

“Inclusion & Innovation: imparare insieme, crescere nel mondo”	
Premessa	<p>Il progetto si fonda sulle Competenze chiave europee per l'apprendimento permanente: non le consideriamo ambiti separati, ma un insieme organico di capacità, conoscenze e atteggiamenti interconnessi che consentono agli studenti di diventare cittadini consapevoli, responsabili e inclusivi. Per rendere operativo questo paradigma, la presente progettazione esplicita il ruolo e le ricadute didattiche di alcune competenze chiave prioritarie per il nostro Istituto, con particolare attenzione alla lingua inglese, all'Educazione civica e all'approccio STEAM, e mettendo in evidenza le connessioni che le uniscono.</p> <p><u>Competenze di riferimento</u></p> <p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>La competenza alfabetica funzionale comprende la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni attraverso linguaggi diversi (verbale, visivo, sonoro e digitale). Nel nostro progetto poniamo un'attenzione specifica al ruolo della lingua inglese come vettore di alfabetizzazione funzionale estesa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • obiettivi specifici in inglese: comprensione orale e lettura di testi autentici, produzione orale e scritta funzionale (storify, racconti, presentazioni), capacità di mediare contenuti tra lingue e culture; • approcci didattici: laboratori di speaking/listening, CLIL per contenuti disciplinari, digital storytelling, teatro e podcast in lingua, scambi eTwinning che stimolano comunicazione reale; • competenze trasversali potenziate: alfabetizzazione multimediale (testo + immagine + audio), valutazione critica delle fonti, capacità di adattare il registro comunicativo ai contesti (formale/informale, locale/europeo). <p>Competenza digitale</p> <p>Consiste nella capacità di utilizzare con sicurezza, responsabilità e spirito critico le tecnologie digitali per apprendere, comunicare, collaborare e risolvere problemi. È strettamente legata alla cittadinanza digitale, alla protezione dei dati personali, alla prevenzione di bullismo e cyberbullismo, e alla produzione di contenuti creativi.</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <p>La competenza di cittadinanza è intesa come capacità di partecipare in modo attivo e responsabile alla vita sociale e politica, fondandosi su diritti, doveri e valori quali giustizia, equità e sostenibilità. In linea con il D.M. 183/2024, l'Educazione civica nel progetto viene declinata come prospettiva trasversale che attraversa tutte le attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> nuclei integrati: conoscenza costituzionale, sviluppo economico e sostenibilità (Agenda 2030), cittadinanza digitale; ricadute pratiche: laboratori partecipativi (debate, forum, assemblee di classe), progetti di cittadinanza attiva sul territorio, campagne di sensibilizzazione digitale e ambientale; saperi aggiuntivi: alfabetizzazione giuridico-economica di base, educazione alla salute, educazione interculturale. <p>Imparare ad imparare</p> <p>La competenza “Imparare ad imparare” riguarda l'autonomia nello studio, la gestione delle risorse cognitive ed emotive e la capacità di aggiornarsi nel tempo. Nel nostro PdM questa competenza è promossa soprattutto attraverso i percorsi STEAM: scienza, tecnologia, ingegneria, arti e matematica diventano il laboratorio per sviluppare apprendimento strategico e metacognizione. In particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pratiche STEAM: inquiry-based learning, design thinking, prototipazione rapida, coding e robotica, laboratori di musica digitale e teatro-scienza; • obiettivi metacognitivi: pianificazione di un progetto, scelta e valutazione di strategie, documentazione delle fasi (diario/portfolio), riflessione sugli errori come risorsa; • competenze trasferibili: pensiero computazionale, problem solving creativo, capacità di tradurre dati in arte/sonoro/oggetto, uso integrato degli strumenti digitali. <p>Competenza metacognitiva e sociale / Collaborare e partecipare</p> <p>È la capacità di riflettere sul proprio modo di apprendere e di agire, riconoscendo punti di forza e aree di miglioramento, e al tempo stesso di lavorare in gruppo, di partecipare ad attività condivise e di costruire relazioni positive. Include empatia, ascolto, rispetto dei ruoli e valorizzazione delle diversità come risorse.</p> <p>Queste competenze si sostengono a vicenda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'alfabetica funzionale non è solo padronanza della lingua, ma fondamento per comunicare in digitale, riflettere in chiave metacognitiva e partecipare attivamente; • la digitale si intreccia con la cittadinanza, poiché l'uso consapevole delle tecnologie è essenziale per esercitare i diritti e i doveri nel mondo contemporaneo;

