



degli studenti praticanti attività sportiva agonistica

7) potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

8) prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014

9) valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese

10) valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

PIANO DI MIGLIORAMENTO

❖ INCLUSIONE E COINVOLGIMENTO

Descrizione Percorso

Il percorso ha la finalità di includere gli studenti in difficoltà con attività di tipo laboratoriale e con il coinvolgimento delle agenzie educative che concorrono con la scuola al percorso di crescita del soggetto in apprendimento.

"OBIETTIVI DI PROCESSO COLLEGATI AL PERCORSO"

"OBIETTIVI DI PROCESSO" INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE

"Obiettivo:" Predisposizione di attività didattiche laboratoriali e personalizzate. Maggiore coinvolgimento di famiglie servizi sociali in incontri periodici.

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» "Priorità" [Risultati scolastici]

Diminuzione dell'abbandono scolastico.

**ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: SOLIDARIETÀ E CITTADINANZA ATTIVA-
COLORIAMO IL NOSTRO FUTURO**

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2019	Studenti	Docenti Studenti Associazioni

Responsabile

- Solidarietà e cittadinanza attiva: Prof.ssa Tiziana Leto, prof.ssa Giuseppina Possidente;
- Coloriamo il nostro futuro: Prof.ssa Ida Grassi e prof.ssa Rita Sacco.

Risultati Attesi

- Solidarietà e cittadinanza attiva> Il progetto prevede il coinvolgimento, la collaborazione e l'intervento di diverse associazioni presenti sul territorio al fine di organizzare attività di sensibilizzazione, formazione ed informazione su tematiche afferenti la cittadinanza attiva e solidale.
- Coloriamo il nostro futuro> Migliorare le competenze sociali degli alunni. Sensibilizzare ed educare i nuovi cittadini al rispetto delle leggi. Promuovere la consapevolezza di appartenere ad un corpo sociale ed istituzionale.

ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: INCONTRI CON LE FAMIGLIE E I SERVIZI SOCIALI

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2019	Studenti	Docenti

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
	Genitori	Studenti Genitori Consulenti esterni

Responsabile

Prof.ssa Giuseppina Possidente.

Risultati Attesi

Un periodico coinvolgimento delle famiglie degli alunni problematici favorisce una maggiore consapevolezza per le famiglie stesse del diritto-dovere all'istruzione, per i docenti una più approfondita conoscenza delle problematiche evidenziate dagli alunni nell'ambito dell'extra-scuola, e una conseguente ridefinizione delle strategie educative-didattiche messe in atto.

ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: PON FSE SECONDARIA ORIENTAMENTO E RI-ORIENTAMENTO ANTICHE E NUOVE CONSAPEVOLEZZE-PERCORSO MULTISENSORIALE "DIALOGO NEL BUIO"

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2019	Studenti	Docenti Studenti Consulenti esterni Associazioni

Responsabile

-PON FSE Secondaria Orientamento e ri-orientamento ANTICHE E NUOVE CONSAPEVOLEZZE: Docenti assegnati ai moduli.

-Percorso multisensoriale "Dialogo nel buio": Prof.ssa. Lucia Rinaldi.

Risultati Attesi

L'attività prevede:

-PON ANTICHE E NUOVE CONSAPEVOLEZZE> RICONOSCITI E BEE HAPPY! lo sviluppo di competenze e abilità metacognitive mediante l'apicoltura; TRA ANTICHI MESTIERI E NUOVE PROFESSIONI, tramite il cake design e l'arte dei trabuccolanti, favorire la motivazione alla scelta ed incentivare il lavoro di gruppo, valutare le proprie attitudini e proiettarsi nel mondo del lavoro per consolidare l'immagine di sé.

-Percorso multisensoriale "Dialogo nel buio"> Migliorare le competenze relazionali e di cittadinanza attiva di alunni problematici; potenziare le competenze sensoriali, ambientali, relazionali ed espressive, soprattutto negli alunni appartenenti alla fascia media e bassa. Il progetto tende a favorire un approccio multisensoriale nelle esperienze di vita quotidiana, potenziando la consapevolezza olfattiva, tattile, uditiva e la coordinazione motoria.

