strumenti e materiali utilizzati	Microfono, case e mixer Materiali per scenografia e costume Impianto luci Computer

RECUPERO DELLE COMPETENZE DI BASE (ITALIANO/MATEMATICA)

Titolo del progetto	GIOCHI MATEMATICI DEL MEDITERRANEO - GMM 2026
Anno scolastico	2025 -2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" X Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese X Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Tutte le classi terze, quarte e quinte primaria del comprensivo: (Calò: 3A-4A-4B-5A-5B) - (Morandi: 3A-5A) - (Radice: 3A-3B-4A-4B-4C-5A-5B) (Deledda: 3A-3B-4A-4B-4C-4D-5A-5B)
Docente referente	BOZZA Tiziana
Durata del progetto	da OTTOBRE a MAGGIO
Periodo di svolgimento	Da NOVEMBRE a MAGGIO
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Sviluppare e approfondire tutti i contenuti di matematica riconducibili alla progettazione d'istituto e alla programmazione disciplinare attivata dai docenti delle classi III-IV-V. Valorizzare e rafforzare le eccellenze e allo stesso tempo potenziare le capacità logiche e matematiche di tutti gli alunni
Obiettivi formativi specifici	Consolidare e potenziare le competenze matematiche specifiche della classe di riferimento; Promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione; Valorizzare la consapevolezza degli apprendimenti; Sviluppare sempre più le capacità di analisi e sintesi sviluppando attività di matematizzazione; Potenziare le capacità logiche e il pensiero divergente per individuare strategie diverse per la risoluzione dei quesiti matematici; Ampliare le conoscenze perfezionando ulteriormente il metodo di studio per renderlo sempre più organico e produttivo; Fornire strumenti cognitivi e capacità di autovalutazione sufficienti per essere in grado di lavorare con alunni di classi e istituti diversi.

Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; X competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Numeri interi, decimali, relativi. Tecniche e procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale. Rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. La frequenza e la probabilità. Le frazioni Le potenze. Rappresentazioni, confronti ed analisi di figure geometriche Individuazione di varianti, invarianti, relazioni Perimetro e area delle principali figure geometriche Problemi di logica Sviluppo di ragionamento e individuazione di strategie appropriate per la risoluzione dei problemi
Attività laboratoriali/operative	Ogni insegnante sviluppa e approfondisce tutti i contenuti di matematica riconducibili alla progettazione disciplinare della propria classe nelle modalità più consone all'argomento Gli alunni partecipano alle varie gare, secondo il livello di avanzamento: alla Qualificazioni d'istituto, alla Finale d'istituto, alla Finale Provinciale o di Area, Finale Nazionale)
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa X Mostra dei risultati ottenuti nelle diverse gare X premiazione e articoli sui risultati ottenuti

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	X Lezione frontale X Modalità interattive X Lavoro di gruppo X Prove pratiche X Esercitazioni X Role playing X Analisi dell'errore
Strumenti e materiali utilizzati	Libro, schede didattiche, test e prove degli anni scorsi

Titolo del progetto	2-ALLENIAMOCI ALLE PROVE INVALSI!
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" X Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	5^ A Calò – 5^A Deledda
Docente referente	Petronilla Martiello
Durata del progetto	20 ore 10 per ogni classe (5 incontri per classi, periodo antecedente le Prove Invalsi)
Periodo di svolgimento	Da Febbraio ad Aprile. Due ore settimanali. Nelle ore pomeridiane (utilizzando le ore di compresenza)
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Il progetto è finalizzato a consolidare e potenziare le competenze e le abilità di base degli alunni, promuovendo il pensiero divergente e l'autonomia di approccio alle prove INVALSI.
Obiettivi formativi specifici	Potenziamento delle competenze matematico/logichee scientifiche Sviluppo delle competenze digitali al Pensiero critico e computazionale: problem solving, decisionalità e competenza progettuale Valorizzazione di percorsi formativi individualizzate coinvolgimento degli alunni Educare gli alunni ad assumere atteggiamenti sempre più disinvolti nei riguardi della disciplina, potenziando le capacità di comprensione, di ascolto , di osservazione, di analisi e di sintesi. Rendere gli alunni capaci di comprendere, applicare,confrontare, analizzare i contenuti proposti Fornire strumenti cognitivi che promuovano le capacità di autovalutazione per essere in grado di affrontare le prove Invalsi in piena autonomia Fornire agli alunni strumenti cognitivi e capacità di valutazione sufficienti per essere in grado di distinguere, tra le varie risposte fornite, quella più adeguata e probabile con maggiore autonomia.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee X competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; X competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Numeri, spazio e figure, data e previsioni, relazioni e funzioni
Attività laboratoriali/operative	Somministrazione di prove graduate per difficoltà costruite sul modello delle prove INVALSI nazionali.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Saranno somministrate prove strutturate. I quesiti presentati saranno formulati usando testi delle prove Invalsi svolte negli anni precedenti e presenti sui quaderni operativi degli alunni. Saranno inoltre utilizzati quesiti a risposta chiusa e a risposta aperta e schede di approfondimento per l'approccio a concetti più complicati. Le esercitazioni saranno volte ad approfondire le conoscenze e le abilità matematiche acquisite dagli alunni riguardo i contenuti e i processi logici specifici della disciplina. Sono previste simulazioni delle prove con relativa valutazione individuale e collettiva
Strumenti e materiali utilizzati	Computer, LIM, Tablet, quaderni operativi specifici per le prove Invalsi, piattaforme per esercitazioni e simulazioni online. Fogli, Libri, Fascicoli Invalsi, Schede software

Titolo del progetto	ALLENAMENTO ALLE PROVE INVALSI
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" X Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	2^ A Deledda
Docente coinvolte	BELLAMIA ANNA
Durata del progetto	10 ORE
Periodo di svolgimento	Da Febbraio ad Aprile. 2 ore settimanali, da svolgersi nelle ore pomeridiane posticipando le ore di compresenza del mattino
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario pomeridiano non retribuito utilizzando le ore di compresenza

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Il progetto è finalizzato a consolidare e potenziare le competenze e le abilità di base degli alunni, promuovendo il pensiero divergente e l'autonomia di approccio alle prove INVALSI.
Obiettivi formativi specifici	Potenziare le competenze di base in italiano Favorire la familiarizzazione con la struttura e la logica delle prove INVALSI, Promuovere l'autonomia, la concentrazione e la consapevolezza metacognitiva Ridurre l'ansia da prestazione Migliorare la comprensione del testo (individuare informazioni esplicite e implicite, inferenze, intenzioni comunicative). Saper riconoscere e interpretare elementi linguistici Promuovere strategie di ragionamento
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee X competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; X competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Comprensione del testo: individuazione di informazioni esplicite e implicite; inferenze e significato globale; lessico e campi semantici. Elementi di grammatica e sintassi funzionali alla comprensione. Strategie di lettura e gestione del tempo.
Attività laboratoriali/operative	Lettura guidata di testi con domande a scelta multipla in stile INVALSI. Esercizi di riconoscimento delle informazioni implicite. “Simulazioni a tempo” con correzione collettiva e spiegazione delle strategie di risposta. Giochi linguistici e attività di potenziamento del lessico. Analisi di errori frequenti emersi nelle simulazioni. Esercitazioni guidate su quesiti tratti da prove INVALSI. cooperative.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Le attività vengono proposte con progressiva complessità, partendo da esercizi di consolidamento delle abilità fondamentali di lettura e comprensione Si privilegia la manipolazione di materiali concreti, l’uso di immagini, schede colorate e situazioni di gioco per rendere l’apprendimento motivante e accessibile. Gli alunni lavorano in piccoli gruppi o coppie, favorendo cooperazione, confronto e verbalizzazione dei ragionamenti. I bambini sono guidati a riflettere sul proprio modo di pensare e risolvere i quesiti
Strumenti e materiali utilizzati	Computer, LIM, quaderni operativi specifici per le prove Invalsi, piattaforme per esercitazioni e simulazioni online. Fogli, Libri, Fascicoli Invalsi, Schede software

Titolo del progetto	4-POTENZIAMENTO MATEMATICA CLASSI TERZE
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" X Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese X Competenze STEAM X Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classi Terze della Scuola Secondaria di I Grado
Docente referente	Prof. Rocco Luigi Menzella
Durata del progetto	Da 18 a 24 ore (3-4 ore per classe)
Periodo di svolgimento	II Quadrimestre (Febbraio – Marzo)
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	- Migliorare l'approccio alle prove Invalsi. - Favorire la comprensione da parte degli alunni delle finalità della prova. - Conoscere e comprendere le caratteristiche delle prove.
Obiettivi formativi specifici	- Sviluppare e potenziare l'abilità a risolvere con metodo e in breve tempo situazioni problematiche con diverso grado di difficoltà. - Fornire agli allievi contenuti e strutture metodologiche che ampliano la sfera delle conoscenze. - Favorire la comprensione da parte degli alunni delle finalità della prova. - Favorire la comprensione da parte degli alunni delle caratteristiche delle prove, degli ambiti sui quali vertono i quesiti e delle competenze oggetto di valutazione; - Fornire agli alunni strumenti cognitivi e capacità di valutazione sufficienti per essere in grado di distinguere, tra le varie risposte fornite, quella più adeguata e probabile con maggiore autonomia. - Sostenere gli alunni nell'elaborazione delle strategie risolutive dei test. - Attivare strategie di soluzione dei quesiti. - Incrementare l'utilizzo delle nuove tecnologie al fine di favorire la padronanza degli strumenti informatici. - Individuare contenuti e informazioni in un testo digitale.

Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; X competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; X competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
-------------------------------------	---

Contenuti e attività previste

Contenuti	- Svolgimento di prove Invalsi degli anni precedenti ed altre fornite dalle case editrici, sia utilizzando materiale cartaceo e sia mezzi informatici. - Approfondimento di alcune parti di programma concordate con i docenti curriculari e da svolgere, in parte, in parallelo con il programma ordinario.
Attività laboratoriali/operative	- Svolgimento di prove invalsi CBT su piattaforme informatiche
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa X Altro: Elaborati scritti e schede INVALSI

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Le attività avranno carattere fondamentalmente operativo e consentiranno agli alunni di acquisire dimestichezza con le nuove tipologie di prove INVALSI , in formato digitale, affinché non le vivano come un mero quiz nozionistico ma al contrario le affrontino con serenità, come un momento importante in cui poter acquisire consapevolezza delle proprie conoscenze e competenze. Sono previste: - esercitazioni di gruppo - test individuali e guidati - test con autovalutazione - simulazioni delle prove d'esame con la somministrazione di prove INVALSI degli anni precedenti attraverso l'utilizzo la LIM, del laboratorio informatico e delle numerose risorse on-line. Durante le simulazioni saranno esplicitati costantemente i processi sottesi alla risoluzione dei singoli esercizi (come rilevabili dai quadri di riferimento INVALSI di Italiano e Matematica) per sviluppare le competenze metacognitive degli alunni e fornire loro strumenti cognitivi e capacità di valutazione sufficienti per essere in grado autonomamente di distinguere, tra le varie risposte fornite, quella più adeguata e probabile. A tal fine l'approccio metacognitivo accompagnerà tutto il progetto affinché gli alunni maturino la capacità di gestire i propri processi cognitivi. Particolare importanza avrà la fase della correzione e registrazione degli errori che consentirà a ciascun alunno di riflettere e sottoporre a verifica le proprie conoscenze (capacità di autovalutazione) e quindi acquisire consapevolezza delle proprie capacità e competenze. Inoltre tale fase consentirà, ai docenti di rilevare le carenze di ogni singolo studente e di comprendere su quali ambiti di competenze intervenire in modo mirato. Le attività previste saranno proposte attraverso una didattica laboratoriale in modalità di "cooperative learning" con l'uso, oltre che dei consueti sussidi didattici, soprattutto dei
------------------------	---

	laboratori di informatica e delle LIM attraverso: • Simulazioni di prove individuali e di gruppo • Correzioni collettive • Riflessioni sugli esiti delle simulazioni In vista delle Prove Nazionali somministrate al computer, ampio spazio sarà dato ad esercitazioni on-line per abituare gli alunni a leggere un testo o un quesito sul monitor piuttosto che aver davanti un documento cartaceo. A tale scopo le attività si svolgeranno collegandosi a siti free che mettono a disposizione piattaforme per la preparazione, svolgimento e correzione delle prove. A conclusione di ciascuna esercitazione ci si soffermerà sui nuclei fondanti delle prove e si rifletterà sugli errori e le criticità emerse
Strumenti e materiali utilizzati	PC (Aula Digitale), LIM

COMPETENZE STEM

Titolo del progetto	“Informatica: Il Word e il PowerPoint”
Anno scolastico	2025 – 2026
Macroarea PTOF	A . S . 2025 – 2026 ☐ "Lettura e scrittura creativa" ☐ “Ambiente e territorio” ☐ "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) ☐ “Ben...Essere” (Scienze e Sport) ☐ "Continuità e orientamento" ☐ Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) ☐ P4C ☐ Potenziamento Lingua Inglese ☐ Competenze STEAM ☐ Scuola Digitale ☐ Itinerari di Cittadinanza e Legalità 
Classe/i coinvolte	4 [^] A – 4 [^] B – 4 [^] C – 4 [^] D plesso “Deledda” 4 [^] A – 4 [^] B plesso “Calò”
Docente referente	Guzzi Pietro
Durata del progetto	15 ore per ogni gruppo
Periodo di svolgimento	Ottobre 2025 – Giugno 2026
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	☐ In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) ☐ In orario extracurricolare non retribuito
Classi coinvolte	4 [^] A – 4 [^] B – 4 [^] C – 4 [^] D del plesso “G. Deledda”

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Questo laboratorio si prefigge lo scopo di far esercitare negli alunni le capacità di progettazione e le competenze nell'uso di vari strumenti. Nell'ambito prettamente informatico esplora le potenzialità di programmi a larga diffusione – Word e PowerPoint – e spinge a usarli come mezzo per accedere alle informazioni, elaborarle, ordinarle, diffonderle. Utilizzare la multimedialità per stimolare, attraverso la cooperazione ed il dialogo tra i ragazzi, l'apprendimento personale.
Obiettivi formativi specifici	☐ Saper accedere a fonti di conoscenza, interpretare contenuti e trasformarli in competenze facendo proprie tecniche e tecnologie per la trasmissione delle conoscenze. ☐ Progettare percorsi per la creazione di oggetti materiali e multimediali anche in lavoro cooperativo con coetanei e insegnanti.

Competenze chiave europee coinvolte	☒ competenze chiave europee ☐ competenza alfabetica funzionale; ☐ competenza multilinguistica; ☐ competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; ☒ competenza digitale; ☒ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; ☐ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; ☐ competenza imprenditoriale; ☒ competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
-------------------------------------	--

Contenuti e attività previste

Contenuti	WORD ☐ La finestra di Word (elementi e caratteristiche); ☐ produzione di un testo semplice sotto dettatura; ☐ paragrafo; ☐ tabelle; ☐ layout; ☐ formattazione del carattere; ☐ formattazione del testo; ☐ creazione di elenchi puntati; ☐ inserire immagini e/o forme; ☐ inserire intestazione e piè pagina; ☐ archiviare i file in modo ordinato; ☐ stampa POWER POINT ☐ lavorare con le presentazioni e salvarle in formati di file diversi; ☐ inserire, modificare e formattare il testo nelle presentazioni; ☐ inserire e modificare figure, immagini e disegni; ☐ layout; ☐ applicare effetti di animazione e transizioni alle presentazioni; ☐ controllare e correggere il contenuto di una presentazione prima della
Attività laboratoriali/operative	
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori ☐ Manifestazione pubblica ☐ Drammatizzazione ☐ Giornalino di classe ☐ Video ☐ Presentazioni digitali ☒ Scrittura Creativa ☐ Altro

Metodologie e strategie dida

Approcci e metodologie	Nell'affrontare un problema gli alunni saranno guidati a servirsi di un metodo che si sviluppi in sequenze logiche. Poiché tra le finalità dell'insegnamento rientrano l'acquisizione di conoscenze, lo sviluppo di abilità cognitive e di competenze teorico-pratiche, per la formazione di un ambito mentale intuitivo e logico, si intende dar vita ad una metodologia che privilegi il metodo della scoperta preparando la sorpresa, suscitando la curiosità, favorendo lo scambio e il trasferimento delle competenze da un allievo all'altro. Le attività saranno rivolte in parte al recupero di abilità di base e in parte ai concetti specifici informatici.
Strumenti e materiali utilizzati	Videoproiettore Laboratorio di informatica.

