



# Ampliamento dell'Offerta Formativa

**a.s.2023/2024**

Delibera Collegio dei Docenti n. 44 dell'11/10/2023  
Delibera Consiglio di Istituto n. 150/23 dell'11/10/2023

AREE PROGETTUALI PTOF 2023-24  
**RECUPERO E POTENZIAMENTO**

AREE PROGETTUALI PTOF 2023-24  
**RICERCA E SPERIMENTAZIONE**

AREE PROGETTUALI PTOF 2023-24  
**ALTRI LINGUAGGI PER UN'INTELLIGENZA CREATIVA  
CONFRONTO APERTO**

AREE PROGETTUALI PTOF 2023-24  
**LINGUE STRANIERE**

AREE PROGETTUALI PTOF 2023-24  
**CITTADINANZA E TERRITORIO**

ORDINE DI SCUOLA	TITOLO	CURRICOLARE/ EXTRACURRICOLARE	REFERENTE	AMBITO
Scuola dell'Infanzia	Mi muovo, gioco, mi diverto	curricolare	Lauridia Angela	Recupero e potenziamento
Scuola dell'Infanzia	Ceramisti in crescita	curricolare	Olivito Vittoria	Ricerca e sperimentazione
Scuola dell'Infanzia	Viaggiando tra i pianeti	curricolare	Olivito Vittoria	Ricerca e sperimentazione
Scuola dell'Infanzia	Emozioni e musica	curricolare	Lodato Pasqualina	Altri linguaggi per un'intelligenza creativa
Scuola dell'Infanzia	Emozioniamoci	curricolare	Forcellino Sofia	Altri linguaggi per un'intelligenza creativa
Scuola dell'Infanzia	I colori dell'amicizia	curricolare	Landi Alessandra	Altri linguaggi per un'intelligenza creativa
Scuola dell'Infanzia	Con il mio corpo... Rock n' Roll!	curricolare	Sada Mariela	Altri linguaggi per un'intelligenza creativa
Scuola dell'Infanzia	D'accordo	curricolare	Diletto Anastasia	Altri linguaggi per un'intelligenza creativa
Scuola dell'Infanzia	Happy English	curricolare	Senatore Serena	Lingue straniere
Scuola dell'Infanzia	Io abito il mondo	curricolare	Landi Alessandra	Cittadinanza e territorio
Scuola dell'infanzia	Tutti giù nell'orto: dalla terra alla tavola	curricolare	Rubino Gerardina	Cittadinanza e territorio
Scuola Primaria	A scuola con gli albi	curricolare	Albamonte Ivana	Ricerca e sperimentazione
Scuola Primaria	Musica maestro	extracurricolare	D'Esposito Salvatore	Altri linguaggi per un'intelligenza creativa
Scuola Primaria	Sulle onde della musica	extracurricolare	Siani Maria Anna	Altri linguaggi per un'intelligenza creativa
Scuola Primaria	Ceramic...amici!	curricolare	Iacantino Antonio	Altri linguaggi per un'intelligenza creativa
Scuola Primaria	Pet-Therapy. Un amico Diverso. Il Benessere con...gli amici animali!	curricolare	Vitale Maria	Cittadinanza e territorio
Scuola Secondaria I gr.	Progetto lettura	curricolare	Cesarano Ilde	Recupero e potenziamento
Scuola Secondaria I gr.	Il violino va a scuola	extracurricolare	Siani Maria Anna	Altri linguaggi per un'intelligenza creativa
<b>OUTDOOR EDUCATION</b> ATTIVITÀ EDUCATIVE ALL'APERTO Scuola dell'Infanzia-Scuola Primaria-Scuola Secondaria di I gr.				
<b>LABORATORI STEM</b> (DM 184/2023) Scuola dell'Infanzia -Scuola Primaria -Scuola Secondaria di I grado				

Di seguito sono declinati i singoli percorsi progettuali per ogni ordine di scuola:

## SCUOLA DELL'INFANZIA

<b>AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024 Recupero e potenziamento</b>	
<b>Titolo attività</b>	<b>Mi muovo, gioco, mi diverto</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	curricolare
<b>Referente</b>	Lauridia Angela
<b>Plesso/i</b>	Benincasa
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	<p>Questo percorso nasce dall'esigenza di accompagnare i bambini di tre, quattro e cinque anni nel loro cammino progressivo alla scoperta del corpo, offrendo loro la possibilità di sperimentare, scoprire, potenziare ed esprimere le proprie capacità e le proprie emozioni attraverso l'esperienza e il movimento.</p> <p>Il corpo umano è come uno strumento musicale che noi vorremmo insegnare a suonare al meglio, per riuscire a produrre la più armoniosa delle melodie. L'attività motoria è una proposta educativa molto interessante per accompagnare il bambino lungo il suo cammino di crescita individuale; essa, infatti, poggia su delle basi semplici e universali: gioco spontaneo, gioco sensoriale, movimento corporeo e piacere del vissuto relazionale. Innato e universale, il gioco è il mezzo per eccellenza a disposizione del bambino per scoprire se stesso e il mondo. La possibilità di poter giocare e muoversi in libertà, di sentirsi sicuro e accettato, è per il bambino il terreno ideale per esprimere tutto il suo potenziale creativo e raccontarsi agli altri nella sua unicità. Le attività motorie promuovono, inoltre, la cultura del rispetto dell'altro, del rispetto delle regole e sono veicolo di inclusione sociale.</p> <p>Le finalità del percorso sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere la presa di coscienza del valore del proprio corpo: IDENTITA'</li> <li>• Contribuire alla maturazione complessiva del bambino: AUTOSTIMA E AUTONOMIA.</li> </ul>
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<p><b>BAMBINI TRE ANNI</b> Provare piacere nel movimento Acquisire autonomia fisica Prendere coscienza del proprio corpo Riconoscere e nominare su sé stesso e sugli altri le principali parti del corpo Interiorizzare alcuni concetti topologici (alto-basso, aperto-chiuso, sopra- sotto, dentro-fuori, lungo-corto) Coordinare i propri movimenti (camminare, correre, strisciare, saltare, rotolare...) Ascoltare, comprendere ed eseguire consegne Eseguire semplici percorsi</p> <p><b>BAMBINI QUATTRO ANNI</b> Acquisire lo schema corporeo e la conoscenza di sé Denominare correttamente le parti del corpo Denominare e rappresentare lo schema corporeo Esplorare e vivere lo spazio Eseguire semplici percorsi Associare il ritmo al movimento Conoscere e comprendere relazioni topologiche</p> <p><b>BAMBINI CINQUE ANNI</b> Sviluppare la fiducia in sé Percepire il corpo in rapporto allo spazio Interagire con la realtà circostante Eseguire percorsi elaborati Progettare, collaborare e lavorare insieme agli altri</p>

	<p>Affinare una motricità fine e la coordinazione oculo-manuale</p> <p>Scoprire la musica come mezzo di espressione e comunicazione Rivelare una buona lateralizzazione</p> <p>Verbalizzare correttamente ciò che si è vissuto nell'esperienza</p> <p>Riconoscere e costruire relazioni topologiche</p> <p>Educare in modo positivo alle attività di gruppo e alla socializzazione</p>
<b>Destinatari</b>	GRUPPI CLASSE; CLASSI APERTE VERTICALI; CLASSI PARALLELE Classi prime, seconde, terze
<b>N° totale alunni coinvolti</b>	n.42
<b>N° totale classi coinvolte</b>	n. 3
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Aule; strutture sportive
<b>Risorse professionali</b>	INTERNE
<b>Docenti coinvolti, ore di insegnamento o coordinamento/tutoraggio</b>	<p>Angela Lauridia</p> <p>Caterina Cirillo</p> <p>Gerardina Rubino</p> <p>Maria Pia Ruggiero</p> <p>Mariela Sada</p> <p>Serena Senatore</p> <p>Vincenza Memoli (sost.)</p>
<b>Tempi</b>	<p>Cadenza quindicinale</p> <p>N° 1 incontro di 2h per gruppo di età</p> <p>Ottobre 2023</p> <p>Maggio 2024</p>
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	La valutazione sarà effettuata attraverso il monitoraggio dei risultati attesi. Attraverso un'attenta osservazione sarà possibile verificare il raggiungimento degli obiettivi educativi didattici motori.
<b>Attuazione</b>	Annuale
<b>Metodologia</b>	gruppi di lavoro, attività di laboratorio, multimedialità, gare, ricerca-azione, lezioni frontali

## AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024 RICERCA E SPERIMENTAZIONE

<b>Titola attività</b>	<b>Ceramisti In Crescita</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	curricolare
<b>Referente</b>	Olivito Vittoria
<b>Plesso/i</b>	Cetara
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	<p>Con l'educazione all'arte, all'espressività, alla creatività si intende promuovere e coltivare l'esercizio delle naturali individualità e potenzialità attraverso il "fare".</p> <p>Nel piacere di "fare" i bambini imparano a sperimentare, osservare, interiorizzare, sono liberi di esprimersi, di comunicare, di "sbagliare" e di giocare imparando.</p> <p>In un clima di gruppo si favorisce inoltre la socializzazione e la collaborazione con gli altri. Educare un bambino all'arte significa incoraggiarlo all'osservazione, alla fiducia nelle proprie percezioni, all'espressione delle proprie emozioni, affinché possa esercitare sempre lo spirito critico e favorire le proprie curiosità.</p>
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<p>Esprimersi attraverso linguaggi non verbali, stimolare il senso emotivo – creativo – inventivo, presente in ogni bambino, perché promuovere nei bambini la creatività significa aiutarli ad acquisire una mente elastica e non ripetitiva.</p> <p>Competenze attese</p> <p>Anni 3</p> <p>Sviluppare la manualità; Potenziare le capacità di comunicazione; Collaborare con gli amici; Scoprire le qualità tattili e visive degli oggetti del mondo circostante</p> <p>ANNI 4</p> <p>Affinare la manualità Riprodurre alcune forme di semplici oggetti; Utilizzare il linguaggio plastico per esprimere esperienze ed emozioni; Acquisire le tecniche di base relative alla lavorazione dell'argilla ( foggatura, decorazione, cottura ); Riprodurre alcune forme di semplici oggetti;</p> <p>ANNI 5</p> <p>Entrare in relazione con gli altri attraverso il lavoro di gruppo; Acquisire il concetto di volume e plasticità; Consolidare il coordinamento di braccia, mani e dita; Realizzare un prodotto seguendo un progetto ed un itinerario di lavoro;</p>
<b>Destinatari</b>	GRUPPI CLASSE, CLASSI APERTE PARALLELE Classi prime, seconde, terze
<b>N° totale alunni coinvolti</b>	29
<b>N° totale classi coinvolte</b>	n. 2
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Aule, laboratori
<b>Risorse professionali</b>	interne

<b>Docenti coinvolti, ore di insegnamento o coordinamento/tutoraggio</b>	Paola Cancian Vittoria Olivito Oresta Volturno Pasqualina Lodato Tiziana Ferrentino Rosa Perrotta
<b>Tempi</b>	Cadenza settimanale N. 1 incontro 1h  Inizio: Gennaio 2024 Fine: MAGGIO 2024
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	La verifica verrà svolta valutando il conseguimento da parte degli alunni degli obiettivi prefissati, per quanto riguarda il miglioramento dei tempi di attenzione, dell'interesse per l'attività svolta, della motivazione ad apprendere.
<b>Attuazione</b>	Annuale
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali, gruppi di lavoro. attività di laboratorio

## AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024 RICERCA E SPERIMENTAZIONE

<b>Titola attività</b>	<b>VIAGGIANDO TRA I PIANETI</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	curricolare
<b>Referente</b>	Olivito Vittoria
<b>Plesso/i</b>	Cetara
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	I bambini, sin da piccoli, mostrano curiosità nell'osservare la luna, le stelle, il sole. Il progetto, intende suscitare interesse nei bambini verso l'astronomia, con l'approfondimento di elementi planetari del sistema solare e ambienti stellari (luna-stelle). Stimolare la fantasia nei bambini, favorendo conoscenze scientifiche (es. alternanza giorno-notte). Proporremo ai bambini, un percorso didattico-educativo, partendo dalla conoscenza geografica della terra e proseguendo all'osservazione del cielo, della Luna, del Sole, del Sistema Solare.
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cogliere le trasformazioni naturali</li> <li>• Esplorare le caratteristiche percettive di un materiale</li> <li>• Acquisire e conoscere il concetto di tempo ciclico</li> <li>• Conoscere I nomi dei pianeti e le loro caratteristiche</li> <li>• Conoscere semplici oggetti astronomici</li> <li>• Conoscere le fasi lunari</li> <li>• Avvicinare I bambini alle scienze astronomiche attraverso attività pittoriche e manipolative</li> <li>• Stimolare la propensione alla conoscenza</li> <li>• Percezione della ciclicità: giorno/night</li> <li>• Percepire la relazione tra distanza e dimensione</li> <li>• Consolidare I concetti lontano/vicino</li> </ul>
<b>Destinatari</b>	CLASSI APERTE PARALLELE Classi seconde, terze
<b>N° totale alunni coinvolti</b>	24
<b>N° totale classi coinvolte</b>	n. 2
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Aule, laboratori
<b>Risorse professionali</b>	interne
<b>Docenti coinvolti, ore di insegnamento o coordinamento/tutoraggio</b>	Olivito Vittoria Paola Cancian Pasqualina Lodato Volturno Oresta Ferrentino Tiziana Perrotta Rosa
<b>Tempi</b>	Incontri di 1h x 1 volta a settimana  Inizio: 15 Ottobre 2023 Fine: 31 Maggio 2024
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	Conversazioni guidate, verbalizzazioni delle esperienze fatte, elaborazioni dei bambini. Rappresentazioni a livello motorio con sottofondo musicale
<b>Attuazione</b>	Annuale
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali, gruppi di lavoro. attività di laboratorio, Ricerca - azione, Multimedialità

**AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024**  
**ALTRI LINGUAGGI PER UN'INTELLIGENZA CREATIVA**  
**CONFRONTO APERTO**

<b>Titolo attività</b>	<b>EMOZIONI E MUSICA</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	curricolare
<b>Referenti</b>	Lodato Pasqualina
<b>Plesso/i</b>	Cetara
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	Il progetto di educazione musicale si propone di esprimere e comunicare con i suoni le sensazioni, le emozioni, le immagini reali e fantastiche che le musiche suscitano in ciascun bambino. La musica diventa la base per ascoltare, esplorare, improvvisare ,comporre ed eseguire paesaggi sonori attraverso le sonorità scoperte ed elaborate dal gruppo sezione. I bambini potranno sperimentare combinazioni e sonorità e ritmi diversi diventando ideatori, compositori ed esecutori dell'intero progetto.
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educare al ritmo (piano, forte, fortissimo- lento, veloce, velocissimo)</li> <li>• Coordinazione dei movimenti</li> <li>• Orientarsi nello spazio</li> <li>• Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo e al movimento di tutto il corpo</li> <li>• Sviluppare la socialità e la comunicazione</li> <li>• Utilizzare la musica come canale comunicativo per favorire l'aggregazione tra I bambini</li> </ul>
<b>Destinatari</b>	GRUPPI CLASSE, CLASSI APERTE PARALLELE: sezioni prime
<b>N° totale alunni coinvolti</b>	N.29
<b>N° totale classi coinvolte</b>	N.2
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Aule, laboratori
<b>Risorse professionali</b>	interne
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutazione di esercizi, giochi e creazioni (vocali, musicali, e di movimento), positivo incontro e utilizzo dello strumento musicale</li> <li>• Osservazioni e valutazioni positive rilevate dall'entusiasmo dei piccolo alunni</li> <li>• Creazione di un coro</li> </ul>
<b>Docenti coinvolti, ore di insegnamento o coordinamento/tutoraggio</b>	Pasqualina Lodato Oresta Volturmo Paola Cancian Vittoria Olivito Tiziana Ferrentino Rosa Perrotta
<b>Tempi</b>	2 volte al mese per 1 h (tot. 2 h)  Date previste Inizio: gennaio 2023 Fine: maggio 2024
<b>Attuazione</b>	annuale
<b>Metodologie</b>	Lezioni frontali, gruppi di lavoro, multimedialità, attività di laboratorio

**AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024**  
**ALTRI LINGUAGGI PER UN'INTELLIGENZA CREATIVA**  
**CONFRONTO APERTO**

<b>Titolo attività</b>	<b>EMOZIONIAMOCI</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	curricolare
<b>Referenti</b>	Forcellino Sofia
<b>Plesso/i</b>	Molina
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	Il percorso che si vuole realizzare intende "alfabetizzare" alle emozioni, nasce dall'esigenza di fornire al bambino strumenti per conoscere e riconoscere il linguaggio delle emozioni. l'azione didattica si soffermerà in particolar modo su ciò che il bambino prova in una determinata circostanza, per aiutarlo ad analizzare le diverse emozioni e sensazioni percepite fisicamente e a dar loro un nome. Il lavoro è destinato al gruppo eterogeneo presente in sezione. Il percorso si propone di offrire ai bambini in modo semplice e secondo una metodologia di tipo ludico, la possibilità di manifestare i propri stati d'animo, conoscere e riconoscere emozioni, raccontare sensazioni.
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	Favorire la competenza emotiva dei bambini per abituarli a decentrarsi, riconoscendo le "ragioni" dell'altro. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Offrire ai bambini la possibilità di sentire, riconoscere, esprimere ed elaborare le emozioni.</li> <li>• Rendere il bambino protagonista della sua storia attraverso il racconto.</li> <li>• Esprimere il proprio stato d'animo.</li> <li>• Controllare le proprie emozioni e quelle altrui.</li> <li>• Rafforzare l'autostima.</li> <li>• Sviluppare l'attitudine al lavoro di gruppo.</li> <li>• Conoscere e dare un nome alle emozioni fondamentali (gioia, tristezza, rabbia, paura, disgusto, sorpresa)</li> <li>• Discriminare le diverse espressioni mimiche facciali, la postura, il tono della voce, il linguaggio non verbale del corpo.</li> <li>• Aiutare il bambino a descrivere le proprie emozioni.</li> </ul>
<b>Destinatari</b>	GRUPPI CLASSE: sezioni prime, seconde e terze
<b>N° totale alunni coinvolti</b>	N.21
<b>N° totale classi coinvolte</b>	N.1
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Aule, laboratori
<b>Risorse professionali</b>	interne
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	Osservazioni sistematiche e non. La valutazione sarà effettuata attraverso il monitoraggio dei risultati attesi.
<b>Docenti coinvolti, ore di insegnamento o coordinamento/tutoraggio</b>	LANDI ALESSANDRA
<b>Tempi</b>	1 ORA A CADENZA SETTIMANALE  Date previste Inizio: ottobre 2023 Fine: maggio 2024
<b>Attuazione</b>	Annuale
<b>Metodologie</b>	Lezioni frontali, gruppi di lavoro, ricerca-azione, attività di laboratorio

**AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024**  
**ALTRI LINGUAGGI PER UN'INTELLIGENZA CREATIVA**  
**CONFRONTO APERTO**

<b>Titolo attività</b>	<b>I COLORI DELL' AMICIZIA</b>	
<b>Tipologia</b>	curricolare	
<b>Referenti</b>	Landi Alessandra	
<b>Plesso/i</b>	Molina	
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	<p><b>PREMESSA</b>  Questo progetto ha come obiettivo quello di suscitare interesse nei bambini, proponendo attività in cui essi trovino il gusto della sorpresa e della novità. I colori esercitano fin dai primi mesi di vita, una grande attrattiva nella vita dei bambini perché sono fra le principali forme di gioco creativo e perché stimolano la comunicazione portando ad una maggiore conoscenza di sé e del mondo che li circonda. La scuola dell'infanzia ha perciò il compito di favorire la percezione cromatica che non coinvolge solo la vista, ma anche la mente, l'immaginazione, la sfera emotiva e l'area linguistica.</p> <p><b>DESCRIZIONE</b>  Il progetto coinvolgerà tutta la classe (bambini di 3 -4-5 anni) si partirà dalla lettura di un racconto "Un colore tutto mio " (di Leo Lionni), per poi proporre una serie di attività pittoriche e laboratoriali ,partendo dall' osservazione della natura e dai suoi cambiamenti che fornirà una serie di stimoli ai bambini che verificheranno con mano i colori degli oggetti e la magia delle mescolanze. Dopo una prima fase dedicata alla scoperta dei colori primari e secondari, si procederà alla realizzazione di un grande arcobaleno incentrando il discorso che, come tutti i colori pur essendo diversi, sono importanti affinché si realizzi la meraviglia dell'arcobaleno, così anche nei bambini l'aggregazione e il tenersi per mano, pone le basi per diventare buoni amici.</p>	
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ascoltare, comprendere e rielaborare racconti inerenti ai colori;</li> <li>• Estendere il patrimonio lessicale;</li> <li>• Usare il linguaggio verbale per interagire con gli altri;</li> <li>• Riconoscere e nominare i colori primari, secondari e derivati;</li> <li>• Riprodurre i colori attraverso le mescolanze;</li> <li>• Associare il colore agli elementi che si trovano in natura (erba verde, legno marrone...);</li> <li>• Conoscere come il colore viene utilizzato nelle regole di convivenza sociale (semaforo, bandiera bianca...);</li> <li>• Usare diverse tecniche espressive, comunicative e artistiche;</li> <li>• Leggere e rappresentare immagini;</li> <li>• Utilizzare l'arte per osservare con occhi diversi il mondo circostante;</li> <li>• Giocare e lavorare in modo costruttivo con gli altri;</li> <li>• Favorire la crescita individuale attraverso la collaborazione e condivisione di esperienze;</li> <li>• Riconoscere le differenze e valorizzarle come risorsa</li> <li>• Orientarsi e muoversi nello spazio;</li> <li>• Conoscere il proprio corpo, in particolare le funzioni percettivo-sensoriali;</li> <li>• Sviluppare il coordinamento oculo-manuale;</li> <li>• Sviluppare la capacità di risolvere un problema.</li> </ul>	
<b>Destinatari</b>	GRUPPI CLASSE: Sezioni prime, seconde e terze	
<b>N° totale alunni/classi coinvolte</b>	21	1
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Aule, strutture sportive, laboratori	
<b>Docenti coinvolti</b>	Alessandra Landi - Sofia Forcellino	
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	Le verifiche saranno effettuate attraverso osservazioni, conversazioni, verbalizzazione delle esperienze vissute, schede predisposte, cartelloni, lavori individuali e di gruppo, per riscontrare l'efficacia dell'intervento in ordine agli obiettivi programmati.	
<b>Tempi</b>	1 ora a cadenza settimanale Tot 12 h circa	Inizio: Ottobre 2023 Fine: Dicembre 2023
<b>Metodologie</b>	Lezioni frontali, gruppi di lavoro, attività di laboratorio, multimedialità	

**AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024**  
**ALTRI LINGUAGGI PER UN'INTELLIGENZA CREATIVA**  
**CONFRONTO APERTO**