	<ul style="list-style-type: none"> l'imparare ad imparare è reso possibile dalla riflessione metacognitiva e trova espressione concreta nei percorsi STEAM e musicali, dove la sperimentazione e il problem solving favoriscono autonomia e creatività; la cittadinanza diventa reale solo se è sostenuta dalla collaborazione, dalla partecipazione e dall'inclusione sociale. <p>Interdipendenza delle competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> La competenza alfabetica funzionale (con focus in lingua inglese) fornisce le basi comunicative per partecipare a contesti digitali, civici e interdisciplinari. La digitale è trasversale: abilità la comunicazione, sostiene lo sviluppo delle STEAM e consente pratiche di cittadinanza attiva. L'imparare ad imparare, potenziato dalle STEAM, alimenta l'autonomia e la creatività degli studenti, in connessione con la riflessione metacognitiva. La cittadinanza integra e dà senso a tutte le altre, trasformando le competenze in comportamenti responsabili. La metacognitiva e sociale le tiene insieme, garantendo collaborazione, partecipazione e inclusione. <p>In questa visione integrata, il progetto intende promuovere una scuola inclusiva, capace di mettere in relazione i linguaggi (verbali, musicali, scientifici, digitali) con i valori della cittadinanza e con le sfide globali dell'Agenda 2030.</p>
<p>Percorso di miglioramento</p>	<p>Il Piano di Miglioramento (PdM) è parte integrante del PTOF e si colloca all'interno delle Scelte strategiche dell'Istituto. Esso rappresenta lo strumento di pianificazione delle azioni prioritarie individuate sulla base delle evidenze del Rapporto di Autovalutazione (RAV), con l'obiettivo di accompagnare la comunità scolastica in un percorso di crescita coerente con le Linee guida nazionali e con i bisogni formativi del territorio. Il presente progetto assume la forma di Percorso di Miglioramento e si sviluppa su tre azioni strategiche, orientate alla valorizzazione delle competenze chiave europee e all'inclusione, attraverso metodologie attive e laboratoriali.</p> <p>Finalità del PdM</p> <ul style="list-style-type: none"> Rafforzare l'identità culturale e progettuale dell'Istituto in chiave innovativa e inclusiva. Favorire l'apprendimento attivo e laboratoriale, che stimoli creatività, pensiero critico e problem solving. Potenziare le competenze linguistiche, digitali, scientifiche e civiche in un'ottica trasversale. Creare una comunità educante aperta, collaborativa e attenta al benessere di tutti. Promuovere una formazione continua dei docenti, centrata prevalentemente sull'inclusione e sull'innovazione metodologica. <p>Azioni previste</p> <p>Azione 1 “Parole che aprono mondi”</p> <p>Obiettivo: Potenziare la competenza alfabetica funzionale in tutte le sue forme espressive, favorendo la capacità di comprendere, produrre e interpretare messaggi attraverso linguaggi diversi (verbale, digitale, visivo, corporeo, musicale). Particolare attenzione è attribuita alla lingua inglese come veicolo prioritario di multilinguismo e comunicazione interculturale.</p> <p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> Laboratori di lettura e scrittura creativa in italiano: produzione di racconti, diari, testi regolativi e descrittivi legati ai temi del progetto (ambiente, sostenibilità, cittadinanza). Percorsi di educazione alla parola e al pensiero critico: circle time, debate, drammatizzazioni e conversazioni guidate per sviluppare competenze argomentative e riflessive. Attività di comprensione e rielaborazione di testi informativi e poetici, collegati ai nuclei fondanti dell'Educazione civica (Costituzione, diritti, legalità, rispetto dell'ambiente). Laboratori di lingua inglese con approccio comunicativo: storytelling, role play, canti, dialoghi e creazione di semplici podcast o video. Percorsi CLIL nelle discipline scientifiche, artistiche e musicali per favorire l'apprendimento integrato di contenuti e lingua. Esperienze di scambio e cooperazione internazionale tramite eTwinning e attività di gemellaggio linguistico. Produzione di testi e contenuti multimediali bilingue (cartelloni, podcast, presentazioni, video interviste) che uniscono lessico, espressione e creatività. Partecipazione a iniziative come “Io leggo perché” e letture animate in

- più lingue.
- Creazione di prodotti multilingue (glossari illustrati, dizionari digitali collaborativi).
 - Attività espressive (arte, musica, corpo) collegate alla lingua e alla comunicazione.
 - Moduli lingua inglese all'interno dell'Agenda Nord "competenze per il futuro"

In questo modo l'azione sostiene non solo lo sviluppo linguistico, ma anche la capacità di comprendere, esprimere e costruire significato, promuovendo una cittadinanza attiva, critica e consapevole.

Competenze chiave coinvolte: alfabetica funzionale (con attenzione specifica all'inglese e alla dimensione multilinguistica), matematica e in scienze, tecnologie e ingegneria, digitale, cittadinanza, sociale/metacognitiva.

Azione 2

“Scoprire, inventare, immaginare”

Obiettivo: sviluppare il pensiero logico, la creatività e la capacità di imparare ad imparare attraverso approcci interdisciplinari.

Attività:

- laboratori di matematica creativa e problem solving;
- robotica educativa e coding;
- percorsi STEAM con connessioni tra matematica, scienze, arte e musica;
- attività di riflessione metacognitiva sulle strategie adottate;
- partecipazione a progetti e/o concorsi nazionali sui giochi matematici.

Competenze chiave coinvolte: matematica e in scienze, tecnologie e ingegneria imparare ad imparare, digitale, alfabetica funzionale, cittadinanza, metacognitiva e sociale.

Azione 3

“Ognuno conta”

Obiettivo: promuovere un approccio inclusivo e integrato nella pratica educativo-didattica, rafforzando le competenze dei docenti e degli studenti, e creando un ambiente scolastico stimolante, in cui si valorizzano le potenzialità di ciascuno. Questa azione ha la funzione di collegare e armonizzare le altre due (linguistica/multilinguistica e matematico-scientifico-tecnologica), rendendo trasversali i principi di inclusione, partecipazione e benessere.

Attività

- Formazione docenti: percorsi di aggiornamento e autoformazione su metodologie inclusive e innovative (CLIL, STEAM, didattica digitale, cooperative learning), per sostenere le Azioni 1 e 2.
- Laboratori socio-affettivi: circle time, role playing, cooperative learning, per sviluppare empatia e collaborazione, anche applicati a contesti linguistici e scientifici.
- Laboratori integrati interdisciplinari: attività miste tra lingua, matematica, scienze, musica e arte, con gruppi eterogenei e classi aperte.
- Strategie di supporto personalizzate: piani di apprendimento per studenti con BES e PDP, ma anche strumenti di autovalutazione e riflessione metacognitiva validi per tutti.
- Monitoraggio periodico: osservazione dell'efficacia delle metodologie laboratoriali e innovative utilizzate nelle Azioni 1 e 2, con raccolta di evidenze e restituzione condivisa.
- Cittadinanza e benessere: attività di sensibilizzazione su diritti/doveri, sul rispetto delle diversità, cittadinanza digitale, prevenzione del bullismo/cyberbullismo, educazione socio-emotiva.
- Collaborazioni con il territorio: coinvolgimento di strutture socio-sanitarie, associazioni culturali e scientifiche, università e enti locali per rafforzare l'integrazione con i percorsi linguistici e scientifici.