Titolo del progetto	GIOCHI MATEMATICI “BOCCONI”
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio” "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese X Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Tutte
Docente referente	Andriulli Rocco Luigi
Durata del progetto	Tutto l’anno
Periodo di svolgimento	Tutto l’anno
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Migliorare la logica.
Obiettivi formativi specifici	Approccio diverso alla matematica.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; X competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; X competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Forniti dalla Bocconi.
Attività laboratoriali/operative	Nessuna.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro: Nulla

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Logica
Strumenti e materiali utilizzati	Forniti dalla Bocconi

ITINERARI di CITTADINANZA e LEGALITÀ

Titolo del progetto	PROGETTO DI BENEFICENZA “DONO ANCH’IO “
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" X “Ambiente e territorio” "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	TUTTE LE SEZIONE E LE CLASSI DELL’ISTITUTO
Docente referente	MARIANNA GALLI
Durata del progetto	Due mesi
Periodo di svolgimento	Novembre-Dicembre
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	- In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	La scuola promuovere la trasmissione delle emozioni e delle tradizioni, oltre ai saperi e ai doveri. Pertanto, l’allestimento di un angolo che possa donare calore e amore, colori e suoni del Natale, vuole infondere un messaggio di pace e solidarietà nei giovani. In un’ottica di condivisione e inclusione, unione e rispetto nei confronti del prossimo. X Favorire la progressiva maturazione dell’identità e della coscienza di sé; X Valorizzare le potenzialità di ciascun alunno; X Favorire la relazione con gli altri nel riconoscimento e nel rispetto dell’altrui diversità
Obiettivi formativi specifici	• Scoprire che la solidarietà è un valore che aiuta la crescita culturale di ciascuno. • Favorire lo sviluppo della conoscenza di sé e dell’altro. • Contribuire a dare dignità alla vita.

	• Aumentare la capacità di comprensione dell'altro per condurre il bambino a una maggiore apertura al dialogo. • Sostenere progetti di aiuto e sviluppo a favore dell'Infanzia. • Promuovere la conoscenza di organismi che operano a favore della Ricerca, dell'Infanzia e dei diritti umani. • Mettere in atto comportamenti di solidarietà, collaborazione e di amicizia. • Aumentare la capacità di comprensione dell'altro per condurre il bambino/ragazzo a condividere con gli altri lo stesso patrimonio di bisogni
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Conversazioni per introdurre l'argomento. • Informative sulle iniziative delle Associazioni. • Colazione solidale . • Pettolata.. • Tombolata. • Lotteria di premi messi in palio in ogni classe.
Attività laboratoriali/operative	
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa X Vendita di biglietti per la lotteria.

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Campagna raccolta fondi attraverso lotterie, vendita di prodotti realizzati con materiale di riciclo.
Strumenti e materiali utilizzati	Donazione, da parte dei commercianti del paese, di alcuni oggetti da mettere in palio. Collaborazione delle famiglie nella vendita dei biglietti. Recupero di prodotti di risulta per dare vita ad oggetti nuovi.

Titolo del progetto	“TANTI POPOLI UNA SOLA TERRA” Un Natale di Pace, Speranza e Solidarietà
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio” "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale X Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Tutte le classi dei plessi Calò/ Morandi
Docente referente	BUSTO Rosamaria
Durata del progetto	Ottobre/Dicembre 2025
Periodo di svolgimento	15 dicembre 2025
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	Tutte le classi dei plessi Calò/ Morandi

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Sviluppare la consapevolezza che viviamo tutti in un villaggio globale che è la Terra. Sensibilizzare al tema della pace e dell'fratellanza tra i popoli minato dalle tante guerre ancora in atto. Ricordare che il Natale è una festività che invita a riflettere sui temi della pace, della solidarietà e della fratellanza al di là del credo religioso a cui si appartenga.
Obiettivi formativi specifici	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.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale;

	x competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; x competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; x competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	--

Contenuti e attività previste

Contenuti	Prendere coscienza dei valori universali e condividerli e con gli altri Favorire la ricerca personale Sperimentare ed apprendere diverse forme di espressione e di comunicazione Condividere con gli altri esperienze e sentimenti Comprendere il vero senso del Natale Riconoscere e comprendere i simboli del Natale Collaborare alla realizzazione di un progetto espressivo comune
Attività laboratoriali/operative	Il progetto tiene conto delle competenze, delle abilità e delle attitudini messe a disposizione l'uno dell'altro, per ottenere il miglior risultato possibile: Lavori di gruppo. Attività per classi aperte Conversazioni guidate con domande mirate per dare la di esprimere i propri pensieri riguardo l'argomento trattato Peer to peer Cooperative Learning Laboratori musicali, coreutici e teatrali.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Attività laboratoriali.
Strumenti e materiali utilizzati	Canovacci teatrali, strumenti digitali.

Titolo del progetto	“IO, TU, NOI: VIAGGIO TRA DIRITTI, CULTURE E INCLUSIONE”
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio” "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale X Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Prima F Scuola Secondaria di I grado
Docenti coinvolti	Ribecco Carmelo Bernini Giusy Bruno Giusy Guzzi Pietro Lattarulo Isabella
Durata del progetto	Intero anno scolastico
Periodo di svolgimento	Ottobre-Maggio
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolare non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	“IO, TU, NOI: VIAGGIO TRA DIRITTI, CULTURE E INCLUSIONE” è un progetto curricolare che intende formare cittadini consapevoli, aperti e rispettosi, capaci di vivere la scuola come luogo di incontro, crescita e solidarietà. Un percorso educativo e culturale che mette al centro la persona e la sua unicità. Finalità Promuovere la conoscenza e la consapevolezza dei diritti umani come patrimonio universale. Favorire la riflessione sul tema della disabilità come ricchezza e non come limite. Conoscere e rispettare culture e religioni diverse, in particolare l’Islam. Approfondire la storia e la memoria del popolo Rom, con particolare attenzione al Samudaripen (genocidio dei Rom e Sinti durante la Shoah). Educare alla convivenza civile, inclusione e rispetto delle diversità.
Obiettivi formativi specifici	Obiettivi specifici Comprendere il significato dei principali diritti sanciti dalla Dichiarazione Universale dei Diritti Umani. Riconoscere e rispettare le diverse abilità, attraverso attività inclusive. Conoscere le principali caratteristiche della religione islamica, evitando stereotipi. Scoprire la cultura Rom e la tragedia del Samudaripen, sviluppando empatia e

	memoria storica. Promuovere il dialogo interculturale e la cittadinanza attiva.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Strutturazione Il progetto è suddiviso in quattro moduli con i seguenti contenuti I diritti umani nel contesto scolastico. La disabilità e l'inclusione. La religione islamica e il dialogo interreligioso. La cultura Rom e la lotta a stereotipi e pregiudizi.
Attività laboratoriali/operative	Articolazione del progetto 1.Modulo: Disabilità e inclusione Attività: visione di brevi video o lettura di racconti su ragazzi con disabilità. Prodotto finale: elaborazione di un manifesto di classe "Diversi ma uguali". Evento: 2 dicembre "Giornata Internazionale delle Persone con Disabilità" - Laboratorio musicale con i ragazzi/e dell'ANFFAS di Ginosa 2. Modulo: Diritti Umani Attività: lettura semplificata della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (versione per ragazzi); discussione in classe. Prodotto finale: realizzazione di un "alfabeto dei diritti" con disegni e parole-chiave. Evento: 10 dicembre "Giornata Mondiale dei Diritti Umani" Raccolta firme sui diritti umani (Piazza Nusco/Piazza IV novembre); 12 dicembre Il diritto di protesta: "Rosa Parks che restò seduta" 3. Modulo: Conoscere l'Islam Attività: Lezione dialogata su storia e principi fondamentali dell'Islam (Cinque pilastri, luoghi di culto, festività). Incontro (se possibile) con un rappresentante della comunità islamica locale. Prodotto finale: realizzazione di un mini-book illustrato "Scoprire l'Islam". Evento: visita alla Moschea di Ginosa e successivamente partecipazione alla giornata di fine Ramadan 4. Modulo: I Rom e il Samudaripen Attività: Racconti e testimonianze (in forma semplificata) sul popolo Rom, la loro storia e tradizioni. Lezione sulla persecuzione nazista e il genocidio Rom (Samudaripen). Prodotto finale: realizzazione di una mappa concettuale con immagini e parole-chiave per mantenere viva la memoria. Evento: 8 Aprile "Giornata Internazionale dei Rom e Sinti" Visita al Teatro Alcanices in cui è apposta la targa in memoria del Samudaripen, il genocidio dei Rom e Sinti nei campi di sterminio. Incontro online con Santino Spinelli.

Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____
--------------------------	---

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Metodologia didattica Approccio laboratoriale e interdisciplinare. Cooperative learning. Attività di peer education (i ragazzi spiegano ai compagni ciò che hanno appreso).
Strumenti e materiali utilizzati	Utilizzo di materiali multimediali e racconti

Titolo del progetto	EDUCARE ALLA LEGALITÀ
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale X Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	TUTTE LE CLASSI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO DEL NOSTRO ISTITUTO
Docenti referenti	Rosa Andreula e Fiorenza Calabrese
Durata del progetto	3/4 incontri
Periodo di svolgimento	Da novembre 2025 a Maggio 2026
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Favorire negli alunni la consapevolezza dell'importanza dell'impegno personale di ogni cittadino e della comunità civile intera, ma in
-------------------	--

	particolare del fondamentale contributo che possono dare i giovani, nella costruzione di una società libera dalle mafie, dalla corruzione e da ogni tipo di malaffare.
Obiettivi formativi specifici	-Saper comprendere gli eventi storici legati al fenomeno mafioso, cogliendone le connessioni con i fenomeni sociali ed economici. -Fare esperienza dell'esercizio della partecipazione responsabile alla vita sociale, cogliendo il valore della testimonianza integrale e della memoria nella trasmissione e realizzazione dei valori civici. ASSE STORICO-SOCIALE -collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività, dell'ambiente. ASSE DEI LINGUAGGI -padroneggiare gli strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti; - leggere, comprendere e interpretare testi scritti di vario tipo; - produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Lettura in classe di libri sulla legalità. Lettura di articoli di giornale. Ricerca sui personaggi che nel tempo hanno combattuto la mafia e personaggi, associazioni che ancora oggi combattono la mafia e l'illegalità. Incontri con rappresentanti delle Istituzioni, delle Forze dell'Ordine, del Centro Studi Rosario Livatino e con parenti di vittime di mafia.
Attività laboratoriali/operative	Le attività laboratoriali e operative si focalizzeranno sulla pratica e l'applicazione dei principi legali, coinvolgendo gli studenti in modo attivo attraverso simulazioni, dibattiti, produzione di materiale creativo e incontri con figure istituzionali e parenti di vittime di mafia.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Apprendimento cooperativo. Valorizzazione delle potenzialità di tutti gli alunni. Didattica laboratoriale. Tutoring. Creazione di situazioni motivanti all'ascolto, alla lettura, alla produzione. Discussioni guidate. Attività di ricerca: recepire informazioni e organizzarle (ordinarle, confrontarle, collegarle) e argomentare in modo critico le conoscenze acquisite. Schematizzazione delle informazioni in modi diversi (mappe, diagrammi, grafici, tabelle, testi espositivi). Presentazione del lavoro svolto. Discussioni e riflessioni guidate. Lezioni frontali degli insegnanti. Intervento di esperti. Lavoro di gruppo Ricerche individuali
Strumenti e materiali utilizzati	Testi: Libri, articoli di giornale, testi di approfondimento e la Costituzione italiana. Multimedia: Film e documentari per stimolare la discussione. Risorse digitali: Computer e videocamere per attività di ricerca e produzione. Materiali creativi: Cartoncini, pennelli, tempera, colla vinilica, materiali necessari per realizzare lavori artistici o di gruppo.

Titolo del progetto	MEMORIE IN CARTA ED INCHIOSTRO: TRACCE DI STORIA E SAPERI NEL TEMPO PROGETTO MOSTRA-MUSEO STABILE
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" X "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale X Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	CLASSI 3^ PLESSO BOSCO
Docente referente	FILOMENA PIZZULLI
Durata del progetto	A.S.2025 2026 (dicembre 2025 maggio 2026)
Periodo di svolgimento	DICEMBRE-MAGGIO
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Il presente progetto nasce dalla volontà dell'istituto di valorizzare e rendere accessibile al pubblico un patrimonio documentale di inestimabile valore
-------------------	--

	storico e culturale custodito nei nostri archivi. La mostra, intitolata "Memorie in Carta e Inchiostro: tracce di Storia e saperi nel Tempo", mira a trasformare l'ordinaria consultazione di registri antichi, testi rari e documenti scolastici in una vera e propria esperienza immersiva e didattica. Questo allestimento museale non è solo un'esposizione, ma un viaggio a ritroso nel tempo, che permette di toccare con mano l'evoluzione dell'istituzione scolastica, i metodi didattici del passato, la vita degli studenti e dei docenti che ci hanno preceduto, e le trasformazioni sociali riflesse nelle pratiche amministrative. Attraverso la selezione, la catalogazione e l'allestimento di questo materiale, l'obiettivo primario è preservare la memoria storica della scuola e del paese, con usi, tradizioni ed abitudini ed, al contempo, offrire agli studenti di oggi e alla comunità locale una mostra- laboratorio vivente di storia locale e nazionale. L'iniziativa si propone di: Valorizzare il patrimonio archivistico come risorsa didattica e storica fondamentale. Sensibilizzare alla tutela del patrimonio documentale Creare un ponte tra passato e presente, stimolando la ricerca e l'identità di ognuno. Il progetto "Memorie in Carta e Inchiostro" si configura, pertanto, come un atto di cura per la storia e la sua memoria, ma anche come investimento per il futuro e la trasmissione della conoscenza.
Obiettivi formativi specifici	Obiettivi Storico-Culturali Ricostruire la storia dell'istituto e acquisire conoscenze specifiche in merito alla sua evoluzione. Comprendere il contesto storico e analizzarne le interazioni nel contesto sociale e culturale sia locale che nazionale dell'epoca. Educare al patrimonio e sviluppare la consapevolezza del valore storico e culturale del patrimonio documentario e materiale della scuola come testimonianza della memoria collettiva. Analizzare la cultura materiale e riconoscere e comprendere il significato degli oggetti, degli arredi e dei materiali didattici come fonti per la ricostruzione della vita scolastica. Acquisire il metodo della ricerca storica e saper identificare, selezionare, decodificare e interpretare diverse tipologie di fonti (documenti d'archivio, fotografie, registri, testimonianze orali) fondamentali per la ricostruzione storica. Sviluppare competenze archivistiche di base. Apprendere i principi fondamentali della catalogazione, conservazione e ordinamento dei documenti d'archivio e dei reperti museali. Organizzare un percorso espositivo e saper strutturare in modo coerente e significativo i materiali selezionati, definendo un tema, un criterio espositivo (narrativo, cronologico, tematico) e l'allestimento. Redigere schede descrittive ed elaborare apparati didattici efficaci (pannelli, didascalie, schede) che permettano la lettura critica e la comprensione del materiale esposto da parte del pubblico. Obiettivi di Comunicazione e Competenze Digitali Divulgare la ricerca e sviluppare la capacità di comunicare in modo chiaro e accattivante i suoi risultati a un pubblico eterogeneo attraverso la figura di "PICCOLI CICERONI" Sviluppare l'apparato comunicativo e utilizzare diversi linguaggi e strumenti (testi, immagini, supporti multimediali, social media, tour virtuali) per la realizzazione della mostra e la promozione dell'archivio. Promuovere la partecipazione attiva e saper condurre visite guidate, laboratori o attività interattive con il pubblico, dimostrando competenza nella

	mediazione culturale. Competenze Trasversali e Sociali Lavoro di gruppo. Saper collaborare efficacemente con i pari e gli adulti, suddividendo i compiti e gestendo le risorse e le scadenze. Problem solving. Affrontare e risolvere le sfide pratiche legate all'allestimento (es. spazio, illuminazione, sicurezza, reperimento fondi, logistica). Senso di appartenenza. Rafforzare il legame identitario con la propria istituzione scolastica e con la comunità, percependo la scuola come un luogo vivo di storia e memoria. Sviluppo del pensiero critico. Esercitare la capacità di analizzare criticamente le fonti, evitando letture superficiali o acritiche della storia della scuola e del Paese.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee X competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; X competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; X competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	La chiave dell'attività è unire la ricerca d'archivio alla fruizione museale per raccontare la storia della scuola e, attraverso di essa, quella della comunità locale. Si partirà dunque dall'Archivio storico, che rappresenta la memoria della scuola, che sarà analizzato e catalogato, al fine di scegliere gli elementi costitutivi della mostra stessa. L'archivio, inteso quale cuore del progetto, fornisce le fonti primarie. La sua sistemazione risulta di primaria importanza, quindi fondamentale. 1. Saranno quindi analizzati e reperiti: Registri degli insegnanti, verbali, delibere, circolari storiche, decreti di fondazione o cambi di denominazione. Registri degli alunni (presenze, voti, esami), pagelle storiche, elenchi del personale. Offrono dati sulla demografia scolastica e sulla valutazione. Eventuali lettere e documentazioni varie tra la direzione scolastica, gli enti locali, il Ministero, i genitori. Piantine, progetti di costruzione/ristrutturazione, fotografie degli edifici nel tempo. Elementi della dedizione della scuola al Santo. Questa fase di ricerca sarà compiuta dalle docenti di lettere, che decideranno di portare per alcune ore le classi di riferimento e dalla docente di religione dell'Istituto. 2. Selezionati ed individuati i materiali, si procederà poi alla realizzazione del Percorso Museale che tenderà ad evidenziare elementi afferenti alla didattica ed ai saperi in genere (libri di testo storici, quaderni, sussidi e suppellettili) all'aula e alla vita quotidiana (materiale di scrittura se reperibile, registri storici e foto d'epoca) e alla realizzazione di quanto necessario per esplicitare i contenuti delle teche stesse. In questa fase di ricerca interverranno tutti i docenti coinvolti. 3. Infine i docenti guideranno gli allievi nell'allestimento dei materiali e nella produzione dei pannelli esplicativi per mezzo di diverse tecniche. In questa fase finale interverranno tutti i docenti coinvolti. 4. Si procederà ad istruire i Piccoli Ciceroni, come nel modello Fai.
-----------	---