<b>Titolo attività</b>	<b>CON IL MIO CORPO... ROCK' N' ROLL!!</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	curricolare
<b>Referenti</b>	SADA MARIELA
<b>Plesso/i</b>	IC VIETRI SUL MARE
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	<p>Il progetto sarà sviluppato in modo orizzontale e verticale, quindi, sarà rivolto agli alunni delle tre fasce d'età, 3-4-5 anni, delle sezioni A e B del plesso di Benincasa e della sezione del plesso di Raito/Albori, allocata nello stesso plesso, tutte appartenenti alla Scuola dell'Infanzia dell'I.C. Vietri sul Mare.</p> <p>Il percorso prevede una parte "teorica" dedicata ad alcuni concetti di base della musicoterapia come: il contesto non verbale, gli approfondimenti sugli strumenti atmosferici e sugli acquofoni, le esperienze musicali in musicoterapia (Improvvisazione-Ricreazione-Composizione, un approccio alle tecniche di base) e l'analisi delle opportunità della relazione sonora in un setting in outdoor e una parte tecnico-pratica che spazia nella pedagogia musicale e che farà dei docenti una guida sonora per la costruzione e gestione di setting in outdoor dedicati all'ascolto, al movimento, al gioco sonoro e alla costruzione di esperienze significative dedicate al binomio natura-emozione.</p> <p>La musica, quale codice non verbale, si configura, pertanto, come strategia stimolante che attiva naturalmente l'adesione emotiva dei bambini, incoraggia diversi livelli di partecipazione, e stimola il contatto, l'interazione e l'integrazione nei gruppi anche di diversa età.</p> <p>Una parte del percorso, da svolgere in indoor, sarà dedicata anche a stimolare il potere creativo personale di ciascun alunno: con l'ascolto, l'animazione di storie, le dinamiche dei travestimenti, il racconto scenografico con oggetti, ritmi, suoni e burattini è possibile riprendere contatto con il proprio corpo, le proprie emozioni e la propria espressione "artistica" contribuendo alla completa e integrale maturazione individuale. Inoltre, lavorare in spazi espressivi in cui il gioco, il movimento, la musica e la mimica sono elementi basilari, produce un'immediata valorizzazione dell'esperienza comunicativa favorendo il sentirsi liberi di esprimere la propria creatività in un'ottica di collaborazione.</p> <p>Infine, una parte delle attività, sarà dedicata alla costruzione di strumenti musicali "fai da te", da utilizzare nelle attività all'aperto.</p>
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorire la cooperazione e la collaborazione, finalizzandole al raggiungimento di un traguardo comune</li> <li>• Sviluppare la percezione spaziale e sensoriale</li> <li>• Sviluppare la coordinazione motoria</li> <li>• Motivare e coinvolgere attivamente i bambini</li> <li>• Sviluppare la creatività da parte dei bambini</li> <li>• Favorire l'ascolto dei suoni della natura</li> <li>• Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti</li> <li>• Sviluppare il linguaggio attraverso la sillabazione ritmica</li> <li>• Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali</li> <li>• Sviluppare l'interesse per la musica.</li> <li>• Uso della voce esercitato con filastrocche, canti popolari, canti variati in forma creativa</li> <li>• Attivare la creatività personale attraverso il fantastico, l'immaginario e il sogno</li> <li>• Facilitare la crescita inter-relazionale e la consapevolezza personale</li> <li>• Sviluppare la sincronizzazione con il gruppo e con l'ambiente attraverso momenti d'insieme</li> <li>• Acquisire strategie efficaci per esprimere il proprio mondo interiore attraverso il movimento, la musica, la recitazione</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produrre suoni e ritmi con strumentario orff e strumenti costruiti con l'utilizzo di materiale di riciclo.</li> <li>• Favorire la continuità orizzontale e verticale</li> </ul>
<b>Destinatari</b>	gruppi classe, classi aperte verticali, classi aperte parallele: sezioni prime, seconde e terze
<b>N° totale alunni coinvolti</b>	42
<b>N° totale classi coinvolte</b>	3
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Aule, strutture sportive
<b>Risorse professionali</b>	interne
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	<p>Fasi/Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'incontro con il proprio mondo e il suo ascolto</li> <li>• L'incontro con il mondo intorno a me e il suo ascolto</li> <li>• L'incontro con il mondo dell'altro vicino a me e il suo ascolto</li> <li>• I ritmi e le danze nella natura</li> <li>• Le percussioni e le sonorità della natura</li> <li>• Le partiture naturali</li> <li>• Gestire ritmicamente corpo, voce, strumenti</li> <li>• Riprodurre canti, melodie e ritmi</li> <li>• Ideare con simboli creativi partiture musicali</li> <li>• Associare gesti, movimenti e coreografie a strutture melodiche e brani musicali.</li> <li>• Presa di coscienza dei meccanismi plastici del corpo e del linguaggio non verbale;</li> <li>• Uso di strumenti in forma libera o guidata;</li> <li>• Coordinazione dei movimenti in funzione del ritmo</li> <li>• Costruzione e messa in opera delle scene come momento di sintesi e canalizzazione dell'attività</li> <li>• Assemblaggio fra recitazione, musica e movimento</li> <li>• Performance e manifestazioni legate al calendario delle festività e alla conclusione dell'anno scolastico.</li> </ul> <p>Le Verifiche saranno effettuate attraverso: osservazioni, conversazioni, verbalizzazione delle esperienze vissute e la realizzazione di prodotti e performance finali.</p> <p>La Valutazione sarà effettuata attraverso il monitoraggio dei risultati attesi.</p>
<b>Docenti coinvolti, ore di insegnamento o coordinamento/tutoraggio</b>	Sada Mariela Caterina Cirillo Angela Lauridia Gerardina Rubino Maria Pia Ruggiero Serena Senatore Vincenza Memoli (sost.)
<b>Tempi</b>	<p>Cadenza quindicinale (curricolare) N° 1 incontro di 1h per gruppo di età N° 1/2 uscite all'esterno per gruppo di età al mese.</p> <p>Date previste Inizio: Ottobre 2023 Fine: Maggio 2024</p>
<b>Attuazione</b>	Annuale
<b>Metodologie</b>	Lezioni frontali, gruppi di lavoro, attività di laboratorio, multimedialità, Ricerca – azione

**AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024**  
**ALTRI LINGUAGGI PER UN'INTELLIGENZA CREATIVA**  
**CONFRONTO APERTO**

<b>Titolo attività</b>	<b>D'ACCORDO</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	curricolare
<b>Referenti</b>	DILETTO ANASTASIA
<b>Plesso/i</b>	PLESSO PUNZI
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	<p>Ricerche e studi hanno dimostrato che il movimento è musica sono strettamente collegate in quanto senza movimento non si producono suoni a cominciare dal movimento delle corde vocali, anche il battito cardiaco ha un suono! Va da sé che il movimento include anche componenti ritmiche come ad esempio il passo, la corsa. In età evolutiva, è importante sottolineare come i due elementi siano collegati nelle attività da proporre ai bambini a vantaggio ora dell'una ora dell'altra : le attività di libera interpretazione ritmico - motoria facilitano lo sviluppo del senso ritmico spontaneo, infatti i giochi e le esperienze di improvvisazione gestuale - motoria traggono vantaggio se organizzate in modo ritmato.</p> <p>Il bambino che sperimenta il magico connubio tra psicomotricità e musica avrà un feedback di arricchimento emotivo, relazionale e di esperienze cinestesiche, la comunicazione non verbale, favorendo la scoperta delle emozioni e della condivisione.</p>
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppo Del Senso Del Ritmo Attraverso L'uso Del Corpo</li> <li>• Sviluppo Della Sensibilità Auditiva</li> <li>• Miglioramento Della Cordinazione, Dello Schema Corporeo E Della Capacità Di Rilassamento</li> <li>• Sviluppo Della Capacità Di Relazione Con Il Coetaneo E Con L'adulto</li> <li>• Approccio Alla Vocalità</li> <li>• Conoscenza Degli Strumenti Musicali Principali</li> </ul>
<b>Destinatari</b>	GRUPPI CLASSE; Sezioni seconde e terze
<b>N° totale alunni coinvolti</b>	18
<b>N° totale classi coinvolte</b>	1
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Laboratori, strutture sportive, aule
<b>Risorse professionali</b>	interne ed esterne
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	La modalità osservativa ciò che si verifica spontaneamente. Verifica e valutazione sommativa ciò che è stato appreso ed è svolta in alcuni momenti chiave del percorso.
<b>Docenti coinvolti, ore di insegnamento o coordinamento/tutoraggio</b>	<p>Risorse interne:  Anastasia Diletto  Domenica Procida</p> <p>Risorse esterne:  D'Alessio Roberta  Barrella Gaetana</p>
<b>Tempi</b>	1h per 1 VOLTA A SETTIMANA
	Date previste Inizio: Ottobre 2023 Fine: Maggio 2024
<b>Attuazione</b>	Annuale
<b>Metodologie</b>	Lezioni frontali, gruppi di lavoro, attività di laboratorio, multimedialità, Ricerca - azione

## AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024 LINGUE STRANIERE

<b>Titolo attività</b>	<b>HAPPY ENGLISH</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	curricolare
<b>Referente</b>	Senatore Serena
<b>Plesso/i</b>	Benincasa
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	Il progetto destinato a tutti i bambini della scuola dell'infanzia del plesso di Benincasa/ Raito, nasce con l'intento di stimolare interesse e curiosità verso codici linguistici e culture differenti ma, allo stesso tempo, anche di consolidare la propria identità culturale. Il percorso avrà come obiettivo principale quello di offrire agli alunni, esperienze che li motivino, li coinvolgano dal punto di vista affettivo e li sollecitino ad esprimersi e a comunicare con naturalezza in questa nuova lingua. Verranno proposti giochi, canzoni, filastrocche, immagini e quant'altro possa stimolare l'attenzione e la partecipazione degli alunni.
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<p>OBIETTIVI FORMATIVI E COMPETENZE ATTESE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere un approccio sereno e positivo con la lingua straniera affinché ne derivi un'esperienza interessante, stimolante, piacevole e gratificante;</li> <li>• Sensibilizzare il bambino ad un codice linguistico diverso da quello materno;</li> <li>• Arricchire il proprio vocabolario con termini nuovi, legati a contesti culturali diversi;</li> <li>• Sviluppare le capacità di comprensione e di ascolto;</li> <li>• Riconoscere e memorizzare alcune forme di saluto;</li> <li>• Riconoscere e denominare i colori primari e secondari;</li> <li>• Imparare a denominare i numeri in lingua inglese;</li> <li>• Riconoscere e denominare le parti del corpo in lingua inglese;</li> <li>• Conoscere e denominare in lingua inglese gli elementi della tradizione delle seguenti festività: Halloween, Christmas, Easter.</li> <li>• Imparare a denominare i componenti della propria famiglia</li> <li>• Riconoscere e denominare alcuni animali, oggetti, giocattoli</li> </ul>
<b>Destinatari</b>	GRUPPI CLASSE, CLASSI APERTE VERTICALI, CLASSI APERTE PARALLELE: classi prime, seconde e terze
<b>Totale alunni coinvolti</b>	42
<b>Totale classi coinvolte</b>	3
<b>Risorse materiali necessarie</b>	aule, laboratori
<b>Risorse professionali</b>	interne
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	La valutazione in itinere sarà effettuata mediante: osservazione della partecipazione ai giochi e alle attività proposte; osservazione delle modalità di interazione nel gruppo; osservazione degli elaborati in cui il bambino analizza e interiorizza l'esperienza svolta; ascolto delle verbalizzazioni dei bambini e rubriche valutative.
<b>Docenti coinvolti, ore di insegnamento o coordinamento/tutoraggio</b>	SERENA SENATORE Gerardina Rubino Mariela Sada Maria Pia Ruggiero Angela Lauridia Caterina Cirillo Vincenza Memoli (sost.)
<b>Tempi</b>	Cadenza quindicinale (curricolare) 1 incontro di 2 ore per gruppo di età  Date previste Inizio: OTTOBRE 2023 Fine: MAGGIO 2024
<b>Attuazione</b>	Annuale
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali, gruppi di lavoro, multimedialità, attività di laboratorio

## AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024 CITTADINANZA E TERRITORIO

<b>Titolo attività</b>	<b>IO ABITO IL MONDO</b>	
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	CURRICOLARE	
<b>Referenti</b>	Landi Alessandra	
<b>Plesso/i</b>	Molina	
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	<p><b>PREMESSA</b> Tra le finalità fondamentali della scuola dell'infanzia vi è anche la cittadinanza che viene intesa come scoperta dell'altro, ponendo attenzione alle diversità di genere, al riconoscimento dei diritti e doveri per tutti e a un comportamento eticamente rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura. Questa prospettiva interculturale promuove il confronto tra culture, con la consapevolezza che la diversità è indice di identità. Prendere coscienza che facciamo parte di culture diverse provenienti da diverse parti del mondo, predispone al dialogo, al confronto e al reciproco rispetto.</p> <p><b>DESCRIZIONE</b> Il progetto coinvolgerà tutta la classe (bambini di 3-4 e 5 anni). Questo progetto parte dall'ottica di educare alla fratellanza, all'uguaglianza e alla valorizzazione della diversità per poi dare particolare risalto ad un'educazione multiculturale ed interculturale. Attraverso questo progetto si cercherà di far conoscere ad ogni bambino le proprie radici e le basi culturali cui egli appartiene, rafforzando così la sua identità. Si partirà per un lungo viaggio e la "Mongolfiera Vera" insieme al suo amico fedele, il pappagallo Babù, voleranno tra i continenti e conosceranno e scopriranno le caratteristiche dei paesi, la cultura sociale, le tradizioni, la natura, i cibi e gli animali aprendosi così alle diversità.</p>	
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<p> Aiutare il bambino a percepire la propria identità e a sviluppare l'appartenenza alla propria cultura;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimolare la curiosità del bambino alla conoscenza del mondo, educandolo alla comunicazione con l'altro;</li> <li>• Favorire la maturazione alla collaborazione e alla solidarietà;</li> <li>• Stabilire analogie e differenze tra il suo vissuto e quello degli altri;</li> <li>• Valorizzare le differenze culturali come arricchimento personale e collettivo;</li> <li>• Ascoltare, comprendere e rielaborare narrazioni;</li> <li>• Muoversi con destrezza nell'ambiente e nel gioco;</li> <li>• Imparare a conoscere e rispettare l'ambiente;</li> <li>• Esplorare la natura (flora e fauna) dei diversi continenti;</li> <li>• Drammatizzare usi e costumi e danze folcloristiche dei diversi popoli;</li> <li>• Conoscere cibi e abitudini culinarie differenti.</li> </ul>	
<b>Destinatari</b>	GRUPPI CLASSE: classi prime, seconde e terze	
<b>N° totale alunni /classi scoinvolve</b>	n.21	N.1
<b>Docenti coinvolti</b>	Alessandra Landi	Sofia Forcellino
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	La verifica verrà svolta attraverso l'osservazione in itinere delle capacità di partecipazione alle attività ed ai giochi proposti. Inoltre, verranno osservate le capacità personali di individuare e conoscere gli aspetti relativi alla scoperta del mondo.	
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Laboratori	
<b>Tempi</b>	1 ora a cadenza settimanale	Inizio: Gennaio 2023 Fine: Maggio 2024
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali, gruppi di lavoro, multimedialità, attività di laboratorio	

## AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024 CITTADINANZA E TERRITORIO

<b>Titolo attività</b>	<b>TUTTI GIÙ NELL'ORTO: DALLA TERRA ALLA TAVOLA</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	CURRICOLARE
<b>Referenti</b>	RUBINO GERARDINA
<b>Plesso/i</b>	Benincasa/Raito
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	<p>DESCRIZIONE SINTETICA DELL'ATTIVITÀ</p> <p>Il progetto sarà sviluppato in modo orizzontale e verticale e sarà rivolto agli alunni delle tre fasce d'età, 3 - 4 - 5 anni, delle sezioni A e B del plesso di Benincasa e della sezione del plesso di Raito/Albori allocata nello stesso plesso, tutte appartenenti alla Scuola dell'Infanzia dell'I.C. Vietri sul Mare. L'orto didattico e il laboratorio alimentare nascono con l'intento di favorire nei bambini una corretta e sana alimentazione, stimolando e favorendo l'acquisizione di una maggiore consapevolezza sull'alimentazione, l'agricoltura e il territorio. Tali laboratori, partendo dall'esperienza dell'orto e proseguendo con quello alimentare, guideranno i bambini a scoprire il cibo, le stagioni, l'alimentazione e il rapporto tra terra, e cibo...trasformando e manipolando i prodotti della terra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere le fasi di crescita di un seme</li> <li>• Sviluppare e diffondere la cultura di un rispettoso rapporto tra uomo, natura, ambiente</li> <li>• Influire positivamente sulla comprensione del valore del cibo e del lavoro necessario per crearlo</li> <li>• Educare al gusto e favorire una sana alimentazione.</li> <li>• Affinare la sensibilità percettiva</li> <li>• Promuovere il senso di responsabilità nei bambini attraverso l'accudimento dell'orto</li> <li>• Promuovere un'efficace collaborazione tra scuola, famiglia e territorio</li> </ul>
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper progettare e realizzare un orto</li> <li>• Acquisire e applicare il metodo scientifico sperimentale nel lavoro di ricerca</li> <li>• Acquisire categorie spazio-temporali</li> <li>• Partecipare con senso di responsabilità ad un progetto comune</li> <li>• Educare ad un consumo alimentare sano e sostenibile</li> <li>• Sviluppare la curiosità e l'abitudine all'osservazione dei fenomeni naturali</li> <li>• Formulare ipotesi sui fenomeni osservati</li> <li>• Favorire la conoscenza delle proprietà nutrizionali e dei vari alimenti</li> <li>• Approfondire tematiche legate al ciclo biologico, alla stagionalità delle verdure, alla cura dell'orto</li> <li>• Capire l'importanza della frutta e della verdura nell'alimentazione quotidiana</li> <li>• Rappresentare graficamente frutta, verdura, ortaggi e utilizzarli in modo creativo (Arcimboldo)</li> </ul>

<b>Destinatari</b>	gruppi classe, classi aperte verticali, classi aperte parallele: classi prime, seconde e terze
<b>N° totale alunni coinvolti</b>	n.42
<b>N° totale classi coinvolte</b>	N.3
<b>Risorse professionali</b>	interne
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	<p>Fasi/Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mediante esperienze dirette, gli alunni verranno coinvolti, in piccoli gruppi, nelle seguenti attività:</li> <li>• Preparare il terreno</li> <li>• Rastrellare</li> <li>• Seminare</li> <li>• Innaffiare</li> <li>• Trapiantare</li> <li>• Raccogliere i frutti</li> <li>• Esperienze sensoriali con manipolazioni degli alimenti, assaggi e degustazioni</li> <li>• Conservare e consumare i prodotti ottenuti, condividendo anche con le famiglie</li> <li>• Realizzazione di schede e cartelloni sui benefici effetti sulla salute derivanti dal consumo di frutta e verdura</li> <li>• Laboratorio creativo: comporre visi umani con frutta e verdure varie a disposizione (Arcimboldo)</li> <li>• Mostra-mercato con il raccolto dell'orto, con travestimenti della tradizione contadina</li> </ul> <p>La Valutazione in itinere sarà effettuata mediante osservazione diretta e conversazioni guidate e le verifiche mediante il monitoraggio dei risultati attesi.</p>
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Aule, spazio esterno dove è stato ricavato l'orto
<b>Docenti coinvolti</b>	GERARDINA RUBINO Caterina Cirillo Maria Pia Ruggiero Angela Lauridia Mariela Sada Serena Senatore Vincenza Memoli (sost.)
<b>Istituzioni e/o enti coinvolti:</b>	Comune di Vietri sul Mare
<b>Tempi</b>	<p>Cadenza quindicinale (curricolare) N° 1 incontri di 1h per gruppo di età N° 1/2 uscite all'esterno per gruppo di età al mese.</p> <p>Date previste Inizio: Ottobre 2023 Fine: Maggio 2024</p>
<b>Attuazione</b>	Annuale
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali, gruppi di lavoro, multimedialità, attività di laboratorio, ricerca- azione

# SCUOLA PRIMARIA

## AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024 RICERCA E SPERIMENTAZIONE

<b>Titolo attività</b>	<b>A scuola con gli albi</b>	
<b>Tipologia</b>	CURRICULARE	
<b>Referente</b>	ALBAMONTE IVANA	
<b>Plesso/i</b>	Prezzolini - Vietri sul Mare	
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	<p>L'attività prevede la lettura ad alta voce periodica, da parte dell'insegnante referente del progetto, di Albi Illustrati. La pratica didattica della "lettura ad alta voce" in classe ha dimostrato che essa contribuisce al potenziamento delle funzioni cognitive di base e delle competenze legate alla comprensione del testo, nonché all'arricchimento del lessico ed una maggiore padronanza delle emozioni, creando uno spazio relazionale unico fatto di interconnessioni.</p> <p>La scelta degli Albi Illustrati da proporre alle classi è dovuta, oltre che dalle loro peculiarità in termini di dimensioni/grandezza, di grafica curata e accattivante che facilita la comprensione del linguaggio, di testi brevi poetici ed incisivi, anche dal loro utilizzo strategico come mezzo didattico. Gli Albi sono capaci di arrivare a chi li ascolta attraverso più canali (visivo, uditivo, cinestetico) e di creare connessioni con i diversi stili apprenditivi degli alunni, classificandosi così come attività altamente inclusiva.</p> <p>In seguito all'osservazione costante delle dinamiche del gruppo classe e delle competenze che si vorranno attivare all'interno di esse, verranno selezionati gli Albi da proporre, sia alle due classi seconde che alla classe di appartenenza, all'interno di un momento speciale e atteso e in un luogo il più accogliente possibile.</p> <p>Successivamente verranno accolte le riflessioni e condivise le suggestioni che faranno da spunti a rielaborazioni scritte interdisciplinari e/o a produzioni grafico-pittoriche.</p>	
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<p><b>Obiettivi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorire un buon clima di classe; (dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo: "Particolare cura è necessario dedicare alla formazione della classe come gruppo, alla promozione dei legami cooperativi fra i suoi componenti, alla gestione degli inevitabili conflitti indotti dalla socializzazione")</li> <li>- Avvicinare gli alunni alla lettura e incentivare il piacere di leggere in modo autonomo;</li> <li>- Accrescere la capacità attentiva nell'ascolto, verso il testo scritto e il segno iconografico;</li> <li>- Attivare e consolidare le relazioni;</li> <li>- Favorire attività inclusive;</li> <li>- Favorire la creazione della biblioteca di classe;</li> <li>- Incentivare la partecipazione a proposte nazionali e locali di lettura;</li> </ul> <p><b>Competenze attese:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper esprimere le proprie impressioni e i propri pensieri sul testo ascoltato;</li> <li>- Riflettere e raccontare le proprie emozioni;</li> <li>- Incentivare e aumentare l'ascolto attivo dell'adulto e dei compagni di classe;</li> <li>- Favorire la comprensione del testo e la capacità di espressione orale;</li> <li>- Arricchire il lessico;</li> </ul>	
<b>Destinatari</b>	Classi aperte parallele, classi terze (sezioni A e B)	
<b>N° totale alunni/classi coinvolte</b>	n.27	n.2
<b>Risorse materiali</b>	Aula generica, biblioteca, palestra, aula magna	
<b>Attuazione</b>	annuale	
<b>Metodologia</b>	Attività di laboratorio, gruppi di lavoro, ricerca-azione, multimedialità	

**AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024**  
**ALTRI LINGUAGGI PER UN'INTELLIGENZA CREATIVA**  
**CONFRONTO APERTO**