Competenze chiave coinvolte: competenza in materia di cittadinanza, competenza sociale e metacognitiva, competenza digitale, competenza alfabetica funzionale e multilinguistica (per la dimensione comunicativa e interculturale), competenza matematica e in scienze, tecnologie e ingegneria (per la dimensione logico-scientifica dei laboratori), imparare ad imparare

Approccio metodologico

Tutte le azioni si fondano su metodologie attive e laboratoriali:

- problem solving e project based learning;
- cooperative learning e peer education;

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ debate, circle time e role playing; ▪ flipped classroom e digital storytelling; ▪ outdoor education e apprendimento esperienziale.
Collegamento con gli obiettivi formativi prioritari del PTOF	<p>Il presente progetto, proposto come Percorso di Miglioramento dell'Istituto, si integra pienamente con gli obiettivi formativi prioritari definiti nel PTOF. In particolare:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Azione 1 – “Parole che aprono mondi” promuove la competenza alfabetica funzionale in chiave plurilingue, attraverso attività che integrano lingua italiana e lingua inglese come strumenti di comunicazione, espressione e cittadinanza. 2. Potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche: l’Azione 2 punta a sviluppare pensiero critico, problem solving e competenze STEM mediante approcci laboratoriali e interdisciplinari. 3. Potenziamento delle competenze musicali, artistiche e mediali: nelle Azioni 1 e 2 si valorizza la musica come linguaggio universale, collegandola a digitale e scienze, e si promuove l’uso creativo dei media e delle tecniche di comunicazione. 4. Cittadinanza attiva e democratica: tutte le azioni promuovono la partecipazione, la responsabilità e la solidarietà, integrando educazione alla cittadinanza digitale, inclusione, rispetto delle differenze e dialogo interculturale. 5. Sostenibilità ambientale e tutela del patrimonio: attraverso percorsi interdisciplinari (Azione 2) collegati alla rete Scuole Green, gli studenti sviluppano comportamenti responsabili verso ambiente e beni comuni. 6. Competenze digitali: il progetto prevede l’uso del digitale come strumento per comunicare, creare, collaborare e riflettere criticamente, con attenzione alla sicurezza online e al contrasto al cyberbullismo. 7. Metodologie laboratoriali: tutte le azioni si basano su didattica attiva (project work, cooperative learning, debate, coding), rendendo il laboratorio l’approccio privilegiato. 8. Inclusione e connessione trasversale: l’Azione 3, oltre a rafforzare la dimensione inclusiva e a prevenire fenomeni di dispersione, bullismo e discriminazione, si pone come cornice integrativa delle altre due azioni, favorendo la coerenza del percorso e la piena valorizzazione delle competenze linguistiche, matematiche, scientifiche e digitali. 9. Valorizzazione della scuola come comunità: le tre azioni si aprono al territorio, alle reti nazionali ed europee (eTwinning, Scuole Green, Scuole che promuovono la salute ...), e rafforzano il legame con famiglie ed enti locali. 10. Orientamento e personalizzazione: attraverso attività di problem solving, laboratori linguistici, scientifici e socio-affettivi, il progetto aiuta gli studenti a conoscere se stessi, valorizzare le proprie potenzialità e orientarsi nel futuro formativo. <p>In questo modo, il progetto non solo risponde alle priorità del PTOF, ma ne rappresenta un’articolazione concreta e coerente, finalizzata a trasformare i bisogni formativi rilevati dal RAV in azioni educative efficaci e monitorabili.</p>
Finalità	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppare le competenze chiave europee in modo integrato, con particolare riferimento a: <ul style="list-style-type: none"> ○ competenza alfabetica funzionale; ○ competenza digitale; ○ competenza in materia di cittadinanza; ○ imparare ad imparare; ○ competenza metacognitiva e sociale (collaborare e partecipare). 2. Valorizzare l’approccio laboratoriale come metodo privilegiato di apprendimento, che mette al centro il fare, l’esperienza e la riflessione, per promuovere motivazione, creatività e autonomia. 3. Promuovere l’inclusione scolastica, intesa come valorizzazione delle diversità, prevenzione e contrasto di ogni forma di discriminazione, bullismo e cyberbullismo, e sostegno personalizzato agli alunni con bisogni educativi speciali. 4. Rafforzare la dimensione linguistica e interculturale, con particolare attenzione all’apprendimento della lingua inglese e al dialogo europeo e internazionale tramite eTwinning. 5. Potenziare le competenze matematico-logiche, scientifiche e musicali in chiave STEAM, sviluppando pensiero critico, problem solving