	In questa fase finale interverranno tutti i docenti di lettere coinvolti.
Attività laboratoriali/operative	Fase I: Ricerca e Catalogazione Analisi di archivio Sopralluogo e valutazione dello stato di conservazione. Definizione dei criteri di selezione: registri, pagelle storiche, diari di classe, verbali, fotografie, planimetrie dell'edificio (1936), materiali didattici, ecc. Inventariazione di base e stima del volume di documenti selezionati. Selezione e catalogazione materiali Selezione del materiale per l'esposizione Scansione (o fotografia ad alta risoluzione) dei documenti più rilevanti per la mostra. Fase II: Progettazione e Contenuti Elaborazione del Percorso Espositivo Definizione di Sezioni Tematiche Identificazione delle "storie" da raccontare attraverso i documenti. Redazione dei testi Stesura delle schede storiche e delle didascalie (brevi, chiare, coinvolgenti). Sviluppo dei materiali didattici di supporto (guide per la visita, schede di approfondimento). Fase III: Allestimento e Comunicazione Allestimento fisico Identificazione e preparazione dei luoghi museali. Stampa dei pannelli e delle riproduzioni di documenti (gli originali andrebbero esposti in teche protette o sostituite da riproduzioni di alta qualità). Configurazione di eventuali supporti multimediali (es. schermi con slide dei documenti digitalizzati, video-interviste ad ex alunni/docenti). Comunicazione e Promozione Preparazione del piano di lancio (locandine, comunicati stampa, social media). Predisposizione del lavoro dei Piccoli Ciceroni Organizzazione dell'evento inaugurale. E' previsto il coinvolgimento di: n. 2 docenti di arte (Di Biase e Lomonaco, presenti al plesso, per la realizzazione del materiale espositivo per n.25 ore ciascuno. svolte in parte con gli allievi in rientri pomeridiani. n. 5 docenti di lettere (Pizzulli F. Andreula R, Di Tinco L, Mele D, Pignalosa C) per n. 25 ore ciascuno per la ricerca e catalogazione dei materiali d'archivio da esporre; ore svolte in parte con i discenti in rientri pomeridiani. n.1 docente di Scuola Primaria per n.25 ore (insegnante Cianciaruso D. referente Biblioteca del Plesso Bosco, memoria storica dell'archivio, e redattrice del catalogo della Biblioteca magistrale del plesso) n. 1 docente di Scienze Matematiche, il prof. Ribecco S., per allestimento mostra n. 1 docente di religione per 10 ore (prof.ssa Scravaglieri) per ricerca storica circa l'intitolazione della scuola a San Giovanni Bosco. n. 1 collaboratore scolastico (Sig.ra Festa) per predisposizione materiali e teche Saranno coinvolte inoltre tutte le classi 3^ del plesso per: Piccole ricerche storiche di materiale documentale Realizzazione di pannelli e schede tecniche Effettuare la presentazione in qualità di Piccoli Ciceroni Pertanto, si prevede un monte ore aggiuntivo di 10 ore extracurricolari per ogni docente di lettere
Prodotti finali previsti	X MOSTRA- MUSEO STABILE X Manifestazione inaugurativa Drammatizzazione

	Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro _____
--	--

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Ricerca- azione Lezione condivisa. Brainstorming. Problem solving. Cooperative learning. Peer education. Peer tutoring.
Strumenti e materiali utilizzati	Ambienti scolastici, laboratory, aule Materiali di facile consumo e per cartellonistica. Software e programmi per la realizzazione di pannelli espositivi. Tablet e computer in dotazione alla scuola. Colori, cartelloni. Stampanti Teche per allestimento mostra

POTENZIAMENTO LINGUA INGLESE

Titolo del progetto	ETWINNING PROJECT WISHES UNDER THE CHRISTMAS NET
Anno scolastico	2025-26
Macroarea PTOF	"Letturaescritturacreativa" "Ambienteeterritorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuitàeorientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C X Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM X Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	CLASSE 2^A PLESSO CALO' SCUOLA PRIMARIA
Docente referente	BUSTO MARIA ADDOLORATA
Durata del progetto	ANNUALE
Periodo di svolgimento	ANNUALE
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	CLASSE 2^A PLESSO CALO' SCUOLA PRIMARIA

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Le finalità generali di un progetto eTwinning includono la promozione della cooperazione e dello scambio tra scuole di diversi paesi europei e non, attraverso la collaborazione a distanza basata sull'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC).
Obiettivi formativi specifici	APPROFONDIRE LA CONOSCENZA DELLA LINGUA INGLESE CONOSCERE LA CIVILTÀ E I DIVERSI SISTEMI SCOLASTICI DEGLI ALTRI PAESI EUROPEI CONOSCERE, PADRONEGGIARE E CONFRONTARE I MEDIA COMUNICATIVI A LIVELLO PERSONALE E SOCIALE IMPARARE A CONFRONTARE LE PROPRIE IDEE CON QUELLE DEGLI ALTRI PER DECIDERE INSIEME SVILUPPARE LA CAPACITÀ DI LAVORARE IN GRUPPO, DI NEGOZIARE E DI COOPERARE
Competenze chiave europee coinvolte	Competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; X competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; X competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;

	competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	---

Contenuti e attività previste

Contenuti	ATTRAVERSO LA PIATTAFORMA DIGITALE eTWINNING, LE CLASSI PARTECIPANTI ENTRERANNO IN CONTATTO CON CLASSI DI COETANEI E NON DI SCUOLE DELL'UNIONE EUROPEA ED INTRAPRENDERANNO CON LORO UNA COMUNICAZIONE VIRTUALE (SCAMBIANDOSI E-MAIL, CONDIVIDENDO IMMAGINI E MATERIALI AUDIO E VIDEO, PARTECIPANDO A VIDEOCONFERENZE). LA LINGUA DI COMUNICAZIONE SARA' L'INGLESE, IMPIEGATO IN UN CONTESTO LUDICO E COINVOLGENTE. L'OGGETTO SARA' LA PRESENTAZIONE DI SE STESSI, IL CONFRONTO DELLE PROPRIE ABITUDINI CON QUELLE DI COMPAGNI EUROPEI E LA RIFLESSIONE SU SPECIFICITA' CULTURALI ED ELEMENTI IN COMUNE.
Attività laboratoriali/operative	APPLICAZIONE PRATICA DI CONOSCENZE TRAMITE METODI ATTIVI COME IL COOPERATIVE LEARNING E IL LEARNING BY DOING, SPESSO UTILIZZANDO STRUMENTI DIGITALI REALIZZAZIONE DI STORIE DIGITALI (EBOOK) USO DI METODOLOGIE COME IL TINKERING
Prodotti finali previsti	Mostradeilavori Manifestazionepubblica Drammatizzazione Giornalinodiclasse X Video X Presentazionidigitali Scrittura Creativa Altro _____ CONDIVISIONE IN TWinspace (PIATTAFORMA DIGITALE eTWINNING)

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	APPROCCIO COMUNICATIVO DIDATTICA DIGITALE DIDATTICA LABORATORIALE E APPRENDIMENTO COOPERATIVO VALORIZZAZIONE DEI TALENTI DEGLI STUDENTI DIDATTICA INCLUSIVA SVILUPPO DELL'IDENTITA' EUROPEA
Strumenti e materiali utilizzati	GLI STRUMENTI PRINCIPALI SONO QUELLI OFFERTI DALLA PIATTAFORMA ETWINNING STESSA, COME LO SPAZIO TWinspace PER LA COLLABORAZIONE E LA CONDIVISIONE SICURA DI MATERIALI, E STRUMENTI ESTERNI COME BLOG, FORUM E SERVIZI DI MESSAGGISTICA PER UN USO PIÙ ESTESO DELLE TIC. I MATERIALI UTILIZZATI SPAZIANO DAI DOCUMENTI E LE FOTO CONDIVISI SU TWinspace AI CONTENUTI MULTIMEDIALI CREATI DAGLI STUDENTI.