<b>Titolo attività</b>	<b>Musica maestro</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	EXTRACURRICOLARE
<b>Referenti</b>	D'ESPOSITO SALVATORE
<b>Plesso/i</b>	Dragonea/Benincasa-Molina/Vietri
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	La finalità è quella di consentire agli alunni delle classi quinte della scuola primaria di avere un primo approccio diretto con gli strumenti musicali che diventeranno materia disciplinare alla secondaria di I grado. Il progetto fonda la sua validità sull'idea di continuità verticale e consente agli alunni di conoscere gli strumenti attraverso una sperimentazione concreta nell'ottica di una scelta più consapevole per l'anno successivo.
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	Favorire una naturale e corretta crescita musicale. Acquisire le nozioni fondamentali del linguaggio musicale. Imparare a riconoscere e discernere le caratteristiche timbriche, fisiche e sonore dei singoli strumenti. Sviluppare senso ritmico e capacità senso motorie di coordinazione.
<b>Destinatari</b>	GRUPPI CLASSE: classi quinte
<b>N° totale alunni coinvolti</b>	n.41
<b>N° totale classi coinvolte</b>	n.4
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Aule, laboratori
<b>Risorse professionali</b>	interne
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	Test attitudinali finali atti a verificare 1. riconoscimento di un frammento ritmico; 2. riconoscimento di un frammento melodico; 3. discriminazione delle diverse altezze fra i suoni; 4. intonazione.
<b>Docenti coinvolti, ore di insegnamento o coordinamento/tutoraggio</b>	Salvatore D'Esposito Paolo D'Amato Marisa Guarino Vincenzo Scannapieco
<b>Tempi</b>	- n. 3 incontri di 30 minuti ciascuno - plesso Dragonea/Benincasa - n. 13 alunni; - n. 3 incontri di 30 minuti ciascuno - plesso Molina - n. 5 alunni; - - n. 3 incontri di 1 ora ciascuno - plesso Vietri/Prezzolini - n. 23 alunni <b>Date previste</b> Inizio: novembre 2023 Fine: gennaio 2024
<b>Attuazione</b>	pluriennale
<b>Metodologia</b>	Gruppi di lavoro, lezioni frontali

**AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024**  
**ALTRI LINGUAGGI PER UN'INTELLIGENZA CREATIVA**  
**CONFRONTO APERTO**

<b>Titolo attività</b>	<b>Sulle onde della musica</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	EXTRACURRICOLARE
<b>Referenti</b>	SIANI MARIA ANNA
<b>Plesso/i</b>	Dragonea/Molina/Vietri
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	<p>Il Progetto continuità verticale per la cultura e la pratica vocale nella scuola, intende avvicinare gli alunni alla musica fin dall'avvio del loro percorso scolastico. È opinione condivisa dagli educatori che l'avvicinamento alla musica debba essere il più possibile precoce affinché i bambini possano essere proficuamente stimolati e motivati sviluppando così gradualmente le proprie attitudini musicali.</p> <p>Essendo il nostro Istituto Comprensivo ad Indirizzo musicale, come suggerito dal D.L. 176/2022, si ritiene indispensabile creare le condizioni affinché i bambini si cimentino precocemente con la pratica corale e, scoprendosi protagonisti, possano proseguire in modo motivato e consapevole lo studio dello strumento che sceglieranno alla Scuola Secondaria.</p>
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contribuire allo sviluppo dell'attitudine musicale.</li> <li>- Sviluppare l'orecchio musicale e la capacità percettiva dell'ascolto, attivandolo a livello corporeo con il movimento e la voce.</li> <li>- Favorire una crescita armonica: coordinamento, concentrazione.</li> <li>- Favorire l'approccio alla pratica vocale e corale.</li> <li>- Consolidare la rete territoriale dei soggetti impegnati a vario titolo nella diffusione della cultura musicale.</li> <li>- Preparazione di brani e repertorio in accordo coi Docenti di Strumento Musicale, per i concerti di Natale e Concerto di fine anno.</li> </ul>
<b>Destinatari</b>	GRUPPI CLASSE: classi quinte
<b>N° totale alunni coinvolti</b>	n.41
<b>N° totale classi coinvolte</b>	n.4
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Aule, laboratori
<b>Risorse professionali</b>	interne
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verifica degli apprendimenti attraverso l'esecuzione di brani</li> <li>- Verifica degli apprendimenti mediante esercizi di tecnica</li> </ul>
<b>Docenti coinvolti, ore di insegnamento o coordinamento/tutoraggio</b>	Maria Anna Siani
<b>Tempi</b>	<p>- n. 17 incontri di 2 ore e n. 1 incontro di 3 ore</p> <p><b>Date previste</b>            Inizio: novembre 2023            Fine: maggio 2024</p>
<b>Attuazione</b>	annuale
<b>Metodologia</b>	Gruppi di lavoro, lezioni frontali

**AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024**  
**ALTRI LINGUAGGI PER UN'INTELLIGENZA CREATIVA**  
**CONFRONTO APERTO**

<b>Titolo attività</b>	<b>Ceramic...amici</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	CURRICOLARE
<b>Referenti</b>	IACONTINO ANTONIO
<b>Plesso/i</b>	Vietri
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	Attività pratiche di ideazione, creazione e decorazione di oggetti in ceramica, prodotti in coerenza con i percorsi curricolari e interdisciplinari (UdA/UdAT), con particolare riferimento alle maggiori ricorrenze nel corso dell'anno scolastico. Il progetto si inserisce trasversalmente nella promozione della conoscenza e tutela del territorio e dell'ambiente naturale e delle proposte di Giornate tematiche nel corso dell'anno scolastico. L'attività di manipolazione e decorazione ceramica sarà prioritaria come sintesi pratica di attività di lettura, indagine, ideazione di gruppo condotte, se possibile, anche in ambienti e spazi aperti (outdoor education).
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confrontarsi con gli altri e rispettare le regole di vita quotidiana</li> <li>- Conoscere le tradizioni della comunità e sviluppare un senso di appartenenza</li> <li>- Scoprire le qualità tattili e visive degli oggetti del mondo circostante</li> <li>- Utilizzare con creatività i colori e i materiali, sperimentando diverse tecniche manipolative e pittoriche</li> <li>- Mostrare interesse per il mondo animale e vegetale</li> </ul>
<b>Destinatari</b>	CLASSE 1A Prezzolini
<b>N° totale alunni coinvolti</b>	n.22
<b>N° totale classi coinvolte</b>	n.1
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Aule, laboratori
<b>Risorse professionali</b>	interne
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	La valutazione terrà conto della partecipazione attiva alle fasi di ideazione cooperativa ed alla realizzazione sempre più autonoma di prodotti e decorazioni rispondenti ai progetti ideati.
<b>Docenti coinvolti, ore di insegnamento o coordinamento/tutoraggio</b>	Antonio Iacolino Rosanna Santoriello Antonia Fierro (Sost)
<b>Tempi</b>	Incontri di 2h in prossimità delle giornate commemorative e/o delle festività e ricorrenze per un totale di 30 ore.  <b>Date previste</b> Inizio: ottobre 2023 Fine: maggio 2024
<b>Attuazione</b>	Annuale
<b>Metodologia</b>	Gruppi di lavoro

## AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024 CITTADINANZA E TERRITORIO

<b>Titolo attività</b>	<b>Pet-therapy. Un amico <i>Diverso</i>. Il Benessere con...gli amici animali!</b>
<b>Tipologia</b>	CURRICOLARE
<b>Referente</b>	VITALE MARIA
<b>Plesso/i</b>	Molina
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	<p>Svolgere attività assistite con gli animali, ovvero di pet therapy, rappresenta per i bambini un'occasione di interazione con qualcuno diverso da un essere umano. Prendersi cura di un animale richiede tempo e dedizione ma permette di riprendere contatto con il nostro IO più profondo. Tale opportunità, secondo sempre più numerosi studi, contribuisce in modo rilevante allo sviluppo cognitivo ed emotivo, determinando, attraverso uno scambio reciproco di emozioni e di stimoli, cambiamenti ed effetti positivi nei bambini. Secondo lo psicologo Javier Fiz Perez: "dopo la seconda infanzia ci sono delle priorità psico-educative come l'affermazione della propria identità e personalità, l'autostima, l'accettazione da parte del gruppo dei coetanei che possono essere raggiunte attraverso la creazione di contesti sani di socializzazione". Nel caso in cui venga meno questa accettazione da parte del gruppo, possono emergere i primi focolai di atteggiamenti in cui alcuni bambini vengono isolati del resto del gruppo. L'importanza di collaborare per raggiungere uno scopo comune è fondamentale per trasmettere ad ogni bambino, valori quali il rispetto e la fiducia nell'altro.</p> <p>Il progetto si sviluppa nelle classi IV A e V A, con alunni di età compresa tra i 9 e 10 anni, allo scopo di stimolare la collaborazione e favorire l'inclusione del gruppo classe e prevenire risolvere eventuali fenomeni di conflitti ed esclusioni.</p>
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorire tra gli studenti i comportamenti civili e responsabili</li> <li>- Migliorare la comunicazione e il dialogo tra coetanei;</li> <li>- Promuovere la capacità di rispettare regole;</li> <li>- Incoraggiare la collaborazione tra alunni e mondo adulto;</li> <li>- Favorire la relazione con gli altri nel riconoscimento e nel rispetto dell'altrui Diversità;</li> <li>- Promuovere la cura, l'accudimento, nel miglioramento dell'autostima e dell'affettività;</li> <li>- Migliorare la capacità di esprimere in forma equilibrata i sentimenti;</li> <li>- Incoraggiare l'empatia;</li> <li>- Nutrire l'altruismo</li> <li>- Stimolare lo spirito di squadra;</li> <li>- Ridurre l'ansia e il senso di solitudine;</li> <li>- Contenere l'aggressività e l'esplosione di rabbia;</li> <li>- Indurre stati di gioia di condivisione;</li> <li>- Promuovere la cooperazione tra individui e la condivisione dei ruoli;</li> <li>- Ampliare e il lessico e la conoscenza scientifica relativa al mondo animale</li> <li>- Migliorare i tempi di attenzione e la capacità di concentrazione;</li> <li>- Mettere in atto atteggiamenti responsabili verso gli altri;</li> <li>- Rispettare i sentimenti altrui e la gestione dei turni;</li> <li>- Organizzare attività per prendersi cura degli altri e dell'ambiente pianificando tempi, strumenti e spazi;</li> <li>- Saper svolgere le diverse attività programmate con una adeguata attenzione, concentrazione e responsabilità personale e collettiva.</li> </ul>

<b>Destinatari</b>	GRUPPI CLASSE: (classi quarte e quinte)
<b>N° totale alunni coinvolti</b>	n.12 (di cui 1 diversamente abile)
<b>N° totale classi coinvolte</b>	n. 2 (3 pluriclasse quarta e quinta Molina)
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Aule, laboratori
<b>Risorse professionali</b>	Interne
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Monitoraggio e osservazione iniziale, in itinere e finale;</li> <li>- Tabelle e griglie di ingresso per valutare le conoscenze scientifiche e le abitudini dei piccoli animali scelti.</li> <li>- Questionari di rilevazione delle competenze indicate nel progetto</li> <li>- Verifica dei risultati attesi con piccoli elaborati grafici e produzione scritta della esperienza condotta.</li> </ul>
<b>Docenti coinvolti, ore di insegnamento o coordinamento/tutoraggio</b>	Vitale Maria Venosi Immacolata Tesauro Laura
<b>Tempi</b>	30 minuti a giorni alterni lunedì, mercoledì e venerdì per un totale di 6 ore al mese  <b>Date previste</b> Inizio: ottobre 2023 Fine: giugno 2024
<b>Attuazione</b>	annuale
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali, Ricerca – azione, Gruppi di lavoro, Multimedialità, Attività di laboratorio

# SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

## AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024 RECUPERO E POTENZIAMENTO

<b>Titolo attività</b>	<b>Progetto lettura</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	CURRICOLARE
<b>Referente</b>	CESARANO ILDE
<b>Plesso/i</b>	Vietri
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	Laboratorio di lettura individuale e/o collettiva, stesura di recensioni e creazione di una raccolta cartacea e/o digitale, partecipazione a giochi, gare e competizioni interne alle singole classi o per classi parallele, gemellaggio tra classi o gruppi di alunni di differenti classi, creazione di blog su cui scambiarsi opinioni, consigli, riflessioni, fruizione della biblioteca d'Istituto.
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<p><b>Obiettivi formativi</b> Costruire una comunità di lettori Creare lettori indipendenti Favorire lo sviluppo delle intelligenze multiple Creare allenamento ed abitudine alla lettura</p> <p><b>Competenze attese</b> Alfabetica funzionale: leggere testi letterari di vario tipo e costruirne un'interpretazione collaborando con compagni e insegnanti, scrivere correttamente testi di vario tipo adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario, produrre testi multimediali utilizzando in modo efficace l'accostamento di linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. Imparare ad imparare: acquisire strategie di lettura</p>
<b>Destinatari</b>	Gruppi classe, classi parallele
<b>N° totale alunni coinvolti</b>	37
<b>N° totale classi coinvolte</b>	n. 2
<b>Risorse materiali</b>	Laboratori, biblioteca, aule
<b>Risorse professionali</b>	Interne
<b>Modalità di verifica e valutazione dei processi, delle abilità/competenze e conoscenze</b>	Attività di comprensione: ricostruzione del testo (struttura del testo, ordine della narrazione, elementi linguistici), interpretazione del testo (collegamenti tra parti distanti o inaspettate del testo, esplicitazioni di informazioni non dette), reazione al testo (individuazione di connessioni con la propria vita, con altre storie o fatti di attualità, riflessioni sui temi del testo e sull'impatto del testo nella propria vita)
<b>Docenti coinvolti</b>	Cesarano Ilde
<b>Tempi</b>	1 incontro di 1h alla settimana  <b>Date previste</b> Inizio: novembre 2023 Fine: aprile 2024
<b>Attuazione</b>	pluriennale
<b>Metodologia</b>	Lezioni frontali, gruppi di lavoro, attività di laboratorio, multimedialità, gare

**AREE PROGETTUALI PTOF 2023-2024**  
**ALTRI LINGUAGGI PER UN'INTELLIGENZA CREATIVA**  
**CONFRONTO APERTO**

<b>Titolo attività</b>	<b>Il violino va a scuola</b>	
<b>Tipologia</b>	EXTRACURRICOLARE	
<b>Referenti</b>	SIANI MARIA ANNA	
<b>Plesso/i</b>	Vietri sul Mare	
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	<p>La docente in organico di potenziamento propone un progetto che va a potenziare l'organico delle classi di strumento musicale, inserendo nel curriculum la classe del 5° strumento: violino per valorizzare la scuola intesa come comunità attiva e la valorizzazione dei percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni.</p> <p>Come si evince dalle Indicazioni Nazionali e dalle otto competenze chiave di cittadinanza: "...Consapevolezza ed espressione culturale: importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresa la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive ..."</p>	
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<p>Il primario obiettivo dello studio del Violino nella Scuola a Indirizzo Musicale è quello di favorire, al pari delle altre discipline, il processo di apprendimento e la maturazione del senso critico ed estetico dei giovani attraverso le esperienze del <i>fare</i> e dell'<i>ascoltare</i>.</p> <p>Si terrà conto dei seguenti obiettivi:</p> <p><b>Obiettivi comportamentali trasversali:</b> educazione alla manualità, superamento dell'introversione, controllo dell'emotività, sviluppo dell'ordine.</p> <p><b>Obiettivi didattici trasversali:</b> comunicazione fono-gestuale, stimolo alla creatività, uso consapevole del linguaggio specifico, sviluppo della capacità di ascolto e di analisi, affinamento del gusto estetico, autonomia critica.</p> <p><b>Obiettivi curricolari:</b> osservazione ed analisi dei fenomeni acustici, conoscenza dello strumento e della voce, sviluppo del senso ritmico, uso consapevole della notazione musicale, capacità di eseguire, con la voce o con lo strumento, modelli musicali.</p> <p>È indispensabile promuovere la <i>partecipazione attiva</i> dell'alunno all'esperienza musicale nel duplice aspetto di espressione-comunicazione (momento del fare musica) e di ricezione (momento dell'ascolto). Devono altresì essere soppesati, ai fini di una mirata programmazione, gli elementi utili al raggiungimento degli obiettivi: individuazione delle esigenze socioculturali e della situazione di partenza dei singoli alunni; obiettivi a breve, medio e lungo termine; organizzazione delle attività in relazione agli obiettivi; individuazione dei metodi e dei materiali; sistematica osservazione dei processi di apprendimento e di maturazione attraverso le verifiche. Il programma che si intende svolgere può essere sintetizzato nei seguenti tre grandi filoni: ritmica e teoria musicale attraverso la pratica strumentale e vocale (con spunti creativi); elementi culturali e comprensione dell'evoluzione delle tecniche musicali e delle diverse forme strumentali attraverso gli ascolti analitici, le letture e gli agganci interdisciplinari; ascolti guidati per il riconoscimento dei timbri, delle forme, dei generi, delle strutture, degli autori e delle formazioni strumentali tipiche dei vari periodi storici o degli ambienti culturali presi in esame.</p>	
<b>N. alunni /classi coinvolte</b>	n. 4 o 5	Classi prime sez. A, B e C
<b>Risorse materiali necessarie</b>	Aule, laboratori	
<b>Modalità di verifica/valutazione dei processi, delle abilità, competenze e conoscenze</b>	Osservazione diretta, esercitazioni individuali e collettive.	lezioni frontali e attività di laboratorio
<b>Docenti coinvolti</b>	Maria Anna Siani	
<b>Tempi</b>	Incontri di 2h settimanali	Inizio: ottobre 2023 Fine: maggio 2024
<b>Attuazione</b>	Annuale	

## OUTDOOR EDUCATION

Scuola dell'Infanzia

Scuola Primaria

Scuola Secondaria di I grado

<b>Descrizione dell'attività</b>	Per Outdoor Education, letteralmente "educazione all'aperto", si intendono tutte le attività educative, anche non strettamente curricolari, che vengono svolte all'aperto da Scuole, associazioni di vario tipo, dagli Enti locali. Stare all'aria aperta, insieme ai propri coetanei, accresce le capacità sociali dei bambini e delle bambine che, messi in un contesto diverso da quello dell'aula scolastica, sono spinti a stare in relazione con se stessi e con gli altri in modo differente. Inoltre, alcune attività aumentano la consapevolezza verso i temi del rispetto dell'ambiente, della percezione del sé nel mondo e della salute di corpo e mente.
<b>Destinatari</b>	Scuola dell'Infanzia/Primaria/Secondaria di I grado
<b>Risorse professionali</b>	Interne
<b>Tempi</b>	Ottobre 2023 – Maggio 2024
<b>Progetti</b>	<u>Scuola dell'Infanzia/Scuola primaria/Scuola Secondaria di I grado:</u> Tutti giù nell'orto Mi muovo, gioco e mi diverto Con il mio corpo...Rock n' roll! Giochi sportivi studenteschi: "Sport a scuola"

## LABORATORI STEM

(DM 184/2023)

SCUOLA DELL'INFANZIA

<b>Titolo attività</b>	<b>LABORATORI STEM</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	CURRICOLARE
<b>SEGMENTO SCOLASTICO</b>	Scuola dell'Infanzia
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	Il metodo scientifico favorisce la capacità dei bambini di osservare i fenomeni, di formulare ipotesi e di verificarle. L'acronimo STEM, dall'inglese Science, Technology, Engineering, Mathematics, si riferisce alle discipline della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica. Un primo approccio con le discipline STEM può avvenire già a partire dalla scuola dell'Infanzia, attraverso la proposta di semplici esperimenti: i bambini osservano, sperimentano, formulano ipotesi, risolvono semplici situazioni problematiche. L'insegnante suscita la curiosità dei bambini, promuove la riflessione attraverso domande, osserva e valuta.
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	- Sviluppare il pensiero creativo - Migliorare la flessibilità e lo spirito proattivo alla risoluzione dei problemi - Stimolare la curiosità dei bambini nei confronti dell'apprendimento delle discipline scientifiche e tecnologiche
<b>Destinatari</b>	Tutti i bambini delle Scuole dell'Infanzia dell'IC Vietri sul Mare
<b>Risorse professionali</b>	Docenti interni
<b>Tempi</b>	Intero anno scolastico
<b>Percorsi e iniziative</b>	Realizzazione di percorsi sperimentali L'ora del codice Code Week
<b>Metodologia</b>	- Predisposizione di un ambiente stimolante e incoraggiante, che consenta ai bambini di effettuare attività di esplorazione via via più articolate,

	<p>procedendo anche per tentativi ed errori</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Valorizzazione dell'innato interesse per il mondo circostante che si sviluppa a partire dal desiderio e dalla curiosità dei bambini di conoscere oggetti e situazioni</li> <li>- Organizzazione di attività di manipolazione, con le quali i bambini esplorano il funzionamento delle cose, ricercano i nessi causa-effetto e sperimentano le reazioni degli oggetti alle loro azioni</li> <li>- Esplorazione vissuta in modo olistico, con un coinvolgimento intrecciato dei diversi canali sensoriali e con un interesse aperto e multidimensionale per i fenomeni incontrati nell'interazione con il mondo</li> <li>- Creazione di occasioni per scoprire, toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici</li> </ul>
<b>Spazi</b>	Sezioni/Laboratori STEM indoor e outdoor
<b>Materiali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Materiale semplice didattico e comune</li> <li>-Proiettore pavimento interattivo Fly Sky</li> <li>-Cody Mat: tappeto gommoso per svolgere attività di coding</li> </ul>

<b>LABORATORI STEM</b> (DM 184/2023) <b>SCUOLA PRIMARIA</b>	
<b>Titolo attività</b>	<b>LABORATORI STEM</b>
<b>Tipologia</b> (CURRICOLARE/EXTRACURRICOLARE)	CURRICOLARE
<b>SEGMENTO SCOLASTICO</b>	Scuola Primaria
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	<p>Il metodo scientifico favorisce la capacità dei bambini di osservare i fenomeni, di formulare ipotesi e di verificarle. L'acronimo STEM, dall'inglese Science, Technology, Engineering, Mathematics, si riferisce alle discipline della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica. L'approccio STEM parte dal presupposto che le sfide di una modernità sempre più complessa e in costante mutamento non possono essere affrontate che con una prospettiva interdisciplinare, che consente di integrare e contaminare abilità provenienti da discipline diverse (scienza e matematica con tecnologia e ingegneria) intrecciando teoria e pratica per lo sviluppo di nuove competenze, anche trasversali.</p>
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<p>Le competenze potenziate nell'approccio integrato STEM vengono indicate con "4C":</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Critical thinking (pensiero critico)</li> <li>- Communication (comunicazione)</li> <li>- Collaboration (collaborazione)</li> <li>- Creativity (creatività)</li> </ul> <p>Obiettivi formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e i processi di ricerca azione</li> <li>- Sviluppare il pensiero creativo</li> <li>- Sviluppare il pensiero computazionale</li> <li>- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione</li> <li>- Condividere ed ipotizzare insieme ai compagni idee e progetti</li> <li>- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia</li> <li>- Conoscere le buone pratiche nell'uso di internet e delle reti sociali</li> <li>- Utilizzare strategie risolutive in situazioni problematiche e contesti diversi</li> </ul>
<b>Destinatari</b>	Tutti i bambini delle Scuole Primarie dell'IC Vietri sul Mare
<b>Risorse professionali</b>	Docenti interni
<b>Tempi</b>	Intero anno scolastico
<b>Percorsi e iniziative</b>	<p>Percorso progettuale "Follemente affamati di tecnologia"</p> <p>L'ora del codice</p> <p>Code Week</p> <p>Bebras dell'Informatica</p> <p>Giochi d'Autunno</p>
<b>Metodologia</b>	<p><u>Learning by doing</u>: L'apprendimento esperienziale, il coinvolgimento in attività pratiche e progetti consente di porre gli studenti al centro del processo di apprendimento, favorendo un approccio collaborativo alla risoluzione di problemi concreti. Questo approccio, inoltre, aiuta gli studenti a riflettere sul proprio processo di apprendimento, stimolandoli a identificare le proprie</p>