	<p>e creatività.</p> <p>6. Collegare scuola e territorio, attraverso reti nazionali e locali (<i>Scuole Green, Scuole che promuovono la salute ...</i>), musei, enti e associazioni, per rafforzare la scuola come comunità attiva e aperta.</p> <p>7. Formare i docenti in chiave inclusiva e innovativa, affinché possano sperimentare metodologie efficaci, condividere buone pratiche e sostenere il miglioramento continuo.</p>
Obiettivi trasversali	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppare la competenza alfabetica funzionale, affinché gli studenti sappiano comprendere, produrre ed esprimere idee, concetti ed emozioni attraverso diversi linguaggi (verbale, digitale, artistico, musicale, scientifico). 2. Rafforzare le competenze comunicative in lingua inglese, promuovendo la dimensione interculturale e la collaborazione con coetanei di altri paesi anche attraverso esperienze di eTwinning. 3. Stimolare il pensiero critico, la creatività e il problem solving, con particolare attenzione alle discipline matematiche e scientifiche e al loro intreccio con musica e arti in chiave STEAM. 4. Promuovere l'uso consapevole e sicuro delle tecnologie digitali, sviluppando competenze di cittadinanza digitale e prevenendo fenomeni di bullismo e cyberbullismo. 5. Favorire la collaborazione e la partecipazione attiva, attraverso attività di gruppo, peer education, cooperative learning e laboratori socio-affettivi che stimolino empatia, responsabilità e spirito di solidarietà. 6. Educare alla cittadinanza attiva e democratica, sostenendo il rispetto delle regole, delle diversità culturali e di genere, la tutela dei beni comuni e dell'ambiente. 7. Promuovere l'inclusione, sostenendo ogni studente nel riconoscimento e nella valorizzazione delle proprie potenzialità e accompagnandolo con percorsi personalizzati nei momenti di difficoltà. 8. Sostenere l'imparare ad imparare e la riflessione metacognitiva, affinché gli studenti acquisiscano consapevolezza delle proprie strategie di studio, imparino a gestire il tempo e le informazioni, sviluppino resilienza e autonomia. 9. Favorire il benessere a scuola, inteso come equilibrio tra dimensione cognitiva, emotiva, sociale e fisica, anche in collaborazione con le reti "Scuole che promuovono la salute" e "Scuole Green".
Articolazione del progetto	<p>Il progetto interpreta l'Educazione civica non come disciplina aggiuntiva, ma come prospettiva trasversale che permea tutte le aree di apprendimento, in linea con quanto previsto dal D.M. 183/2024. Le tre azioni del PdM diventano quindi strumenti complementari, ciascuna delle quali concorre, con approcci e accenti differenti, a sviluppare tutti i nuclei fondanti dell'Educazione civica:</p> <p>Costituzione, diritto e cittadinanza attiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nell'Azione 1, attraverso laboratori linguistici, attività di debate e comunicazione multimodale, gli studenti imparano a confrontarsi, argomentare e partecipare in modo consapevole alla vita della comunità scolastica ed europea. • Nell'Azione 2, i percorsi matematico-scientifici e STEAM promuovono il senso di responsabilità e legalità legato alla ricerca, all'uso delle risorse e alle scelte etiche in ambito tecnologico e ambientale. • Nell'Azione 3, i laboratori socio-affettivi e inclusivi rafforzano la consapevolezza dei diritti e dei doveri, il rispetto reciproco e la partecipazione attiva come valori fondanti della cittadinanza. <p>Sviluppo economico e sostenibilità, Agenda 2030 e cittadinanza globale</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'Azione 1 affronta i temi della sostenibilità anche attraverso la lettura e la produzione di testi narrativi e multimediali, favorendo la diffusione di consapevolezza e sensibilizzazione. • L'Azione 2 mette al centro la sostenibilità ambientale e l'uso responsabile delle risorse nei laboratori scientifici, matematici e interdisciplinari (Scuole Green, coding, robotica applicata). • L'Azione 3 rafforza il tema della sostenibilità attraverso attività partecipative e laboratoriali degli studenti, che diventano protagonisti di progetti concreti (campagne di sensibilizzazione, monitoraggio ambientale, percorsi di educazione alla salute e al benessere). Queste

	<p>attività si collegano alle reti scolastiche e ai progetti nazionali ed europei (es. Scuole Green, Scuole che promuovono la salute, Agenda 2030), trasformando la sostenibilità in un’esperienza quotidiana di cittadinanza attiva ed ecologica.</p> <p>Cittadinanza digitale e benessere</p> <ul style="list-style-type: none"> • L’Azione 1 valorizza l’uso del digitale per comunicare e creare in più linguaggi, stimolando al contempo un atteggiamento critico verso le fonti. • L’Azione 2 utilizza il digitale per modellizzare, simulare e sperimentare, facendo dei laboratori STEAM un’occasione di cittadinanza attiva nel mondo tecnologico. • L’Azione 3 lavora sulla cittadinanza digitale come responsabilità condivisa: prevenzione di bullismo e cyberbullismo, media education e promozione del benessere socio-affettivo. <p>In questo modo, le tematiche dell’Educazione civica si collegano non solo ai contenuti tradizionali, ma anche a sfide globali attuali:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ l’interculturalità e la comunicazione multilingue, ◦ la sostenibilità come paradigma educativo, ◦ l’uso consapevole del digitale come cittadinanza attiva, ◦ l’inclusione come valore democratico e comunitario. <p>I progetti elaborati dalle singole classi o sezioni dell’Istituto dovranno inserirsi all’interno del presente progetto condiviso, assumendolo come sfondo integratore di riferimento.</p> <p>In tal senso, ogni proposta progettuale dovrà svilupparsi coerentemente con le tre macro-azioni individuate nel Piano di Miglioramento e dovrà trattare, in modo esplicito e significativo, almeno uno dei seguenti nuclei tematici fondanti dell’Educazione civica (gli altri nuclei saranno comunque trattati in forma complementare e sintetica):</p> <ul style="list-style-type: none"> • COSTITUZIONE: l’inclusione come valore democratico e comunitario; l’interculturalità e la comunicazione multilingue; • SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ: la sostenibilità come paradigma educativo; • CITTADINANZA DIGITALE: l’uso consapevole del digitale come cittadinanza attiva. <p>Le progettazioni dovranno inoltre evidenziare il carattere interdisciplinare e laboratoriale degli interventi, promuovendo la partecipazione attiva degli studenti e favorendo il collegamento con le reti e le azioni previste a livello di Istituto (eTwinning, Scuole Green, Scuole che promuovono salute, ecc.).</p> <p>I progetti dovranno essere consegnati entro il 15 ottobre utilizzando la scheda predisposta.</p>
--	---

Tabella di sintesi – Collegamento Educazione Civica, Competenze e Azioni PdM

Nucleo dell’Educazione civica (D.M. 183/2024)	Competenze chiave coinvolte	Azioni del PdM collegate
Costituzione, diritto e cittadinanza attiva	<ul style="list-style-type: none"> -Competenza alfabetica funzionale -Competenza in materia di cittadinanza -Competenza metacognitiva e sociale / Collaborare e partecipare 	<p>Azione 1 – Parole che aprono mondi: La partecipazione consapevole alla vita comunitaria (scolastica ed europea) tramite laboratori linguistici, attività di debate e comunicazione multimodale.</p> <p>Azione 2 – Scoprire, inventare, immaginare: Promozione del senso di responsabilità e legalità legato alla ricerca, all’uso delle risorse e alle scelte etiche in ambito tecnologico e ambientale.</p> <p>Azione 3 – Ognuno conta: Consapevolezza dei diritti e dei doveri, rispetto reciproco e partecipazione attiva, rafforzati dai laboratori socio-affettivi e inclusivi.</p>
Sviluppo economico, sostenibilità, Agenda 2030 e cittadinanza globale	<ul style="list-style-type: none"> -Imparare ad imparare Competenza digitale -Competenza alfabetica funzionale -Competenza in materia di cittadinanza -Competenza metacognitiva e sociale 	<p>Azione 1 – Parole che aprono mondi: Diffusione di consapevolezza e sensibilizzazione sui temi della sostenibilità attraverso la lettura e la produzione di testi narrativi e multimediali.</p>