Titolo del progetto	2 “We’re all wonders”, looking beyond appearances: learning from others with empathy. (Siamo tutti meraviglie, guardare oltre l'apparenza: imparare dall'altro con empatia")
Anno scolastico	A.S.2025-26
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C X Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classi VA/B Calò Classi VA/B Radice Classe VA Morandi
Docente referente	Silvia Muzzopappa
Durata del progetto	Annuale
Periodo di svolgimento	Annuale
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Sviluppare Empatia e rispetto reciproco per le diversità Riflettere sui temi del bullismo, amicizia e accettazione Analizzare un'opera cinematografica Esprimere opinioni personali in modo argomentato Lavorare in gruppo in modo collaborativo
Obiettivi formativi specifici	Comprendere e analizzare un'opera cinematografica Riconoscere il punto di vista dei personaggi Partecipare a discussioni e dibattiti Riflettere sui concetti di inclusion, rispetto, differenza. Conoscere e contrastare il bullismo Promuovere l'educazione all'empatia e alla cittadinanza attiva. Rappresentare emozioni e concetti attraverso immagini Analizzare colori, inquadrature, simboli del film
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee X competenza alfabetica funzionale; X competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;

	competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
--	--

Contenuti e attività previste

Contenuti	Sviluppo di tematiche quali: coraggio, bullismo, diversità, amicizia, famiglia.
Attività laboratoriali/operative	Visione del film “Wonder” Visione guidata in classe Schede di comprensione e riflessione Discussione guidata Realizzazioni di cartelloni sul tema inclusion Campagna anti bullismo con slogan e disegni Autoritratto “oltre l’apparenza” Collage ispirato ad una scena di un film
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe X Video X Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro _____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Apprendimento cooperativo Didattica laboratoriale Metodo narrativo Educazione emotiva Approccio interdisciplinare
Strumenti e materiali utilizzati	Film: Wonder di Stephen Chbosky Schede, attività creative e materiali di facile consumo forniti dal docente

CAMBRIDGE

Titolo del progetto	3-LONDON TRIP
Anno scolastico	A.S.2025/2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio” "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport)

	"Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C X Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classi coinvolte	Plessi: Giovanni Paolo II", "G.Lombardo Radice", "Morandi", "Lorenzini"
Docente referente	Andreulli Angela Teresa
Durata del progetto	Da Ottobre a Giugno
Periodo di svolgimento	2 ore a settimana per ciascun gruppo
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Avvicinare il bambino, attraverso uno strumento linguistico diverso dalla lingua italiana, alla conoscenza di altre culture e di altri popoli. Permettere al bambino di familiarizzare con la lingua straniera, curando soprattutto la funzione comunicativa. Aiutare il bambino a comunicare con gli altri mediante una lingua diversa dalla propria. Sviluppare le attività di ascolto. Promuovere la cooperazione e il rispetto per se stessi e gli altri. Arricchire lo sviluppo cognitivo del bambino e sviluppare le capacità di comprensione globale, di ascolto e le abilità comunicative. Stimolare la curiosità.
Obiettivi formativi specifici	Interagire con adulti e coetanei rispettando i ritmi del parlare e dell'ascoltare; Potenziare abilità di comunicazione gestuale; Sollecitare interesse e curiosità verso l'apprendimento della lingua straniera ; Prendere coscienza di un altro codice linguistico. Lavorare serenamente in gruppo durante il lavoro in sezione ed i giochi motori. Partecipare in modo attento alle attività proposte. "LISTENING" ascoltare e saper riprodurre suoni e vocaboli. "COMPREHENSION" comprendere il significato di vocaboli e brevi espressioni. "REMEMBER" ricordare vocaboli, espressioni, filastrocche e canzoni. "ASK AND ANSWER" rispondere e chiedere, dare semplici comandi.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; x competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; x competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	
-----------	--

	- Ascolta e ripete vocaboli, canzoni e filastrocche. - Memorizza vocaboli, brevi dialoghi, canzoni e filastrocche. - Risponde e chiede, esegue e dà semplici comandi.
Attività laboratoriali/operative	Attività di gruppo e individuali Schede operative Ascolto e visione di materiale multimediale Giochi di gruppo: Per stimolare l'interazione e la comprensione globale del messaggio. Attività manipolative: Laboratori creativi (crafts) legati ai contenuti della lezione. Drammatizzazione e gestualità: Collegare il suono alla parola e al gesto per facilitare la comprensione e l'interiorizzazione.
Prodotti finali previsti	X Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica X Drammatizzazione Giornalino di classe X Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro _____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Il gioco sarà il principale mezzo attraverso il quale verrà veicolato l'insegnamento della lingua straniera. Lo sfondo integratore sarà "LONDON TRIP" un viaggio immaginario attraverso il quale verranno introdotti gli argomenti da trattare durante le lezioni, questo al fine di suscitare la curiosità e di stimolare l'apprendimento. Verranno, inoltre, utilizzati: giochi di gruppo, role-play, marionette animate, attività manipolative, costruzioni di cartelloni, conte, canzoni, video, schede didattiche, attività grafiche, piccole drammatizzazioni, giochi motori e coreografie su basi musicali.
Strumenti e materiali utilizzati	Libri Flashcards Pupazzi, figure e marionette Materiale reperibile in natura Materiale di cancelleria Materiale di riciclo

Titolo del progetto	4-TRIP LONDON 2
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	A.S.2025/2026

	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C X Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Bambini di 5 anni delle sezioni A B C della Scuola dell'Infanzia plesso San Giovanni Bosco
Docente referente	Moro Rosa
Durata del progetto	Annuale
Periodo di svolgimento	Ottobre/Maggio
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	SEZIONI A B C

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Sensibilizzazione linguistica: Avvicinare i bambini all'esistenza di una lingua diversa dalla propria e farli familiarizzare con i suoi suoni e ritmi. Sviluppo cognitivo: Potenziare le abilità di ascolto, comprensione, memoria e pensiero critico attraverso l'esplorazione di una nuova lingua. Sviluppo emotivo-relazionale: Incoraggiare un atteggiamento positivo e sereno verso l'apprendimento, promuovendo la socializzazione e la partecipazione attiva alle attività di gruppo. Curiosità culturale: Stimolare l'interesse verso altre culture, anche in preparazione a una futura cittadinanza europea. Approccio ludico: Offrire un'esperienza di apprendimento piacevole, divertente e motivante attraverso il gioco, le canzoni e le attività creative.
Obiettivi formativi specifici	Ascolto: Ascoltare e riprodurre suoni e vocaboli semplici. Comprensione: Comprendere il significato di parole e brevi espressioni. Memoria: Ricordare vocaboli, espressioni, canzoni e filastrocche.

	Produzione orale: Riprodurre parole e frasi, rispondere a domande semplici. Socializzazione: Lavorare serenamente in gruppo durante le attività.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; X competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Lessico di base: Colori, numeri, animali , stagioni. Parti del corpo, famiglia, cibi e pasti. Saluti, emozioni e stati d'animo. Espressioni semplici: Comprendere ed eseguire semplici istruzioni relative alla classe. Presentarsi e chiedere/dire il proprio nome. Descrivere il tempo atmosferico e le condizioni fisiche. Contenuti culturali: Approfondimenti su Londra (autobus, metropolitana, famiglia reale).
Attività laboratoriali/operative	Laboratorio ludico-musicale: Cantare canzoni e filastrocche, accompagnandosi con movimenti corporei. Usare strumenti musicali e oggetti sonori per riprodurre suoni e ritmi della lingua inglese. Creare giochi di movimento associati a parole chiave. Laboratorio manipolativo-creativo: Realizzare lavoretti artigianali ("craft") in tema con le parole apprese, ad esempio creando oggetti legati a una festa di compleanno. Utilizzare materiali come flashcard, cartelloni e disegni per rinforzare i vocaboli. Colorare, ritagliare e incollare elementi, come candeline su una torta di compleanno, per consolidare l'apprendimento.
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori X Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro _____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	- Approccio ludico - Role-playing - Peer education
------------------------	--

	- Modeling
Strumenti e materiali utilizzati	Materiali visivi: Flashcard: per introdurre e rinforzare il vocabolario. Schede operative e fotocopiable: per attività pratiche e creative, come il disegno e il collage. Video interattivi: per coinvolgere i bambini in modo dinamico. Materiali audio: CD o registrazioni audio: con canzoni e dialoghi in inglese per allenare l'ascolto e la pronuncia. Materiali ludici: Giochi: come il Memory (utilizzando le flashcard incluse nel materiale), che rendono l'apprendimento più divertente e interattivo.