❖ **LE COMPETENZE**

Descrizione Percorso

Il percorso ha la finalità di innalzare le competenze di tutti gli allievi, con il potenziamento delle attività disciplinari, quali la lingua italiana e straniera, la matematica, le scienze, l'arte, l'educazione motoria, la musica, ma anche di attività trasversali, come il teatro e il cinema.

"OBIETTIVI DI PROCESSO COLLEGATI AL PERCORSO"

"OBIETTIVI DI PROCESSO" CURRICOLO, PROGETTAZIONE E VALUTAZIONE

"Obiettivo:" Attivazione di progetti di consolidamento delle competenze durante l'intero anno scolastico. Utilizzo di una metodologia didattica prevalentemente laboratoriale.

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» "Priorità" [Risultati scolastici]

Miglioramento degli esiti scolastici.

ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: LA SCUOLA DELLE COMPETENZE (POTENZIAMENTO)-#IOLEGGOPERCHÉ-BILL BIBLIOTECA DELLA LEGALITÀ-“KANGOUROU DELLA MATEMATICA”-GIOCHI MATEMATICI-GIORNALINO SCIENTIFICO-“I GIOCHI DELLE SCIENZE SPERIMENTALI”

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2019	Studenti	Docenti Studenti Consulenti esterni

Responsabile

-La scuola delle competenze (Potenziamento): I docenti di potenziamento.

-#ioleggoperché-BILL Biblioteca della legalità-KANGOUROU DELLA MATEMATICA”: Docenti dell’istituto.

-Giochi Matematici: Tutti i docenti di matematica dell’istituto per la prima fase, per le successive il prof. Antonio Giuffreda, prof.ssa Rosanna Armiento.

-Giornalino Scientifico: I docenti del dipartimento di Matematica e Scienze; un docente referente e coordinatore prof. Antonio Giuffreda.

-“I giochi delle scienze sperimentali”: I docenti di Scienze.

Risultati Attesi

-La scuola delle competenze (Potenziamento)> Promuoveranno azioni rivolte all’acquisizione di competenze degli alunni in difficoltà e BES.

-#ioleggoperché> Promuovere la creazione e lo sviluppo di biblioteche scolastiche e riportare la lettura nella quotidianità degli studenti in modo da favorire un atteggiamento positivo verso la cultura. Tale iniziativa dell’Associazione Italiana Editori è una grande raccolta di libri della durata di 9 giorni a sostegno delle biblioteche

scolastiche: da sabato 20 a domenica 28 ottobre. Nella libreria gemellata Disanti Cartolibreria-Vieste sarà possibile acquistare libri da donare alla scuola; inoltre gli editori raddoppieranno i libri acquistati, mettendo a disposizione un numero pari di volumi ricevuti in dono. Nel corso della settimana ogni interclasse della Scuola Primaria sarà coinvolta in attività di ascolto di storie e gioco, il tutto organizzato dalla libreria gemellata Disanti Cartolibreria e dalle associazioni culturali Mythos, Seconda Stella a Destra e Proxima. Nella Scuola Secondaria di I grado, il progetto, rivolto a tutti gli alunni, vuole svelare, suggerire e proporre il mondo affascinante e imprevedibile dei libri, della letteratura classica e contemporanea; tende a sviluppare competenze di lettura, di comprensione del testo e di produzione orale. Si articola in varie fasi:

- lettura espressiva di alcuni brani tratti da opere di narrativa per ragazzi;
- lettura completa dei libri proposti e scambio degli stessi.

-BILL Biblioteca della legalità> diffondere la cultura della legalità, della responsabilità e della giustizia, della qualità di relazioni rispettose della dignità di se stessi e degli altri e del mondo che abitiamo, tra le giovani generazioni, attraverso la promozione della lettura, nella convinzione che le storie abbiano un ruolo fondamentale nella comprensione della realtà e siano strumenti utili anche per promuovere questi valori al fine di costruire un immaginario condiviso all'interno del quale il principio di vivere nella legalità acquista una centralità fondamentale.

-“KANGOUROU DELLA MATEMATICA”> Permettere agli alunni, dalla seconda alla quinta della scuola Primaria di “imparare giocando”. Il progetto si articola in più fasi:

- una prima fase prevede la somministrazione di test di allenamento;
- una seconda fase prevede la partecipazione alla gara indetta dall' Università Statale di Milano nel mese di marzo.