		<p>Azione 2 – Scoprire, inventare, immaginare: La sostenibilità ambientale e l'uso responsabile delle risorse sono al centro dei laboratori scientifici, matematici e interdisciplinari (es. Rete Scuole Green, coding, robotica applicata).</p> <p>Azione 3 – Ognuno conta: Attività partecipative e laboratoriali che rendono gli studenti protagonisti di progetti concreti di sostenibilità (campagne di sensibilizzazione, educazione alla salute) e che si collegano alle reti (es. Scuole Green, Rete Salute).</p>
Cittadinanza digitale e benessere	<ul style="list-style-type: none"> -Competenza digitale -Imparare ad imparare -Competenza metacognitiva e sociale 	<p>Azione 1 – Parole che aprono mondi: Uso del digitale per comunicare e creare in più linguaggi, stimolando al contempo un atteggiamento critico verso le fonti.</p> <p>Azione 2 – Scoprire, inventare, immaginare: Il digitale viene utilizzato per modellizzare, simulare e sperimentare, trasformando i laboratori STEAM in occasioni di cittadinanza attiva nel mondo tecnologico.</p> <p>Azione 3 – Ognuno conta: Lavoro sulla cittadinanza digitale come responsabilità condivisa, media education, prevenzione del bullismo/cyberbullismo e promozione del benessere socio-affettivo</p>
Metodologia	<p>Le metodologie utilizzate saranno principalmente legate al fare (possibilmente in gruppo e utilizzando la collaborazione tra pari) e alla riflessione sul processo attuato e sui risultati raggiunti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problem Solving. Gli alunni attraverso lavoro sul campo, acquisizione di regole sociali, soluzione di problemi, individueranno, pianificheranno ed attueranno le azioni necessarie allo svolgimento dei compiti affidati. Verranno individuate e discusse ipotesi per valutare (criticamente) fonti e risorse adeguate, ad elaborare argomentazioni, collegamenti e relazioni. • Brainstorming/Collaborazione. Gli alunni lavoreranno in gruppi cooperativi liberi, basati anche su ruoli di sostegno/reciprocità sotto forma di insegnamento e tutoraggio tra pari. • Problem Based Learning. Tutte le attività laboratoriali saranno finalizzate alla risoluzione di un problema autentico. • Apprendistato cognitivo. L'alunno verrà inserito in un contesto concreto: sarà guidato all'uso di uno strumento e all'applicazione di una procedura. <p>L'eventuale intervento di esperti coinvolgerà i ragazzi in modo dinamico e potrà rappresentare un PUNTO di FORZA per il raggiungimento degli obiettivi</p>	
Destinatari	Tutte le sezioni della scuola dell'infanzia e tutte le classi della scuola primaria e secondaria di primo grado.	
Output	Per ciascun progetto è possibile prevedere la realizzazione di un prodotto finale da condividere con gli stakeholder	
Collegamenti disciplinari	Il collegamento alle discipline viene descritto sul Registro Elettronico con l'inserimento delle attività tenendo in considerazione la TRASVERSALITÀ, il monte ore per ciascuna disciplina (stabilito all'interno del curricolo) e il tetto minimo delle 33 ore previsto dalle Linee Guida.	
Risorse umane	<ul style="list-style-type: none"> ● DOCENTE REFERENTE: F.S. PTOF ● STAFF E REFERENTI ● DOCENTI di classe/sezione ● ESPERTI ESTERNI ● GENITORI ● PERSONALE ATA 	
Risorse materiali/spazi	<ul style="list-style-type: none"> ● Spazi interni ed esterni degli edifici scolastici; spazi messi a disposizione da altre scuole, Università e realtà locali 	

Modalità di verifica	<p>Per la verifica/valutazione bisognerà fare riferimento alle evidenze di seguito riportate e relative alle competenze legate alle PRIORITA'. Le griglie con la definizione dei livelli e le tabelle per l'osservazione saranno pubblicate sul DRIVE CONDIVISO “.....”</p> <p><u>Tali griglie dovranno essere prodotte alla fine del I e del II quadrimestre.</u></p> <p>Oltre alle modalità sopra descritte, sarà possibile procedere alla verifica/valutazione anche attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la valutazione dei prodotti realizzati • questionari finali per raccogliere riflessioni e autovalutazione degli alunni sulle competenze acquisite • Peer assessment: Gli studenti valutano le presentazioni dei loro compagni, dando feedback costruttivi.
EVIDENZE OSSERVABILI PER COMPETENZE	
AZIONE 1	<p>1. Competenza alfabetica funzionale (in italiano, inglese e altri linguaggi espressivi, anche in ambito CLIL)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipa a conversazioni, comprendendo e producendo messaggi orali semplici e chiari. • Scrive brevi testi (parole, frasi, dialoghi, racconti, descrizioni, filastrocche) utilizzando un lessico adeguato al contesto. • Legge e comprende testi narrativi, informativi e multimediali (racconti, albi illustrati, copioni teatrali, brevi testi scientifici in CLIL), collegando informazioni e concetti. • Utilizza diversi linguaggi (verbale, teatrale, visivo, musicale, corporeo) per comunicare e rappresentare esperienze in più lingue. <p>2. Competenza digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa piattaforme digitali (eTwinning, classroom virtuali, strumenti di produzione multimediale, applicazioni creative) per collaborare e comunicare. • Elabora prodotti digitali (presentazioni, video, podcast, ebook, cartelloni digitali) integrando testi, immagini, suoni e registrazioni in italiano e in inglese. • Rispetta regole di sicurezza online e netiquette durante scambi e collaborazioni, mostrando responsabilità nell'uso delle tecnologie. <p>3. Competenza in materia di cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostra atteggiamenti di rispetto, curiosità e apertura verso culture e lingue diverse. • Collabora a progetti di gruppo (laboratori linguistici, scambi internazionali, attività CLIL), contribuendo in modo attivo e responsabile. • Riconosce l'importanza della comunicazione multilingue come strumento per partecipare alla cittadinanza europea e globale. • Dimostra consapevolezza dei propri diritti e doveri nei contesti di interazione scolastica, laboratoriale e digitale. <p>4. Competenza sociale/metacognitiva (collaborare e partecipare)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa lavorare in gruppo in modo cooperativo, assumendo ruoli e responsabilità nelle attività laboratoriali e nei progetti comuni. • Riflette sulle proprie modalità di apprendimento (strategie usate per memorizzare vocaboli, organizzare testi, presentare un contenuto in più lingue). • Chiede e offre aiuto ai compagni durante attività linguistiche, teatrali, digitali e multimediali. • Mostra empatia, capacità di ascolto e valorizza i contributi dei pari nelle interazioni con compagni e docenti.
AZIONE 2	<p>1. Competenza alfabetica funzionale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lo studente descrive i passaggi di un problema o progetto in più ambiti (es. esperimento scientifico, costruzione geometrica, performance musicale o teatrale, elaborato artistico, ...). • Espone strategie e soluzioni utilizzando linguaggi diversi (verbale, simbolico, grafico, corporeo, sonoro, ...). • Collega passaggi di discipline differenti in una narrazione coerente e significativa. <p>2. Competenza digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza software e strumenti digitali per modellizzare processi (grafici, simulazioni scientifiche, animazioni artistiche, composizioni musicali digitali). • Realizza prodotti multimediali che integrano linguaggi diversi (testo, immagine, suono, video, coding). • Sperimenta strumenti digitali per valorizzare la dimensione creativa dei