Titolo del progetto	Progetto E-twinning S.M.A.R.T. Shaping Minds And Raising Talents
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C X Potenziamento Lingua Inglese X Competenze STEAM X Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	II G, III G e III D scuola secondaria
Docente referente	Leone Vincenza (altri docenti coinvolti Ribecco Sergio, Zicari Maria, Montemurro Francesco)
Durata del progetto	1 ANNO
Periodo di svolgimento	NOVEMBRE -GIUGNO
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	
Obiettivi formativi specifici	Shaping Minds And Raising Talents (S.M.A.R.T.) è un progetto internazionale eTwinning rivolto a studenti di età compresa tra i 12 e i 18 anni, finalizzato allo sviluppo delle competenze di base nelle aree della alfabetizzazione, scienze, matematica, competenze digitali e cittadinanza. Il progetto mira a sostenere gli studenti nel diventare individui attivi, sia a livello personale che sociale, potenziando le loro capacità di pensiero critico, problem-solving, comunicazione, collaborazione e creatività. I partecipanti provenienti da diversi paesi europei saranno coinvolti in attività legate alla

	vita reale, utilizzeranno strumenti digitali per creare prodotti e apprenderanno attivamente durante tutto il processo
Competenze chiave europee coinvolte	Xcompetenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; Xcompetenza multilinguistica; Xcompetenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; Xcompetenza digitale; Xcompetenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Il progetto promuoverà l'uso a lungo termine degli strumenti digitali e delle attività legate alle life skills nelle scuole partecipanti. Una rivista digitale raccoglierà i lavori degli studenti, e un libro digitale mostrerà le varie fasi di apprendimento e illustrerà momenti della vita quotidiana dei partecipanti
Attività laboratoriali/operative	I ragazzi lavoreranno in cooperative learning e in autotonomia, ci sarà continua collaborazione con i loro pari stranieri
Prodotti finali previsti	E-books e riviste digitali, poster e video Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video X Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_publicazione su TwinSpace_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Cooperative learning
Strumenti e materiali utilizzati	Laboratorio informatico con tutti I devices disponibili

PHILOSOPHY FOR CHILDREN

Titolo del progetto	Philosophy for Children
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	A.S.2025/2026 "Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) X P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Classe I B - Scuola secondaria I grado
Docente referente	Prof.ssa Vincenza Matarrese
Durata del progetto	Ore 24
Periodo di svolgimento	Tutto l'anno dal 13 ottobre 2025 al 18 maggio 2026
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Sviluppare il Pensiero complesso, (critico, creativo e affettivo-valoriale;) potenziare le capacità di argomentazione, ascolto e rispetto; stimolare la meraviglia e la curiosità, promuovere la capacità di porsi domande profonde, e di formulare pensieri autonomi.
Obiettivi formativi specifici	-Capacità di formulare in maniera argomentata il proprio pensiero - - - capacità di rivedere il proprio punto di vista alla luce del contributo esterno e nello specifico dei propri pari- - sviluppo di un pensiero critico e autonomo che non si fermi alle apparenze, ma che scavi nell'essenza delle cose attitudine a interrogare in profondità un testo e ad intraprendere una ricerca sviluppo del linguaggio sviluppo delle attitudini di analisi e sintesi sviluppo delle capacità logiche di base, saper problematizzare

Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
-------------------------------------	---

Contenuti e attività previste

Contenuti	IL PRISMA DEI PERCHÈ Traduzione italiana del racconto intitolato “Harry Stott lemeier’s discovery”, viene considerato un testo basilare per il programma di filosofia per studenti di scuola media, in quanto fornisce i prerequisiti di base per il ragionamento che i ragazzi nei gradi successivi saranno in grado di applicare ai problemi più specifici delle varie discipline di studio. Questo racconto offre un modello di dialogo che si svolge sia tra i ragazzi stessi che tra ragazzi e adulti. La storia è ambientata in una classe dove gli alunni incominciano a pensare sul pensiero e in questa operazione scoprono i principi del ragionamento. Il racconto è anche un modello di insegnamento non direttivo, perché punta sul valore della ricerca, incoraggia lo sviluppo di modalità alternative di pensiero e di immaginazione alternative al pensiero e di immaginazione inoltre suggerisce come i ragazzi possano imparare in modo proficuo l’uno dall’altro. Lettere scelte da libri, antologia, stralci di brani di cantautori.
Attività laboratoriali/operative	-Cooperative learning Problem solving Autovalutazione
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa X Mostra dei lavori in occasione della settimana nazionale della Filosofia.

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Lettura degli episodi del TESTO come PRETESTO Assunzione di circle time e lettura a staffetta -Ascolto attivo e partecipazione riflessiva.
------------------------	---

	-Formulazione di domande – Creazione dell’agenda -Brainstorming -Scelta del piano epistemologico Piano di Discussione
Strumenti e materiali utilizzati	“Il Prisma dei perchè” del Professor LIPMAN Letture tratte dall’Antologia Racconti e albi illustrati

Titolo del progetto	Philosophy for children
Anno scolastico	2025/26
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio” "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben...Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) X P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	1^D Secondaria
Docente referente	Lucrezia Di Tinco
Durata del progetto	Ottobre/Maggio
Periodo di svolgimento	Ottobre/Maggio
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	X In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) In orario curricolari non retribuito
Classi coinvolte	

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Sviluppare il pensiero critico, creativo e affettivo-valoriale dei bambini; armonizzare conoscenza e vissuto; promuovere l'ascolto, la riflessione e il dialogo all'interno di una "comunità di ricerca".
Obiettivi formativi specifici	Incoraggiare la capacità di porre domande significative e di affrontare problemi con spirito di ricerca. Promuovere l'ascolto attivo, il rispetto per i turni di parola e l'ascolto delle

	opinioni altrui, creando un clima di reciproco rispetto. Favorire la costruzione di una comunità di ricerca in cui i partecipanti si confrontano e collaborano in un ambiente di fiducia e collaborazione. Valorizzare la diversità dei punti di vista come una risorsa e un'opportunità di crescita. Sviluppare la capacità di esprimere opinioni personali e di prendere decisioni consapevoli.
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee X competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; X competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; X competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Il testo di Lipman “IL prisma dei perché” Testi di canzoni Immagini, film, opere d’arte.
Attività laboratoriali/operative	
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Sarà utilizzata la pratica del dialogo e della discussione di gruppo per sviluppare il pensiero critico, creativo e collaborativo dei ragazzi.
Strumenti e materiali utilizzati	Quaderni, cartoncini, LIM, cartelloni, colori, ecc.

Titolo del progetto	Philosophy for children – Scuola Primaria
Anno scolastico	A.S.2025-2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" “Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE” (Arte, Musica) “Ben... Essere” (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento"

	Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) X P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Tutte le classi della scuola Primaria
Durata del progetto	Da ottobre a giugno
Periodo di svolgimento	
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito

Finalità e obiettivi specifici

Finalità generali	Sviluppare il pensiero critico, creativo e affettivo-valoriale dei bambini; armonizzare conoscenza e vissuto; promuovere l'ascolto, la riflessione e il dialogo all'interno di una "comunità di ricerca".
Obiettivi formativi specifici	OBIETTIVI DI CARATTERE LOGICO- INTELLETTIVO - Capacità di formulare in maniera argomentata il proprio pensiero capacità di rivedere il proprio punto di vista alla luce del contributo esterno sviluppo di un pensiero critico e autonomo che non si fermi alle apparenze, ma che scavi nell'essenza delle cose attitudine a interrogare in profondità un testo e ad intraprendere una ricerca sviluppo del linguaggio sviluppo delle attitudini di analisi e sintesi sviluppo delle capacità logiche di base -saper problematizzare. Obiettivi di carattere psicologico-sociale- relazionale – capacità di ascolto o capacità di mettersi in discussione – attribuzione di significato alle proprie scelte di vita e di pensiero – rispetto delle regole o attitudine al dialogo e al confronto – capacità di integrare il proprio punto di vista in quello di un gruppo – costruzione di un pensiero condiviso dalla comunità – nascita di una comunità in grado di gestire in maniera costruttiva le differenze – educazione alla democrazia
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	Classi I – II: ELFIE Racconto che ha come protagonista Elfie, una bambina che frequenta la prima elementare, è così timida che in classe non parla mai e a stento riesce a fare
-----------	---