-Giochi Matematici> Potenziare le competenze disciplinari degli studenti della scuola Secondaria di primo grado. Il progetto si articola in più fasi:

- una prima fase prevede la partecipazione di tutti gli alunni dell'istituto con la somministrazione di test di allenamento;
- una seconda fase prevede la partecipazione a gare selettive indette dall' Università Bocconi per l'individuazione dei partecipanti al Campionato Internazionale dei Giochi matematici.

-Giornalino scientifico> Promuovere una conoscenza collettiva dei problemi relativi ai temi trattati, stimolare una riflessione sul valore della conoscenza scientifica quale risorsa universale per l'umanità, incoraggiare gli alunni a una partecipazione effettiva e responsabile nello studio e nell'approfondimento di temi scientifici. Partecipano tutte le classi organizzate in rete e divise in tre sezioni con capofila una classe di prima, una di seconda e una di terza. La redazione costituita da un gruppo di alunni produrranno n.4 giornalini con scadenza bimestrale.

-“I giochi delle scienze sperimentali”> Attività scientifica rivolta agli alunni delle classi III della Scuola Secondaria di I grado il cui scopo principale è quello di accertare la capacità di analizzare, interpretare e selezionare informazioni su vari aspetti delle conoscenze scientifiche e di utilizzare procedure trasversali e strumenti logici e matematici per individuare o proporre corrette soluzioni. Il progetto si articola in più fasi:

- Fase di Istituto
- Fase Regionale
- Fase Nazionale Sperimentale.

ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: TEATRO A SCUOLA-SCHERMI DI CLASSE IL CINEMA A SCUOLA-R'DENN E ZUMBANN- SALUTO FINALE 5E A/B/C/D/E/F PRIMARIA

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2019	Studenti	Docenti Studenti Consulenti esterni

Responsabile

-Teatro a scuola: Prof.ssa Maria Eleonora Mafrolla, prof.ssa Grazia Gesmundo.

-SCHERMI DI CLASSE-IL CINEMA A SCUOLA: Docenti dell'Istituto.

-R'DENN E ZUMBANN: Ins. Maria Giusi di Vieste.

-Saluto finale classi 5^e A/B Primaria: Inss. Mario Lorizio, Maria Ronzino, Filomena Scano.

-Saluto finale classi 5^e C/D/E/F Primaria: Inss. Isabella Chionchio, Maria Filomena Cirillo, Simona De Maso, Maria Dirodi, Michelina Gentile, Giovanna Gualtieri, Rossella Irene Pellegrino, Donata Vaira.

Risultati Attesi

-Teatro a scuola> Il progetto prevede la disponibilità ad aprirsi, a mettersi in gioco, a superare le paure e quindi a concentrarsi sull'essenziale della relazione umana: è un percorso per tappe fatto di pazienza e gradualità, di attenzione e disponibilità.

E' una ricerca che si rinnova ad ogni incontro e che si nutre di un tempo "altro": non quello oggettivo, dei risultati misurabili statisticamente, ma il tempo personale ed imprevedibile dello sperimentarsi nelle emozioni e nelle relazioni, condotto dalle regole del gioco e del rispetto, dalla libertà e dall'immaginazione. Il teatro ha, perciò, delle potenzialità educative straordinarie, in quanto costituisce un invito alla riflessione, recupera spazi di autonomia di pensiero così preziosi in una società di massa come la nostra che tende all'omologazione. Il progetto prevede la realizzazione e la messa in scena della pièce teatrale "GREASE".

-SCHERMI DI CLASSE--IL CINEMA A SCUOLA> Il progetto, a cura del Cinema Adriatico di Vieste, si prefigge l'obiettivo di sviluppare capacità critica verso i messaggi cinematografici attraverso la visione di film, selezionati per fascia di età e tematica pertinente alla scelta dell'insegnante.

-R'DENN E ZUMBANN> Il progetto mira a stimolare gli studenti a rappresentare scene di vita dei tempi antichi attraverso canti e balli della tradizione folkloristica sia locale che regionale e a comprendere, conoscere e sapere il dialetto tipico viestano, gli usi e i costumi del territorio di origine.

