



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

INIZIATIVE DI AMPLIAMENTO CURRICOLARE

PROGETTO STEM

Dall'inglese Science, Technology, Engineering and Math è una metodologia che utilizzando l'integrazione delle discipline scientifiche si propone di sviluppare:

- Il pensiero nelle forme specifiche dell'indagine scientifica
- Le capacità di ragionamento logico
- Le abilità collaborative
- Il problem solving

Obiettivi: Stimolare l'interesse e l'apprendimento delle nuove generazioni nei confronti delle materie STEM attraverso modalità innovative. Favorire lo sviluppo di una maggiore consapevolezza tra le nuove generazioni sulla propria attitudine verso le conoscenze scientifiche.

PROGETTO LABORATORIO DI LATINO

Questo progetto intende avvicinare gli studenti alla cultura classica individuando caratteristiche e modalità di espressione di una civiltà e di una tradizione, quella latina, che è parte fondamentale della nostra cultura europea, con lo scopo di favorire una scelta consapevole della scuola superiore e il successo formativo degli alunni. Costituiscono altresì una introduzione al sistema linguistico, necessario per sviluppare e migliorare le competenze linguistico-grammaticali dell'italiano e per cogliere i rapporti genetici tra lingue antiche e lingue romanze.

PROGETTO BULLISMO, CYBERBULLISMO E CITTADINANZA DIGITALE

Il progetto si propone di sensibilizzare i ragazzi sul fenomeno del bullismo e del cyberbullismo, fornendo suggerimenti e conoscenze teoriche e pratiche per arginare, riconoscere e prevenire comportamenti sbagliati e pericolosi, sia online che offline. Inoltre il progetto si propone di informare e sensibilizzare i ragazzi sui rischi e i pericoli del web, legati in particolare ai social media e ai giochi online, creando consapevolezza di come il virtuale sia reale e fornendo conoscenze teoriche e pratiche per un comportamento virtuoso e sicuro su internet

Obiettivi:

- Conoscere le diverse manifestazioni e fasi di sviluppo del bullismo e del cyberbullismo
- Creare strategie di previsione, di riconoscimento e di comportamento per contrastare il fenomeno
- Sensibilizzare sull'importanza della comunicazione e della lotta all'indifferenza
- Conoscere le opportunità, il funzionamento e i rischi dei principali social media
- Conoscere i rischi legati al gioco online
- Conoscere, prevedere e contrastare i pericoli del web
- Sensibilizzare sul concetto " Virtuale è reale "
- Sensibilizzare sull'importanza della sicurezza e della legalità su internet



PROGETTO “ Parole O-stili”

Il progetto si propone di far ragionare i ragazzi sull'uso consapevole delle parole, sull'importanza di una comunicazione verbale non ostile, sull'uso dei vari stili e linguaggi nella vita quotidiana e nel web, in particolare nei social media.

Obiettivi: Affrontare e arginare i linguaggi ostili diffusi in rete.

Instaurare interazioni consapevoli online e offline.

Sensibilizzare sull'importanza della scelta delle parole e dei diversi registri nelle relazioni personali.

PROGETTO: OLIMPIADI DEL PROBLEM SOLVING

Sfruttare la potenziale pervasività applicativa della metodologia del problem solving; avviare e consolidare una visione informatica mobilitando processi e prodotti affinché l'informatica assuma la connotazione di disciplina scientifica (da www.olimpiadiproblemsolving.it).

Le prove proposte sono radicate nelle aree disciplinari di base, ma sono orientate a stimolare percorsi di ricerca in cui giocano d'assalto le competenze proprie del problem solving: ricerca, esplorazione e analisi di tutti i dati, necessari-superflui-alternativi, da organizzare per trovare e rappresentare percorsi di risoluzione attraverso format di sintesi logica.

PROGETTO OLIMPIADI DELLA GRAMMATICA

Il progetto intende potenziare le competenze nella grammatica italiana e nella comunicazione; acquisire un atteggiamento costruttivo nello studio della grammatica; valorizzare le eccellenze; e acquisire la capacità di gareggiare lealmente in una sana competizione.