	<p>strategie di apprendimento, a individuare eventuali difficoltà, ad applicare strategie volte a sviluppare la consapevolezza delle proprie abilità e del proprio progresso.</p> <p><u>Problem solving e metodo induttivo</u>: Lo sviluppo delle competenze di problem solving è essenziale per le discipline STEM se promosso attraverso attività che mettano gli studenti di fronte a problemi reali e li sfidino a trovare soluzioni innovative. Il metodo induttivo, che parte dall'osservazione dei fatti e conduce alla formulazione di ipotesi e teorie, è un approccio efficace per lo sviluppo del pensiero critico e creativo. <u>Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa</u>: L'osservazione dei fenomeni, la proposta di ipotesi e la verifica sperimentale della loro attendibilità possono consentire agli studenti di apprezzare le proprie capacità operative e di verificare sul campo quelle di sintesi. In questo modo si incoraggiano gli studenti a diventare autonomi nell'apprendimento favorendo lo sviluppo di competenze trasversali come la gestione del tempo e la ricerca indipendente. La ricerca di soluzioni innovative a problemi reali stimola il ragionamento attraverso la scomposizione e ricomposizione dei dati e delle informazioni e, specialmente quando la situazione può essere inquadrata sotto una molteplicità di punti di vista e non presenta soluzioni univoche, attiva il pensiero divergente, favorendo lo sviluppo della creatività.</p> <p><u>Cooperative learning</u>: Il lavoro di gruppo, dove ciascuno studente assume specifici ruoli, compiti e responsabilità, personali e collettive, consente di valorizzare la capacità di comunicare e prendere decisioni, di individuare scenari, di ipotizzare soluzioni univoche o alternative. Promuovere l'apprendimento tra pari, in cui gli studenti si insegnano reciprocamente, è un'efficace strategia didattica.</p> <p><u>Promozione del pensiero critico nella società digitale</u>: L'utilizzo di risorse digitali interattive, come simulazioni, giochi didattici o piattaforme di apprendimento online, può arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti. Queste risorse offrono spazi di esplorazione, sperimentazione e applicazione delle conoscenze, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e accessibile e incentiva gli studenti a sviluppare il pensiero critico al fine di diventare cittadini digitali consapevoli.</p> <p><u>Adozione di metodologie didattiche innovative</u>: superare i modelli trasmissivi per sviluppare la curiosità e la partecipazione attiva degli studenti, adottando una didattica attiva che li ponga in situazioni reali che consentono di apprendere, operare, cogliere i cambiamenti, correggere i propri errori, supportare le proprie argomentazioni.</p>
<b>Spazi</b>	Aule/Laboratori STEM indoor e outdoor
<b>Materiali</b>	<p>Il Laboratorio STEM dell'Istituto Comprensivo, ubicato nel plesso "Pinto" e fruibile da tutti gli alunni dei tre ordini di scuola, è dotato di una corposa quantità di materiale per coinvolgere gli studenti in modo pratico e stimolante, incoraggiando lo sviluppo di competenze nelle discipline STEM. Nello specifico, si elencano gli ambiti principali ed i materiali utilizzabili:</p> <p><b><u>Esplorazione della robotica educativa-coding-programmazione di base</u></b></p> <p><b>Kai's Clan - Valigia del coding</b> Kai's Clan è un supporto educativo in cui il mondo fisico e quello virtuale si fondono per diventare un parco giochi interattivo per l'apprendimento. Permette di creare ambienti virtuali in 3D legati alle lezioni curricolari e quindi visualizzare i contenuti in ambienti di realtà virtuale o aumentata.</p> <p><b>Makeblock - mBot Ranger</b> Il robot trasformabile per le STEAM permette di realizzare 3 modelli: carro armato (Land Raider), macchina da corsa (Dashing Raptor) e robot autobilanciante (Nervous Bird).</p> <p><b>Makeblock - Neuron Explorer Kit</b> Makeblock Neuron è una piattaforma di moduli elettronici programmabili pensata per l'apprendimento delle materie STEM. Comprende 30 diversi moduli, ciascuno con una specifica funzione, combinabili tra loro attraverso dei magneti, permettendo a piccoli e grandi creativi di costruire un'infinita varietà di gadget innovativi!</p> <p><b>Arduino Student Kit</b> Arduino Student Kit è il nuovo kit di Arduino Education pensato per gli studenti della scuola secondaria sia di primo che di secondo grado. È alla portata di tutti, divertente e coinvolgente, con idee fantastiche per essere svolte in classe in modalità collaborativa oppure per supportare lo studio individuale anche a casa, anche a distanza.</p> <p><b>Fischertechnik Robotica - Set base TXT 4.0</b> fischertechnik Robotics TXT 4.0 è il set perfetto per iniziare ad esercitarsi in ambiti come misurazione, controllo, regolazione e programmazione.</p> <p><b>Fischertechnik education STEM - TXT Controller 4.0</b> Il controller TXT 4.0 offre molte nuove funzionalità ed è dotato di un display touch capacitivo che supporta i gesti di scorrimento.</p>

**Fischertechnik Robotica - Espansione: IoT**  
 Kit introduttivo professionale nell'acquisizione dati. Insieme al set base Robotics TXT 4.0, la stazione consente la misurazione di temperatura, umidità, pressione dell'aria, qualità dell'aria e luminosità. **Fischertechnik 524328 - TXT Discovery Set**  
 Set completo di robotica composto da 310 pezzi, comprendente la nuova centralina TXT Controller e il software ROBO Pro esteso per il controllo di robot mobili e statici. Una telecamera permette di trasferire immagini via USB o WiFi, riconoscere colori, seguire linee e riconoscere movimenti. **Fischertechnik 91082 - Creative Box 1000**  
 Più di 700 pezzi dell'attuale assortimento fischertechnik.

**Miranda Premium - Licenza perpetua**  
 Software universale per la simulazione di robot educativi.

**Halocode scheda per la programmazione**  
 Halocode è un computer wireless a scheda singola, integra supporto Wi-Fi, Bluetooth, microfono, sensore di movimento.

**Esperienze di fisica e chimica**  
***Il movimento***  
 Il kit contiene tutto quanto serve per fare le esperienze classiche con l'aggiunta di un Sonar USB Emotion con relativo software per misure e rilevazioni digitali

***Introduzione alla chimica***  
 Esperienze rigurganti la chimica con interfaccia Wifi per ph

***L'elettricità e la corrente elettrica per STEM***  
 Esperienze riguardanti l'elettricità e la corrente elettrica con interfaccia Wi-Fi e sensori

***L'equilibrio e le macchine semplici***  
 Esperienze riguardanti le'equilibrio e le macchine semplici con interfaccia WIFI per STEM

***La temperatura, il calore e i cambiamenti di stato***  
 Esperienze riguardanti i concetti di temperatura, calore e cambiamenti di stato con datalogger per temperatura

***Le forze***  
 Esperienze eseguibili riguardanti le forze con interfaccia WIFI per STEM

***Magneti ed elettromagneti***  
 Esperienze eseguibili riguardanti il magnetismo e l'elettromagnetismo

***Stati e proprietà della materia - La misurazione***  
 Esperienze eseguibili riguardanti la misurazione e le proprietà della materia

**LEGO EDUCATIONAL**  
***LEGO Education BricQ Motion Secondaria***  
 BricQ Motion Prime è la nuova linea di LEGO Education per rendere innovativo l'apprendimento delle scienze nella scuola secondaria di primo grado.

***LEGO Education SPIKE Essential Set***  
 Set composto da 06x LEGO® Education SPIKE Essential Set. SPIKE Essential è un set di robotica educativa rivolto alla scuola primaria, per esperienze "hands-on" che facilitano l'apprendimento STEAM.

**SOFTWARE PER LE DIDATTICA**  
***Cabri II Plus Site + Cabri 3D v2.1 Site***  
 Permette di disegnare figure piane e tridimensionali

**MAKING e stampa 3D**  
**STAMPANTE 3D CON FORMAZIONE STORYTELLING, MULTIMEDIALITÀ**  
**WEB RADIO**  
 Kit per creare podcast con gli studenti. Il set è composta da un mixer di ultima generazione, 4 microfoni dinamici professionali, 4 cuffie per il preascolto ed una cassa audio. Permette di registrare podcast ed audiointerviste

**REALTA' VIRTUALE, AUMENTATA E DIDATTICA IMMERSIVA**  
***VISORE REALTA' VIRTUALE STAND ALONE CON 2 CONTROLLER***  
 Sistema VR all-in-one più avanzato.

***FOTOCAMERA 360°***  
 Registra fotografie e video a 360° di grande naturalezza, con un'alta risoluzione e uno stitching delle immagini ultrapreciso.

## LABORATORI STEM

(DM 184/2023)

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

<b>Titolo attività</b>	<b>LABORATORI STEM</b>
<b>Tipologia</b>	CURRICOLARE

<b>SEGMENTO SCOLASTICO</b>	Scuola Secondaria di I grado
<b>Descrizione sintetica dell'attività</b>	I Traguardi delle Indicazioni Nazionali per il curricolo del 2012 relativi alla matematica, soprattutto quelli riguardanti "Funzioni e relazioni" e "Dati e previsioni", suggeriscono significativi contesti di lavoro riferiti alla scienza, alla tecnologia, alla società, contribuendo a sviluppare negli alunni la capacità di comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto, di comprendere i punti di vista propri e degli altri. L'approccio STEM parte dal presupposto che le sfide di una modernità sempre più complessa e in costante mutamento non possono essere affrontate che con una prospettiva interdisciplinare, che consente di integrare e contaminare abilità provenienti da discipline diverse (scienza e matematica con tecnologia e ingegneria) intrecciando teoria e pratica per lo sviluppo di nuove competenze, anche trasversali.
<b>Obiettivi formativi e competenze attese</b>	<p>Obiettivi formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Promuovere l'interesse per le STEM: Suscitare la curiosità degli studenti e incoraggiare l'interesse attivo nelle discipline STEM;</li> <li>- Sviluppare la capacità di problem-solving: Migliorare le abilità degli studenti nel risolvere problemi pratici attraverso il pensiero critico e l'applicazione di concetti STEM;</li> <li>- Fornire esperienze pratiche: Offrire agli studenti opportunità concrete per sperimentare e applicare concetti scientifici, tecnologici, ingegneristici e matematici;</li> <li>- Promuovere la collaborazione: Incentivare la collaborazione e il lavoro di squadra tra gli studenti, riflettendo sulla natura collaborativa delle discipline STEM;</li> <li>- Sviluppare competenze di pensiero critico: Insegnare agli studenti a formulare domande, raccogliere dati e trarre conclusioni basate su prove;</li> <li>- Integrare la tecnologia in modo accessibile: Utilizzare strumenti tecnologici appropriati per l'età degli studenti e incoraggiarli a esplorare attivamente l'uso creativo della tecnologia.</li> </ul> <p>Competenze attese:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competenze matematiche di base: Utilizzare concetti matematici di base per risolvere problemi pratici;</li> <li>- Competenze scientifiche di base: Comprendere i principi scientifici fondamentali attraverso l'osservazione, l'indagine e l'esperimento;</li> <li>- Abilità di programmazione di base: Introdurre concetti di base di programmazione attraverso approcci ludici e strumenti accessibili;</li> <li>- Abilità di progettazione ingegneristica semplice: Introdurre la progettazione ingegneristica attraverso attività di problem-solving pratico e progetti semplici;</li> <li>- Abilità di risoluzione dei problemi: Affrontare piccoli problemi scientifici e ingegneristici utilizzando un approccio strutturato e creativo;</li> <li>- Competenze di comunicazione: Comunicare idee scientifiche in modo chiaro, sia oralmente che in forma scritta, adattando il linguaggio alla comprensione degli studenti</li> <li>- Consapevolezze etica di base: Introdurre elementi etici e di responsabilità sociale nelle attività, adattandoli alla comprensione degli studenti;</li> <li>- Promuovere la curiosità e l'apprendimento continuo: Incentivare la ricerca autonoma e stimolare la curiosità, promuovendo un approccio di apprendimento continuo;</li> <li>- Favorire la diversità e l'inclusione: Creare un ambiente inclusivo che accoglie e valorizza la diversità degli studenti e promuove l'uguaglianza di genere nelle STEM;</li> <li>- Sviluppare la fiducia nelle proprie capacità: Favorire un ambiente positivo e di supporto che aiuti gli studenti a sviluppare la fiducia nelle proprie abilità STEM.</li> </ul>
<b>Destinatari</b>	Tutti gli alunni di Scuola Secondaria di I grado dell'IC Vietri sul Mare
<b>Risorse professionali</b>	Docenti interni
<b>Tempi</b>	Intero anno scolastico
<b>Percorsi e iniziative</b>	Percorso progettuale "Follemente affamati di tecnologia" L'ora del codice Code Week Bebras dell'Informatica Giochi d'Autunno
<b>Metodologia</b>	<u>I'IBL (Inquiry-Based Learning)</u> . L'IBL è un apprendimento basato sull'indagine: nient'altro che il metodo adottato dai ricercatori. Nelle loro "inquiry", ovvero ricerche, gli alunni possono scegliere e delimitare il loro campo d'indagine e la loro domanda di ricerca, a seconda della situazione (es. se si tratta di un problema più o meno noto, o se si cercano conferme