-Saluto finale classi 5^e A/B/C/D/E/F Primaria> I progetti prevedono la messa in scena di una rappresentazione teatrale (musical per le classi 5^e A/B) in forma

laboratoriale, esplicita durante l'orario extra scolastico ed a classi aperte, con l'inserimento di tutti gli alunni per favorire l'arricchimento del bagaglio espressivo e comunicativo. Il percorso si svilupperà attraverso la lettura e l'animazione del copione; prove corali e individuali dei brani; studio delle coreografie; realizzazione delle scenografie; produzione di volantini promozionali dell'evento. Le rappresentazioni, previste per la fine dell'anno, saranno un modo per salutarsi a conclusione del ciclo.

ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: PON FSE INFANZIA LA SCUOLA PER NOI!- PON FSE COMPETENZE PRIMARIA LA SCUOLA DELLE COMPETENZE!- PON FSE COMPETENZE SECONDARIA INSIEME PIU' COMPETITIVI

Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
Studenti	Docenti Studenti Consulenti esterni Associazioni

Responsabile

Docenti assegnati ai moduli dei progetti PON FSE.

Risultati Attesi

-PON FSE Infanzia LA SCUOLA PER NOI!> L'ALLEGRO MOVIMENTO intende perseguire l'obiettivo di far prendere coscienza del proprio corpo e del valore del movimento come fonte di benessere e di equilibrio psico-fisico. Il modulo IL PICCOLO ARTISTA vuole far sviluppare la creatività sperimentando tecniche e materiali differenti, per esprimere la propria emotività e accrescere le

competenze artistiche. Il modulo LE NOTE EMOZIONANTI consente di apprezzare lo spirito musicale e il suo valore culturale e comunicativo, attingendo dall'ampio spettro del patrimonio musicale classico e dall'innovazione tecnologica delle strumentazioni e delle applicazioni digitali che permettono di "fare musica".

-PON FSE Competenze Primaria LA SCUOLA DELLE COMPETENZE!> L'obiettivo del progetto è quello di mettere al centro il soggetto in apprendimento. In TG SCUOLA il ragazzo acquisisce le competenze della lingua madre mentre osserva, decodifica messaggi di diversa natura, da lettore diventa produttore, ed è spinto ad usare i mezzi della tecnologia per la creazione, la realizzazione e la diffusione del prodotto finito. UN AMICO IN BIBLIOTECA è un modulo per stimolare la motivazione alla lettura, per comprendere ed interpretare messaggi ed informazioni, per attivare competenze gestionali della biblioteca, come luogo di eventi e di strategie attrattive perché l'utenza sia avvicini al libro. IL MONDO DEI NUMERI 1 e IL MONDO DEI NUMERI 2 hanno l'intento di fornire competenze sulle relazioni matematiche e i sistemi di rappresentazione dei numeri in contesti interni e relativi alla vita di tutti i giorni. Il modulo LO SPETTACOLO DELL'UNIVERSO parte dalla diffusa curiosità dei ragazzi per l'astronomia per favorire competenze di osservazione, elaborazione di modelli interpretativi dei fenomeni, utilizzo di strumenti anche digitali per la loro rappresentazione, ed uso del metodo scientifico. AT SCHOOL! e ENGLISH THEATRE vogliono incrementare le competenze di lingua inglese in comunicazione ed ascolto in contesti di situazione.

-PON FSE Competenze Secondaria INSIEME PIU' COMPETITIVI> I moduli FANTASTORIANDO, DIGISTORIANDO, CALCOLANDO, L'ACQUA UN BENE PREZIOSO, ENGLISH KET, ENGLISH FOR TOURISM, LIEBER FRIEDERICH! hanno come obiettivi la prevenzione e il contrasto della dispersione scolastica; promuovere interventi per il potenziamento delle competenze di base; il miglioramento dei risultati degli apprendimenti degli alunni della fascia bassa e media; il coinvolgimento nell'azione educativa di scuole del territorio per dare all'alunno l'idea di continuità scolastica, di appartenenza a una realtà scolastica

in sintonia con le offerte lavorative del territorio; il coinvolgimento di enti e soggetti culturali e di informazione del territorio; l'apertura pomeridiana e anche festiva della scuola; l'ampliamento dei percorsi curricolari e l'utilizzo di metodologie incentrate sul Learning by doing.