	<p>problemi (es. teatro digitale, musica elettronica, arte generativa).</p> <p>3. Competenza in materia di cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affronta situazioni-problema collegando scienza, tecnologia, arte e società (es. consumo di energia, gestione dei rifiuti, architettura sostenibile). • Partecipa in modo collaborativo a progetti laboratoriali interdisciplinari legati a temi di sostenibilità, legalità, salute. • Dimostra comportamenti responsabili nell'uso di materiali, strumenti e risorse, con attenzione alla cura dell'ambiente e dei beni comuni. <p>4. Imparare ad imparare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianifica e organizza il proprio lavoro integrando più linguaggi e discipline. • Riflette sulle strategie adottate in percorsi complessi e interdisciplinari, riconoscendo punti di forza e di miglioramento. • Trasforma errori e difficoltà in occasioni di apprendimento creativo, anche con soluzioni non convenzionali (es. usare il teatro per rappresentare un concetto scientifico). <p>5. Competenza metacognitiva e sociale (collaborare e partecipare)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collabora in attività STEAM valorizzando i contributi diversi (scientifici, artistici, musicali, teatrali, tecnologici). • Riflette sul proprio metodo di lavoro e sul contributo degli altri, anche attraverso momenti di restituzione collettiva. • Mostra capacità di integrare prospettive differenti in un progetto comune, riconoscendo la ricchezza della diversità disciplinare e culturale.
AZIONE 3	<p>1. Competenza alfabetica funzionale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lo studente utilizza in modo appropriato il linguaggio per esprimere emozioni, opinioni e bisogni. • Comprende testi e materiali legati a temi di inclusione, benessere, salute e diritti. • Produce elaborati (scritti, grafici, digitali, artistici ...) che valorizzano le diversità e la collaborazione. <p>2. Competenza digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa strumenti digitali per comunicare in modo inclusivo e rispettoso (es. forum, piattaforme collaborative). • Partecipa ad attività di media education, riconoscendo comportamenti corretti e scorretti online. • Realizza contenuti multimediali per campagne di sensibilizzazione, ad esempio, contro bullismo e cyberbullismo. <p>3. Competenza in materia di cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dimostra comportamenti rispettosi verso pari e adulti, in contesti scolastici e digitali. • Riconosce e valorizza le differenze come risorsa. • Partecipa a progetti di solidarietà, cura dei beni comuni e attività anche legate a RETI, ad esempio <i>Rete Lazio SPS</i>. <p>4. Imparare ad imparare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le proprie modalità di apprendimento e sperimenta strategie alternative. • Mostra capacità di autovalutazione attraverso strumenti guidati (schede, rubriche, diari di bordo, ...). • Gestisce ansie e difficoltà scolastiche con l'aiuto di strategie metacognitive condivise. <p>5. Competenza metacognitiva e sociale (collaborare e partecipare)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa cooperare in contesti eterogenei, mostrando rispetto dei ruoli e delle diversità. • Partecipa attivamente ad attività di gruppo, assumendo responsabilità condivise. • Riflette sul proprio comportamento e sugli effetti delle proprie azioni sugli altri.
Modalità di monitoraggio	<p>Il monitoraggio delle attività avverrà attraverso questionari e griglie di autovalutazione rivolte agli alunni, ai docenti e ai genitori.</p> <p>Saranno monitorati i seguenti aspetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efficacia interna: raggiungimento dei TRAGUARDI rispetto alle priorità desunte dal RAV: Area: RISULTATI SCOLASTICI Priorità Rafforzare la qualità e la stabilità dei risultati scolastici nelle discipline di base (italiano, matematica, inglese), con l'obiettivo di consolidare gli apprendimenti e ridurre la variabilità dei risultati tra classi e plessi.