	<p>quantitative all'indagine anziché qualitative ecc.).  In generale, tuttavia, si distinguono quattro tipi di indagine che possono essere condotte in classe (alcune delle quali anche in autonomia, senza la supervisione dell'insegnante):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. inquiry confermativa: l'oggetto dell'indagine è già stato esplorato in ogni sua caratteristica e quindi si cerca una conferma su un aspetto indagato ulteriormente;</li> <li>2. inquiry strutturata: indagine su un problema conosciuto parzialmente dagli studenti. Qui l'insegnante dovrà dunque suggerire un procedimento adatto per arrivare alle conclusioni corrette;</li> <li>3. inquiry aperta: dove gli studenti scelgono sia il problema che il metodo di indagine – a prescindere dai dettami della tradizione;</li> <li>4. inquiry guidato e/o esplorativo: si tratta di un'indagine su un problema totalmente nuovo per gli studenti, che dunque devono partire ex-novo sia nella strutturazione dell'indagine che nella metodologia da adottare. C'è bisogno però del docente che svolga un ruolo di tutor.</li> </ol> <p><b>Learning by doing:</b> L'apprendimento esperienziale, il coinvolgimento in attività pratiche e progetti consente di porre gli studenti al centro del processo di apprendimento, favorendo un approccio collaborativo alla risoluzione di problemi concreti. Questo approccio, inoltre, aiuta gli studenti a riflettere sul proprio processo di apprendimento, stimolandoli a identificare le proprie strategie di apprendimento, a individuare eventuali difficoltà, ad applicare strategie volte a sviluppare la consapevolezza delle proprie abilità e del proprio progresso.</p> <p><b>Problem solving e metodo induttivo:</b> Lo sviluppo delle competenze di problem solving è essenziale per le discipline STEM se promosso attraverso attività che mettano gli studenti di fronte a problemi reali e li sfidino a trovare soluzioni innovative. Il metodo induttivo, che parte dall'osservazione dei fatti e conduce alla formulazione di ipotesi e teorie, è un approccio efficace per lo sviluppo del pensiero critico e creativo.</p> <p><b>Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa:</b> L'osservazione dei fenomeni, la proposta di ipotesi e la verifica sperimentale della loro attendibilità possono consentire agli studenti di apprezzare le proprie capacità operative e di verificare sul campo quelle di sintesi. In questo modo si incoraggiano gli studenti a diventare autonomi nell'apprendimento favorendo lo sviluppo di competenze trasversali come la gestione del tempo e la ricerca indipendente. La ricerca di soluzioni innovative a problemi reali stimola il ragionamento attraverso la scomposizione e ricomposizione dei dati e delle informazioni e, specialmente quando la situazione può essere inquadrata sotto una molteplicità di punti di vista e non presenta soluzioni univoche, attiva il pensiero divergente, favorendo lo sviluppo della creatività.</p> <p><b>Cooperative learning:</b> Il lavoro di gruppo, dove ciascuno studente assume specifici ruoli, compiti e responsabilità, personali e collettive, consente di valorizzare la capacità di comunicare e prendere decisioni, di individuare scenari, di ipotizzare soluzioni univoche o alternative. Promuovere l'apprendimento tra pari, in cui gli studenti si insegnano reciprocamente, è un'efficace strategia didattica.</p> <p><b>Promozione del pensiero critico nella società digitale:</b> L'utilizzo di risorse digitali interattive, come simulazioni, giochi didattici o piattaforme di apprendimento online, può arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti. Queste risorse offrono spazi di esplorazione, sperimentazione e applicazione delle conoscenze, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e accessibile e incentiva gli studenti a sviluppare il pensiero critico al fine di diventare cittadini digitali consapevoli.</p> <p><b>Adozione di metodologie didattiche innovative:</b> superare i modelli trasmissivi per sviluppare la curiosità e la partecipazione attiva degli studenti, adottando una didattica attiva che li ponga in situazioni reali che consentono di apprendere, operare, cogliere i cambiamenti, correggere i propri errori, supportare le proprie argomentazioni.</p>
<b>Spazi</b>	Laboratori STEM indoor e outdoor
<b>Materiali</b>	<p>Il Laboratorio STEM dell'Istituto Comprensivo, ubicato nel plesso "Pinto" e fruibile da tutti gli alunni dei tre ordini di scuola, è dotato di una corposa quantità di materiale per coinvolgere gli studenti in modo pratico e stimolante, incoraggiando lo sviluppo di competenze nelle discipline STEM. Nello specifico, si elencano gli ambiti principali ed i materiali utilizzabili:</p> <p><b><u>Esplorazione della robotica educativa-coding-programmazione di base</u></b></p> <p><b>Kai's Clan - Valigia del coding</b></p> <p>Kai's Clan è un supporto educativo in cui il mondo fisico e quello virtuale si fondono per diventare un parco giochi interattivo per l'apprendimento. Permette di creare ambienti virtuali in 3D legati alle lezioni curricolari e quindi visualizzare i contenuti in ambienti di realtà virtuale o aumentata.</p>

### **Makeblock - mBot Ranger**

Il robot trasformabile per le STEAM permette di realizzare 3 modelli: carro armato (Land Raider), macchina da corsa (Dashing Raptor) e robot autobilanciante (Nervous Bird).

### **Makeblock - Neuron Explorer Kit**

Makeblock Neuron è una piattaforma di moduli elettronici programmabili pensata per l'apprendimento delle materie STEM. Comprende 30 diversi moduli, ciascuno con una specifica funzione, combinabili tra loro attraverso dei magneti, permettendo a piccoli e grandi creativi di costruire un'infinita varietà di gadget innovativi!

### **Arduino Student Kit**

Arduino Student Kit è il nuovo kit di Arduino Education pensato per gli studenti della scuola secondaria sia di primo che di secondo grado. È alla portata di tutti, divertente e coinvolgente, con idee fantastiche per essere svolte in classe in modalità collaborativa oppure per supportare lo studio individuale anche a casa, anche a distanza.

### **Fischertechnik Robotica - Set base TXT 4.0**

fischertechnik Robotics TXT 4.0 è il set perfetto per iniziare ad esercitarsi in ambiti come misurazione, controllo, regolazione e programmazione.

### **Fischertechnik education STEM - TXT Controller 4.0**

Il controller TXT 4.0 offre molte nuove funzionalità ed è dotato di un display touch capacitivo che supporta i gesti di scorrimento.

### **Fischertechnik Robotica - Espansione: IoT**

Kit introduttivo professionale nell'acquisizione dati. Insieme al set base Robotics TXT 4.0, la stazione consente la misurazione di temperatura, umidità, pressione dell'aria, qualità dell'aria e luminosità. **Fischertechnik 524328 - TXT Discovery Set**

Set completo di robotica composto da 310 pezzi, comprendente la nuova centralina TXT Controller e il software ROBO Pro esteso per il controllo di robot mobili e statici. Una telecamera permette di trasferire immagini via USB o WiFi, riconoscere colori, seguire linee e riconoscere movimenti. **Fischertechnik 91082 - Creative Box 1000**

Più di 700 pezzi dell'attuale assortimento fischertechnik.

### **Miranda Premium - Licenza perpetua**

Software universale per la simulazione di robot educativi.

### **Halocode scheda per la programmazione**

Halocode è un computer wireless a scheda singola, integra supporto Wi-Fi, Bluetooth, microfono, sensore di movimento.

### **Esperienze di fisica e chimica**

#### ***Il movimento***

Il kit contiene tutto quanto serve per fare le esperienze classiche con l'aggiunta di un Sonar USB Emotion con relativo software per misure e rilevazioni digitali

#### ***Introduzione alla chimica***

Esperienze riguardanti la chimica con interfaccia Wifi per ph

#### ***L'elettricità e la corrente elettrica per STEM***

Esperienze riguardanti l'elettricità e la corrente elettrica con interfaccia Wi-Fi e sensori

#### ***L'equilibrio e le macchine semplici***

Esperienze riguardanti l'equilibrio e le macchine semplici con interfaccia WIFI per STEM

#### ***La temperatura, il calore e i cambiamenti di stato***

Esperienze riguardanti i concetti di temperatura, calore e cambiamenti di stato con datalogger per temperatura

#### ***Le forze***

Esperienze eseguibili riguardanti le forze con interfaccia WIFI per STEM

#### ***Magneti ed elettromagneti***

Esperienze eseguibili riguardanti il magnetismo e l'elettromagnetismo

#### ***Stati e proprietà della materia - La misurazione***

Esperienze eseguibili riguardanti la misurazione e le proprietà della materia

### **LEGO EDUCATIONAL**

#### ***LEGO Education BricQ Motion Secondaria***

BricQ Motion Prime è la nuova linea di LEGO Education per rendere innovativo l'apprendimento delle scienze nella scuola secondaria di primo grado.

#### ***LEGO Education SPIKE Essential Set***

Set composto da 06x LEGO® Education SPIKE Essential Set. SPIKE Essential è un set di robotica educativa rivolto alla scuola primaria, per esperienze "hands-on" che facilitano l'apprendimento STEAM.

### **SOFTWARE PER LE DIDATTICA**

#### ***Cabri II Plus Site + Cabri 3D v2.1 Site***

Permette di disegnare figure piane e tridimensionali

### **MAKING e stampa 3D**

***STAMPANTE 3D CON FORMAZIONE  
STORYTELLING, MULTIMEDIALITÀ  
WEB RADIO***

Kit per creare podcast con gli studenti. Il set è composta da un mixer di ultima generazione, 4 microfoni dinamici professionali, 4 cuffie per il preascolto ed una cassa audio. Permette di registrare podcast ed audiointerviste

***REALTA' VIRTUALE, AUMENTATA E DIDATTICA IMMERSIVA***

***VISORE REALTA' VIRTUALE STAND ALONE CON 2 CONTROLLER***

Sistema VR all-in-one più avanzato.

***FOTOCAMERA 360°***

Registra fotografie e video a 360° di grande naturalezza, con un'alta risoluzione e uno stitching delle immagini ultrapreciso.