❖ A SCUOLA DI CITTADINANZA

Descrizione Percorso

Il percorso si propone di favorire la formazione di una coscienza morale e civile e di fare acquisire le conoscenze di base utili per l'esercizio della cittadinanza attiva.

"OBIETTIVI DI PROCESSO COLLEGATI AL PERCORSO"

"OBIETTIVI DI PROCESSO" CURRICOLO, PROGETTAZIONE E VALUTAZIONE

"Obiettivo:" Attivazione di progetti sulla cittadinanza e la legalità. Utilizzo di figure esterne di supporto.

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» "Priorità" [Competenze chiave europee]

Migliorare le competenze in materia di cittadinanza.

ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: INCONTRI PERIODICI CON I SERVIZI SOCIALI

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2019	Studenti	Docenti Studenti Genitori Consulenti esterni

Responsabile

Prof.ssa Giuseppina Possidente.

Risultati Attesi

Il progetto prevede incontri programmati con le assistenti sociali del Comune per condividere e confrontarsi sulle azioni da intraprendere per supportare le famiglie di alunni problematici e/o a rischio abbandono nel difficile ruolo educativo.

**ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: SPORTIVA...MENTE E DIVISA AMICA (INFANZIA)-
SPORT DI CLASSE (PRIMARIA)-PON FSE PRIMARIA SPORT DI CLASSE IN FORMA CON
LO SPORT-GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI (SECONDARIA DI PRIMO GRADO)**

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2019	Studenti	Docenti Studenti Consulenti esterni Associazioni

Responsabile

- Sportiva...mente e divisa amica (Infanzia): Esperti esterni.
- Sport di classe (Primaria): Ins. Isabella Paolino.
- PON FSE Primaria Sport di classe IN FORMA CON LO SPORT: Docenti assegnati ai moduli.
- Giochi sportivi studenteschi (Secondaria di primo grado): Esperti esterni.

Risultati Attesi

- Sportiva...mente e divisa amica (Infanzia)> Il progetto offre a tutti gli alunni

l'opportunità di praticare attività motoria nella scuola dell'infanzia, secondo itinerari e processi organici graduali d'apprendimento commisurati all'età e al loro sviluppo, nel rispetto dei dettami ministeriali e dell'autonomia scolastica.

La finalità del progetto prevede il coinvolgimento di tutti gli alunni e alunne per l'acquisizione e la diffusione di una cultura motoria nella scuola, delle metodologie e tecniche operative, compresi gli adattamenti e le peculiarità per i diversamente abili.

-Sport di classe (Primaria)> Il progetto, rivolto agli alunni delle classi IV e V, rappresenta un'occasione per stimolare la riflessione dei ragazzi e veicolare i valori educativi dello sport come mezzo di crescita e di espressione individuale e collettiva. Il progetto è promosso dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e dal Comitato Olimpico Nazionale Italiano e la sua realizzazione avviene grazie ad un sistema di Governance nazionale, regionale e territoriale che vede collaborare, in modo sinergico e a tutti i livelli, le strutture MIUR, CONI e CIP. I giochi di Sport di Classe rappresentano delle vere e proprie feste per tutta la scuola e per le famiglie, occasioni di confronto, divertimento e condivisione dei valori.

-PON FSE Primaria Sport di classe IN FORMA CON LO SPORT> Il percorso vuole potenziare l'educazione fisica e sportiva con attività che partano dal gioco e favoriscano la socializzazione, l'acquisizione di un corretto stile di vita e l'integrazione tra bambini, seppur appartenenti a generi e culture differenti.

-Giochi sportivi studenteschi (Secondaria di primo grado)> Il progetto, rivolto agli studenti a rischio dispersione e/o abbandono, prevede un'attività di recupero e consolidamento di competenze disciplinari e un'attività di pratica sportiva, svolte da personale educativo esterno.

ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: CITTADINI SI DIVENTA-PON FSE CITTADINANZA GLOBALE PRIMARIA IL CITTADINO GLOBALE, SECONDARIA CONOSCIAMO PER MIGLIORARCI-PON FSE CITTADINANZA DIGITALE PRIMARIA CREO...DIGITO...FACCIO, SECONDARIA PENSO...DUNQUE DIGITO-PON FSE PRIMARIA IL NOSTRO PATRIMONIO

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2019	Studenti	Docenti Studenti Consulenti esterni Associazioni

Responsabile

- Progetto d'Istituto "CITTADINI SI DIVENTA": Docenti dell'Istituto.
- PON FSE Cittadinanza globale Primaria IL CITTADINO GLOBALE: Docenti assegnati ai moduli.
- PON FSE Cittadinanza globale Secondaria CONOSCIAMO PER MIGLIORARCI: Docenti assegnati ai moduli.
- PON FSE Cittadinanza digitale Primaria CREO...DIGITO...FACCIO: Docenti assegnati ai moduli.
- PON FSE Cittadinanza digitale Secondaria PENSO...DUNQUE DIGITO: Docenti assegnati ai moduli.
- PON FSE Primaria Potenziamento dell'educazione al Patrimonio culturale, artistico, paesaggistico IL NOSTRO PATRIMONIO: Docenti assegnati ai moduli.

Risultati Attesi

-Progetto d'Istituto "CITTADINI SI DIVENTA"> Il progetto si propone, sotto il profilo socio-affettivo, di favorire la formazione di una coscienza morale e civile; sotto il profilo cognitivo di fare acquisire conoscenze, sviluppare, discutere idee di base per la cittadinanza attiva.

Secondo un percorso graduale, gli alunni saranno pertanto portati a considerare, conoscere ed analizzare questioni attuali legate a temi ambientali e sociali, aventi come sfondo l'approfondimento in termini di legalità. I contenuti del progetto saranno diversificati per ciascun ordine scolastico.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Il tema "Conoscere il patrimonio culturale di Vieste" sarà unico e articolato in linee di

indirizzo comuni a tutte le sezioni.

SCUOLA PRIMARIA

Per le classi I "AMICI ANIMALI", per le classi II "I TESORI DEL MARE", per le classi III "UN BOSCO SEMPRE VERDE", per le classi IV "DIFFERENZIAMO... CI", per le classi V "SIAMO TUTTI DIVERSI".

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

I titoli per ciascuna classe ne differenziano il percorso: per le classi I "I MIEI DIRITTI E I MIEI DOVERI", per le classi II "IO E GLI ALTRI", per le classi III "NOI CITTADINI DEL MONDO".

Il progetto si realizza attraverso un approccio metodologico che privilegia la didattica laboratoriale, l'apprendimento cooperativo, il problema solving, la valorizzazione delle potenzialità di tutti gli alunni, il tutoring, il peer to peer, la creazione di situazioni motivanti all'ascolto, la lettura, la produzione, le interviste e le uscite didattiche guidate utili a suscitare curiosità e come situazioni stimolo del percorso; per la scuola dell'infanzia l'approccio sarà di tipo percettivo-emotivo. I docenti, liberamente, aderiscono a concorsi a tema.

-PON FSE Cittadinanza globale Primaria IL CITTADINO GLOBALE> GUSTI...AMO IL TERRITORIO: esaltare la biodiversità del Parco Nazionale del Gargano con lo Storytelling di alimenti e prodotti tipici del territorio raccontati con la manipolazione artistica; LO SPORT E' LA NOSTRA BANDIERA: corso con giochi e sport praticati in zone diverse del mondo, per arricchire il linguaggio sportivo ed esaltare la valenza educativa della cultura della diversità; INFORMEVERDE: progetto che, mediante riflessioni adatte alla comunicazione radiofonica e televisiva, role play, giochi e la realizzazione di un'animazione realizzata con il coding e il linguaggio computazionale a blocchi, educa alla difesa ambientale; IL SALVADANAIO: mediante role play, giochi e la realizzazione di un'animazione multimediale, intende educare al consumo consapevole; IL CONSIGLIO COMUNALE: LA MIA CITTA'!: percorso informativo, pure multimediale, rivolto ad un target giovanile, sulle dinamiche e le motivazioni del Consiglio Comunale dei ragazzi.