	qualche domanda. Allorché il direttore propone una discussione mirata a migliorare le capacità di ragionamento, tutti i suoi compagni si impegnano a spiegare la natura dei giudizi, la relazione tra soggetto e predicato, nell'eseguire distinzioni e nel trovare connessioni. Allo stesso tempo scoprono molte distinzioni fondamentali per la ricerca: la differenza tra apparenza e realtà, l'unità e la molteplicità, le parti e il tutto, la similarità e la differenza, il mutamento e la crescita. I bambini scoprono anche che questo tipo di distinzioni sono alcuni dei presupposti necessari al pensare e all'agire con successo. Classi III IV: KIO e GUSS Kio va a visitare la fattoria dei nonni e fa amicizia con Gus che abita con la sua famiglia nelle vicinanze. Gus aiuta Kio a diventare consapevole del mondo nei modi in cui fa esperienza un cieco, e a capire alcune peculiarità che caratterizzano le attività creative del cieco Il nonno di Kio era un marinaio, e, all'inizio del libro, racconta di un incontro avuto un tempo con una balena. Egli era deciso a ritornare sul posto dove osservare di nuovo le balene e Kio lo persuade a portare con sé le due famiglie. Kio e Gus è un racconto ampiamente intessuto di conversazioni, perché questi sono ragazzi sensibili al linguaggio e alle idee, così come gli animali, alle persone e ai pensieri del mondo circostante. Le opposizioni di concetti che meravigliano Kio e Gus sono quelle tra finzione e realtà, paura e coraggio, dire e fare, verità e bellezza. Questo libro costituisce un'introduzione ideale alla scienza e all'educazione ambientale, nonché alle relazioni tra linguaggio e mondo. Nello stesso tempo, procedendo nella lettura del libro, si ritroverà che il senso della meraviglia e le abilità di ragionamento sono continuamente messe alla prova. Classi V: PIXIE Pixie è una bambina incredibilmente loquace e vivace. Rappresenta la parola, il flusso inarrestabile dell'oralità. Ma la parola deve fare i conti con il suo contrario: il silenzio. Bruno è il silenzio. Perciò la relazione Bruno-Pixie corre sui binari della dialettica parlare-pensare: l'uno ha bisogno dell'altro. Il pensiero, infatti, anche quello solitario e privato, non può mai essere un monologo: abbiamo sempre bisogno di confrontarci con altri punti di vista, di argomentare, di dialogare per poter crescere e pensare in modo migliore. I lettori troveranno questo libro ricco di rompicapo filosofici e di problemi di inferenza, che di volta in volta accendono discussioni di classe vivaci e articolate. È un testo che vuole favorire negli studenti lo sviluppo delle capacità di avere a che fare con le relazioni, sia a scuola che in famiglia, con le regole, le ragioni e le scuse. Il corso di Pixie punta al consolidamento della consapevolezza dei rapporti (di tipo logico, sociale, familiare, estetico, causale ecc.) e, contemporaneamente
--	--

Attività laboratoriali/operative	Lettura PRETESTO degli episodi del testo -Ascolto attivo e partecipazione riflessiva. -Formulazione di domande – Creazione dell’agenda -Brainstorming -Scelta del piano epistemico - Piano di Discussione -Cooperative learning - Problem solving - Autovalutazione
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video X Presentazioni digitali X Scrittura Creativa Altro _____

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Aiutare i bambini attraverso discussioni guidate su questioni filosofiche con un setting, cooperative learning circle- tim, problem solving, ponendo domande, chiedendo spiegazioni, rispettando regole, creando una comunità di ricerca ricca di stimoli.
Strumenti e materiali utilizzati	I testi di Lipman: Classi I – II:ELFIE Classi III IV KIO e GUSS Classi V: PIXIE Testi dialogici, di canzoni Immagini, film, opere d’arte.

Titolo del progetto	4-Progetto P4C Infanzia
Anno scolastico	2025/2026
Macroarea PTOF	A.S. 2025/2026 _____

	X "Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) X P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe/i coinvolte	Tutte le sezioni della scuola dell'infanzia
Docente referente	Puntillo Maria -Surdo Lucia
Durata del progetto	Intero anno scolastico
Periodo di svolgimento	Ottobre/Maggio
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS) X In orario curricolari non retribuito

Finalità generali	sviluppo del linguaggio sviluppo della capacità logiche di base (causa-effetto, non contraddizione, discernimento) sviluppo del pensiero critico, creativo e affettivo
Obiettivi formativi specifici	capacità di ascolto rispetto delle regole nascita di una comunità in grado di gestire in maniera costruttiva le differenze per il raggiungimento di un uso consapevole del domandare. L'obiettivo è stimolare la crescita globale del bambino, favorendole sue potenzialità relazionali, creative e di apprendimento in un clima di fiducia e integrazione.
Competenze chiave europee coinvolte	X competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; X competenza digitale; X competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	La p4c un approccio pedagogico riconosciuto dal Ministero del Merito. Progetto che mira a sviluppare il Pensiero Critico e filosofico in diverse fasce d'età attraverso attività di discussione.
Attività laboratoriali/operative	Attività in sezione e intersezione Creare laboratori sugli argomenti trattati per promuovere la creatività
Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori

	X Manifestazione pubblica X Drammatizzazione Giornalino di classe X Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____
--	--

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Aiutare i bambini attraverso discussioni guidate su questioni filosofiche con un setting, cooperative learning circle- tim, problem solving, ponendo domande, chiedendo spiegazioni, rispettando regole, creando una comunità di ricerca ricca di stimoli.
Strumenti e materiali utilizzati	Lettura del testo " L'Ospedale delle bambole" di Ann Margaret Sharp Lettura di libri a tema agli argomenti trattati per le varie attività curriculari, video racconti e giochi interattivi.
Titolo del progetto	P4C
Anno scolastico	2025-2026
Macroarea PTOF	"Lettura e scrittura creativa" "Ambiente e territorio" "EspressivaMENTE" (Arte, Musica) "Ben...Essere" (Scienze e Sport) "Continuità e orientamento" Recupero delle competenze di base (Italiano/Matematica) P4C Potenziamento Lingua Inglese Competenze STEAM Scuola Digitale Itinerari di Cittadinanza e Legalità
Classe coinvolte	1C scuola sec. I grado
Docente referente	Maria Punzi
Durata del progetto	24 ore
Periodo di svolgimento	Dal 13 ottobre 2025 al 18 maggio 2026
Tipologia (curricolare/extracurricolare)	In orario aggiuntivo con rientri extra (retribuito dal FIS)

Finalità generali	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. Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
Obiettivi formativi specifici	Capacità di formulare in maniera argomentata il proprio pensiero capacità di rivedere il proprio punto di vista alla luce del contributo esterno e nello specifico dei propri pari sviluppo di un pensiero critico e autonomo che non si fermi alle apparenze, ma che scavi nell'essenza delle cose attitudine a interrogare in profondità un testo e ad intraprendere una ricerca sviluppo del linguaggio sviluppo delle attitudini di analisi e sintesi sviluppo delle capacità logiche di base saper problematizzare
Competenze chiave europee coinvolte	competenze chiave europee competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Contenuti e attività previste

Contenuti	- Brani tratti dal libro “La filosofia in ottantadue favole” di E. Bencivenga - Presentazione di immagini di opere d'arte - Brani tratti dal libro “Il prisma dei perché” di M. Lipman Traduzione italiana del racconto intitolato “Harry Stott lemeier’s discovery”, viene considerato un testo basilare per il programma di filosofia per studenti di scuola media, in quanto fornisce i prerequisiti di base per il ragionamento che i ragazzi nei gradi successivi saranno in grado di applicare ai problemi più specifici delle varie discipline di studio. Questo racconto offre un modello di dialogo che si svolge sia tra i ragazzi stessi che tra ragazzi e adulti. La storia è ambientata in una classe dove gli alunni incominciano a pensare sul pensiero e in questa operazione scoprono i principi del ragionamento. Il racconto è anche un modello di insegnamento non direttivo, perchè punta sul valore della ricerca, incoraggia lo sviluppo di modalità alternative di pensiero e di immaginazione alternative al pensiero e di immaginazione inoltre suggerisce come i ragazzi possano imparare in modo proficuo l'uno dall'altro.
Attività laboratoriali/operative	Alcuni temi o concetti chiave che hanno particolarmente riscontrato interesse da parte del gruppo verranno elaborati in chiave grafico - pittorica

Prodotti finali previsti	Mostra dei lavori Manifestazione pubblica Drammatizzazione Giornalino di classe Video Presentazioni digitali Scrittura Creativa Altro_____
--------------------------	---

Metodologie e strategie didattiche

Approcci e metodologie	Lettura PRETESTO degli episodi del testo Ascolto attivo e partecipazione riflessiva Formulazione di domande Creazione dell'Agenda Brainstorming Piano di discussione Cooperative learning Problem solving Autovalutazione
Strumenti e materiali utilizzati	PC, LIM, quaderno personale, libri e albi illustrati, immagini “pretesto”