PROGETTO CAMPIONATI STUDENTESCHI

Promosso e organizzato dal MIUR, il progetto intende promuovere l'attività sportiva a scuola e il confronto con le altre realtà scolastiche presenti sul territorio provinciale, regionale e nazionale; stimolare ed incentivare l'integrazione tra gli alunni nel rispetto delle diversità; saper accettare la sconfitta e da questa ripartire per migliorarsi sempre di più; incentivare il fair play e la gestione della vittoria; rafforzare lo spirito di squadra; promuovere l'attività sportiva scolastica e il gruppo sportivo studentesco e consolidare le capacità coordinative e condizionali per una buona forma fisica.

PROGETTO IO LEGGO PERCHÉ

Questo progetto è organizzato dall'Associazione Italiana Editori, sostenuta dal Ministero per la Cultura - Direzione Generale Biblioteche e Diritto d'Autore e del Centro per il libro e la lettura, in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione. Il progetto intende sensibilizzare gli alunni all'importanza della lettura e potenziare le capacità di riflessione ed analisi, acquisire un atteggiamento costruttivo e positivo nei confronti della lettura, acquisire capacità di lettura, analisi e rielaborazione personale e promuovere la lettura in classe di libri e quotidiani con la creazione di biblioteche scolastiche.



PROGETTO ORTO DIDATTICO SOCIALE

Il progetto intende sensibilizzare gli alunni ai temi del rispetto ambientale. Educare tutti i ragazzi allo stupore e "al bello". Saper coltivare la terra così come saper "coltivare la vita". La socializzazione tra gli alunni attraverso la manipolazione di elementi naturali e lo scambio di opinioni sul campo: lontani da tutto ciò che oggi distrae dall'attenzione verso il prossimo e verso la natura che ci circonda. Apprendere gli strumenti tecnologici di un orto a basso impatto ambientale e condotto secondo i canoni celebrati dall'agricoltura biologica, in contesto culturale sinergico, multifunzionale e multidisciplinare.

PROGETTO TEATRO IN LINGUA

Il progetto intende preparare gli alunni per poter partecipare attivamente ad uno spettacolo teatrale interamente in lingua straniera. Lo spettacolo, un'opera originale scritta appositamente per gli studenti, è ricca di contenuti multidisciplinari che attingono alla storia, alla letteratura, alla filosofia, all'arte e forniscono agli studenti spunti linguistici e culturali attuali. Inoltre lo spettacolo utilizza sapientemente il linguaggio musicale, coinvolgente e vicino al mondo dei ragazzi, integrandolo con equilibrio alle parti recitate. Gli attori sono tutti rigorosamente madrelingua. Si ritiene infatti che l'emozione diretta e i sentimenti siano i veicoli più efficaci per fissare concetti e nozioni, ma anche per stimolare curiosità verso la lingua e la cultura straniera.

PROGETTO BRACELLI BAND

Il progetto intende gli alunni a confrontarsi con la costruzione di un repertorio di musica d'insieme: accompagnare la voce con la chitarra e il pianoforte, utilizzare le possibilità delle percussioni per rinforzare il ritmo, studiare l'arrangiamento di un brano e trovare la giusta empatia tra compagni per realizzare esecuzioni coinvolgenti.

Strumenti: pianoforte, chitarra, voce, percussioni

PROGETTO L'ARTE DEL DOCUMENTARIO

Attraverso l'utilizzo dei linguaggi multimediali, audiovisivi, fotografici e di giornalismo conoscere e raccontare alcuni dei temi proposti con la proiezione di un elaborato finale.

Obiettivi specifici:

- Competenze nel progettare, realizzare e diffondere un prodotto audiovisivo e fotografico.
- Competenze digitali: utilizzo videocamera e fotocamera, composizione audio e post produzione (montaggio video, fotoritocco, elementi di grafica)
- Conoscere il quartiere della scuola ed interagire con esso
- Sviluppo di un approccio critico al media
- Sviluppare le capacità del problem solving, spirito di iniziativa ed imprenditorialità