-PON FSE Cittadinanza globale Secondaria CONOSCIAMO PER MIGLIORARCI> PER UNA SANA ALIMENTAZIONE: corso di formazione sulla sana e corretta alimentazione, in particolare con la valorizzazione dei prodotti del territorio locale, mediante percorsi e attività di tipo motorio, come fonte di benessere e di equilibrio psico-fisico; OLTRE LO SPORT: percorso sulle competenze inerenti lo sport, come veicolo per affrontare le

problematiche giovanili, il bullismo e l'integrazione; LA SCUOLA DEL RICICLO: progetto che tra tecnologia e arte espressiva è destinato a far riflettere sugli stili di vita e le abitudini in riferimento alla gestione dei rifiuti, anche con un focus sullo stato della realtà locale.

PON FSE Cittadinanza digitale Primaria CREO...DIGITO...FACCIO (i primi due moduli si attuano nel 2018/19) > RTO... PICCOLO ROBOT: progetto formativo di robotica educativa sulle competenze computazionali per la programmazione di semplici robot in attività di narrazione e teatralizzazione, per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi attraverso attività unplugged; CODE BLOCK CLUB ... DAI BLOCCHI ALL'ANIMAZIONE: corso finalizzato a potenziare il pensiero computazionale, con la realizzazione di animazioni multimediali e giochi basati sulle applicazioni di coding a blocchi; ROBOT TEACHER: approccio alle materie STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Matematica) attraverso la robotica educativa, in attività divertenti e di gioco; CITTADINO VIRTÙ...ALE: educare all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, al contrasto dei linguaggi violenti; rendere consapevoli gli studenti sulla ricerca e l'uso delle informazioni ottenibili dai motori di ricerca e da repository on line.

-PON FSE Cittadinanza digitale Secondaria PENSO...DUNQUE DIGITO (i due moduli n°1 si attuano nel 2018/19) > I LOVE CODING 1 e I LOVE CODING 2: percorsi per l'acquisizione del pensiero computazionale, attraverso attività unplugged, ambienti digitali, gare ed attività di gruppo, anche per realizzare un blog; CITTADINI DEL WEB 1 e CITTADINI DEL WEB 2: corsi formativi che, mediante le competenze tecnologiche utili alla divulgazione sul web, approfondiscano le tematiche della rete Internet e dei social network.

-PON FSE Primaria Potenziamento dell'educazione al Patrimonio culturale, artistico, paesaggistico IL NOSTRO PATRIMONIO> ARTE, NATURA, CULTURA: VITE CHE RACCONTANO: attraverso narrazioni digitali si vogliono raccontare le personalità locali che hanno contribuito a promuovere il patrimonio culturale territoriale; AREA PROTETTA: progetto per un percorso museale digitale narrante la particolare scoperta della tomba d'Élite a Vieste, per una proposta di turismo culturale; WONDERFUL SIGNS: corso in lingua inglese, con attività di role playing, simulazione e messa in scena, per raccontare le peculiarità paesaggistiche, storiche e culturali del proprio territorio; MONUMENTI IN PASTA: mediante alcune tecniche manipolative ed artistiche, mira a far conoscere il patrimonio artistico del proprio territorio; L'EREDITA' IN PIETRA: percorso per mettere in risalto il patrimonio storico, culturale e paesaggistico del territorio del

Gargano attraverso l'espressione artistica pittorica e scultorea.

PRINCIPALI ELEMENTI DI INNOVAZIONE

SINTESI DELLE PRINCIPALI CARATTERISTICHE INNOVATIVE

Il nostro Istituto si propone di consolidare le competenze dei propri alunni attraverso interventi che siano riconducibili alle competenze di cittadinanza attiva, declinate secondo il progetto CITTADINI SI DIVENTA, un progetto rivolto agli alunni dei tre ordini di scuola. Attraverso l'elaborazione di unità di apprendimento interdisciplinari e significative per l'alunno, interventi di approfondimento tematico, laboratori e uscite didattiche, si concretizza la progettazione di compiti di realtà e delle relative rubriche messe a disposizione della comunità professionale e si realizzano i traguardi delle priorità dichiarate nel RAV, i cui cardini restano l'inclusione e la didattica per competenze. La documentazione delle buone pratiche progettuali, educative e didattiche della scuola, oltre a facilitare la mediazione e la condivisione, identifica la comunità professionale scolastica in una comunità di pratiche e di apprendimento. Inoltre, la creazione di una repository nel portale dell'Istituto connota l'Istituto come un'agenzia educativa e didattica che ricerca, sperimenta e manifesta i propri percorsi organizzativi, nell'ottica della disponibilità al lavoro partecipato e al sistema della valutazione della progettazione.