	<p>Traguardi attesi</p> <p>Scuola dell'Infanzia: Aumentare la percentuale di bambini che, in uscita dalla scuola dell'infanzia, manifesta una piena padronanza delle abilità e dei prerequisiti previsti per l'ingresso nella scuola primaria (monitoraggio tramite schede di osservazione/strumenti d'istituto)</p> <p>Scuola primaria: Aumentare la percentuale di alunni che raggiunge livelli di "buono", "distinto" e "ottimo" nei giudizi descrittivi delle discipline di base, con particolare attenzione a italiano, matematica e lingua inglese. Ridurre il numero di alunni che si collocano nei livelli "discreto" "sufficiente", monitorando progressivamente il passaggio verso livelli più solidi.</p> <p>Scuola secondaria di I grado: Aumentare la percentuale di studenti che raggiunge una valutazione pari o superiore a 7/10 nelle discipline di base (italiano, matematica, inglese). Ridurre di almeno il 5% la quota di studenti che ottengono voti $\leq 5/10$.</p> <p>Indicatori di monitoraggio Analisi dei risultati delle prove di ingresso/diagnostiche somministrate al primo anno della Scuola Primaria (collegamento tra i due segmenti) Analisi dei giudizi e delle medie di classe per disciplina e per anno. Confronto con i risultati delle prove INVALSI (trend triennale).</p> <p>Area: COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</p> <p>Priorità Promuovere un miglioramento diffuso delle competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare: competenza alfabetica funzionale (italiano, inglese, linguaggi multimodali); competenza matematica, scientifica e tecnologica (STEAM); competenza digitale e di cittadinanza attiva; competenza sociale e metacognitiva (collaborare e partecipare).</p> <p>Traguardi attesi</p> <p>Scuola dell'Infanzia: I bambini dimostrano un miglioramento nella capacità di espressione (verbale, corporea, grafica) e nella gestione delle relazioni e dei conflitti all'interno del gruppo (competenza sociale e metacognitiva).</p> <p>Scuola primaria: Gli alunni dimostrano crescente padronanza nell'esprimersi con linguaggi diversi (verbale, grafico, sonoro, digitale) e partecipano attivamente ad attività di gruppo. Almeno il 70% degli alunni raggiunge livelli di "buono" o superiori nelle rubriche di competenza trasversale.</p> <p>Scuola secondaria di I grado: Gli studenti applicano le competenze chiave in compiti di realtà e progetti interdisciplinari (es. laboratori, eTwinning, ...). Almeno il 70% degli studenti raggiunge valutazioni pari o superiori a 7/10 nelle prove di competenza e nei prodotti di progetto.</p> <p>Indicatori di monitoraggio Registrazione e analisi delle osservazioni sistematiche dei docenti sulle competenze chiave e sui Campi di Esperienza (soprattutto "Il sé e l'altro" e "I discorsi e le parole"). Rubriche di competenza condivise d'Istituto. Valutazioni delle attività interdisciplinari e di Educazione civica. Autovalutazioni degli studenti e osservazioni dei docenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilità- grado di soddisfacimento dei bisogni dei destinatari ● Efficienza dell'organizzazione ● Rilevanza: congruenza tra obiettivi progettuali e bisogni formativi dei destinatari.
Iniziative inerenti al progetto	<p>PROGETTI REDATTI DALLA SCUOLA</p> <p>"Portiamo l'educazione in tavola" "Le parole hanno un peso – Ascoltare ci salva" Progetto Di Accoglienza Scuola Infanzia/ Scuola Primaria/ Scuola Secondaria di I grado Progetto Di Accoglienza /Integrazione degli Alunni Stranieri Progetto Inclusione Continuità Infanzia/Primaria: "Continuando a crescere insieme" Progetto continuità PRIMARIA/SECONDARIA I GRADO Progetto di Orientamento Progetto di ISTRUZIONE DOMICILIARE</p>

	<p>Progetto di Recupero / Ampliamento Progetto di Potenziamento Scuola Primaria Progetto di Potenziamento Scuola Secondaria di I grado Progetto “La Matematica ti invita a giocare” Giochi di Fibonacci edizione 2025-2026 Progetto “Artistica...mente” Progetto “Sportivamente insieme: le buone pratiche per il benessere psicofisico” “Percorsi di crescita e innovazione educativa”: progetti legati a fondi PNRR/PIANO ESTATE/ PON/ Iniziativa Agenda Nord <u>PROGETTI / RETI</u></p> <p>IO LEGGO PERCHÉ <u>“Scuole per i DIRITTI DELL’INFANZIA E DELL’ADOLESCENZA” progetto MIM UNICEF</u> Tutte le proposte educative provenienti da Unicef Italia sono visionabili tramite il sito web linkato Rete Lazio SPS/ KAIROS Scuola Green – “Tutti nella Rete” SAPERE COOP CAI Rete “Scuole dell’Empatia” «Tieni il tempo con Mariele – Educare al rispetto con la musica»</p>
--	--

Nella seguente tabella i sopraelencati progetti di Istituto e progetti/partenariati esterni a cui la scuola aderisce, sono organizzati in relazione alle tre Azioni del Piano di Miglioramento.

Per ciascuna Azione viene indicato il collegamento principale e, laddove pertinente, le interconnessioni con le altre due, in una logica di trasversalità, continuità e integrazione.

Questa organizzazione consente di evidenziare come ogni progettualità, pur appartenendo a un ambito prevalente (linguistico, STEAM, inclusivo), contribuisca unitariamente al progetto d’Istituto “Inclusion & Innovation: imparare insieme, crescere nel mondo”, promuovendo sviluppo delle competenze chiave, educazione alla cittadinanza e benessere formativo.

Titolo / Azione	Progetti principali	Progetti collegati anche ad altre Azioni
Azione 1 – Parole che aprono mondi Linguaggi che connettono mondi	<ul style="list-style-type: none"> ● Io leggo perché ● “Le parole hanno un peso – Ascoltare ci salva” ● Moduli Lingua Inglese – Agenda Nord (in aggiornamento con dati forniti da referente) ● Progetto eTwinning ● Recupero / Ampliamento (parte linguistica) ● Potenziamento scuola primaria ● Potenziamento Scuola Secondaria 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rete Lazio SPS/ Progetto Kairos (collegato ad Azione 3, ma con risvolti sull’espressività linguistica) ○ Progetto Accoglienza (collegato ad Azione 3, ma con forte valenza comunicativa) ○ Inclusione (collegato ad Azione 3 e 2, ma anche qui rientra nella comunicazione come strumento di partecipazione)
Azione 2 – Scoprire, inventare, immaginare Creatività, logica e scoperta	<ul style="list-style-type: none"> ● Artistica...Mente ● La Matematica ti invita a giocare ● SapereCoop ● Scuole Green – “Tutti nella Rete” ● Percorsi di Crescita e Innovazione Educativa (parte STEAM /PNRR/ PON) ● A Scuola di Dolcezza 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rete Lazio SPS (principale in Azione 3, qui per sostenibilità e benessere ambientale) ○ Recupero / Potenziamento / Ampliamento (collegato anche ad Azione 1 e 3) ○ Inclusione (collegato ad Azione 3 e 1, ma con valenza laboratoriale in ambito logico-matematico e scientifico)
Azione 3 – Ognuno conta Inclusione, benessere e partecipazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Accoglienza (tutti gli ordini di scuola) ● Accoglienza-Integrazione Alunni Stranieri ● Agenda Nord / PON / PNRR (moduli inclusione e benessere) ● Continuità Infanzia/Primaria: “Continuando a crescere insieme” ● Continuità Primaria/Secondaria ● Orientamento* ● Inclusione (BES / DSA / Disabilità) ● Istruzione Domiciliare ● Le parole hanno un peso – Ascoltare ci salva** ● Portiamo l’educazione in tavola ● Potenziamento Scuola Primaria** 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Io leggo perché (valenza inclusiva oltre che linguistica) ○ Scuole Green – “Tutti nella Rete” (per la partecipazione e il benessere, oltre che per la sostenibilità in Azione 2) ○ Sapere Coop (per cittadinanza attiva e salute, oltre che per creatività in Azione 2)

	<ul style="list-style-type: none"> • Potenziamento Scuola Secondaria di I grado** • Progetto di Accoglienza (tutti i gradi) • Recupero / Consolidamento (parte inclusiva) ** • Rete "Scuole dell'Empatia" • Rete Lazio SPS "Scuole che promuovono la salute" /Progetto Kairos • Scuole per i Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza – UNICEF • Sportivamente Insieme 	
Altre iniziative inerenti al progetto	Partecipazione ad altri progetti, iniziative locali, nazionali ecc.. attinenti alle finalità del presente progetto. Partecipazione a spettacoli teatrali e/o proposte didattiche-eventi organizzati da Enti/Associazioni Partecipazione a concorsi/mostre	
PROGETTUALITÀ CLASSE/SEZIONE		
INFANZIA		
TITOLO	CLASSI/SEZIONI/PLESSI	TEMPI
"Accogliamo i cittadini di domani" *	Tutte le Scuole dell'Infanzia	Settembre/ottobre
<u>Un viaggio multisensoriale</u>	Tutti gli alunni dell'Infanzia Ellera	II QUADRIMESTRE
<u>I cittadini di domani</u>	Tutti gli alunni dell'Infanzia Ellera	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>Piccoli lettori crescono</u>	Tutti gli alunni dell'Infanzia Ellera	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>Piccoli scienziati crescono*</u>	Tutti gli alunni dell'Infanzia Ellera	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>La mia città racconta*</u>	Tutti gli alunni Infanzia S. Barbara	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>Che meraviglia... noi nell'Universo! *</u>	Tutti gli alunni Infanzia Bagnaia	INTERO ANNO SCOLASTICO
"A scuola con gli scacchi"	I bambini frequentanti il secondo e l'ultimo anno della scuola dell'infanzia di Bagnaia.	Da novembre a maggio, a cadenza settimanale della durata di due-tre ore
PRIMARIA BAGNAIA		
<u>Edifici moderni nel mondo</u>	Tutte le classi	Novembre - aprile
<u>I colori delle emozioni e delle regole</u>	1 - 2 -3	INTERO ANNO SCOLASTICO
«Tieni il tempo con Marièle – Educare al rispetto con la musica»	2A	Da definire
<u>Noi futuri cittadini del mondo</u>	Classi 4 e 5 Bagnaia	INTERO ANNO SCOLASTICO
Prima alfabetizzazione linguistica per alunni stranieri*	Tutte le classi in cui sono inseriti alunni stranieri	Avvio OTTOBRE 2025 conclusione aprile 2026. (2 ORE SETTIMANALI)
PRIMARIA ELLERA		
<u>Inclusione come valore democratico e comunitario, interculturalità e comunicazione multilingue</u>	1A	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>Io rispetto, tu rispetti e così stiamo bene insieme</u>	1B	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>C'era una volta ... un mondo di fiabe a colori</u>	1C/D	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>Super-amici: together is better</u>	2A	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>"Earth in Action: parole, scienza e cittadinanza per il Pianeta"</u>	2B	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>"OGNI GUSTO È QUELLO GIUSTO"</u>	2C/D	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>"C'era una volta... un mondo giusto!"</u>	2E	INTERO ANNO SCOLASTICO
«Tieni il tempo con Marièle – Educare al rispetto con la musica»	Tutte le classi seconde	Da definire
<u>Sulle orme di Arlo</u>	3A	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>Sano chi legge</u>	3B	INTERO ANNO SCOLASTICO

<u>Noi ... re e regine della collaborazione tra diritti e doveri</u>	3C/D	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>Viaggio alle origini dell'Umanità: collaborare per vivere, apprendere per crescere*</u>	3E	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>Imparare a stare insieme: la Costituzione la nostra guida</u>	4A	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>Nativi digitali ...non solo ... e non per sempre!</u>	4 B	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>Io & voi, io & gli altri ...nella rete senza fili</u>	4 C/D/E	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>Cittadini si nasce e si diventa</u>	5A	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>Conosci te stesso per rispettare l'altro!</u>	5B/C	INTERO ANNO SCOLASTICO
<u>Conosci te stesso per amare l'altro</u>	5 D/E	INTERO ANNO SCOLASTICO
SECONDARIA DI I GRADO		
<u>Racchette in classe</u>	Tutti gli alunni della scuola secondaria di primo Grado	Le classi svolgeranno 4 ore con l'istruttore a scuola durante le ore di educazione fisica. Ancora da definire il periodo dell'anno scolastico
<u>Scuola Attiva Junior</u>	Tutti gli alunni della scuola secondaria di primo Grado	L'attività si svolgerà in due periodi distinti, ancora da definire. Ogni classe effettuerà due ore per ogni disciplina proposta.
<u>Avviamento alla pratica sportiva*</u>	Tutti gli alunni della scuola secondaria di primo Grado	Da gennaio a maggio

*Progetto che prevede anche un finanziamento a carico del FIS e/o MOF