La consapevolezza che non solo le modalità didattiche, ma anche i contesti di apprendimento devono essere ripensati completamente ha indotto il nostro Istituto a partecipare ai progetti finanziati (PON 2014-2020 e azioni del PNSD) per la realizzazione di "spazi per l'apprendimento" che coniugano la più alta innovazione tecnologica per la didattica con la metodologia collaborativa e laboratoriale, dove viene messo in risalto il lavoro del singolo e la collaborazione con gli altri allievi e il docente: prioritario è l'aspetto di una possibilità di vivere una didattica innovativa che favorisce la collaborazione, la ricerca, la riflessione, la costruzione e la condivisione della conoscenza.

❖ AREE DI INNOVAZIONE

PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

La scuola si impegna ad attuare buone pratiche didattiche, ovvero modalità di azione per l'apprendimento che mirano a:

- stimolare una riflessione, inizialmente guidata, sul percorso di crescita e autonomia, per evitare la demotivazione e ridurre il rischio di dispersione;
- promuovere la didattica per argomentazioni e dibattiti, per favorire l'approccio dialettico, l'integrazione e lo sviluppo del senso critico;
- sviluppare modalità di lavoro ispirate ad equità e sostenibilità, che possano essere esportate in più ambiti, anche futuri;
- offrire ambienti laboratoriali e di project work;
- lavorare in maniera sempre più sistematica con le soluzioni tecnologiche d'avanguardia.

Le metodologie innovative utilizzate per favorire l'acquisizione delle competenze sono le seguenti:

Metodo della conversazione e della discussione: sviluppo di capacità logico-critiche, della corretta comunicazione e della socializzazione.

Metodo della ricerca - azione: realizzazione di tecniche di ricerca guidata, individuale e di gruppo, finalizzata all'approfondimento/all'individuazione di soluzioni.

Metodo interdisciplinare: attivazione di progetti e contenuti che contribuiscono a dare un senso unitario all'apprendimento.

Metodo della produzione e del Learning by doing: sviluppo di attitudini alla progettualità, operatività, creatività.

Metodo della didattica laboratoriale: lavoro a gruppi-classe, di livello, di compito.

Metodo del cooperative Learning e del problem solving: capacità di lavorare in team e di trovare soluzioni attraverso lo scambio di idee ed informazioni.

SVILUPPO PROFESSIONALE



Nelle sezioni dedicate del sito scolastico vengono riportati progetti di rilevanza, unità di apprendimento, compiti di realtà e rubriche valutative che documentano lo sviluppo e la diffusione di metodologie innovative e di buone pratiche didattiche, caratterizzate da criteri quali la significatività, la riproducibilità e la trasferibilità. Se da un lato, quindi, la documentazione è rivolta a mantenere la memoria di ciò che si fa, dall'altro la comunicazione e il confronto con l'esterno rendono pubblico e trasparente l'essere della Scuola.

SPAZI E INFRASTRUTTURE

Le TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) ed Internet possiedono le potenzialità per migliorare l'apprendimento, a patto che la tecnologia venga intesa come metodo: ossia un insieme di strategie didattiche al servizio dell'apprendimento. La tecnologia non va considerata una materia fine a se stessa, ma serve a supportare gli obiettivi già esistenti relativi alle abilità scientifiche e di comunicazione.

L'Istituto, dunque, intende diffondere l'utilizzo di spazi, strumenti e pratiche innovative che vanno ad affiancarsi agli altri strumenti già in uso nella scuola, completando il panorama delle strutture conoscitive a disposizione di docenti e studenti, come amplificatori della didattica:

- piattaforme e-learning;
- elaborazione di contenuti digitali (e-book...);
- digital storytelling;
- coding.

PROGETTI A CUI LA SCUOLA HA PARTECIPATO:

Rete Avanguardie educative

Avanguardie educative DEBATE
