(Allegato E al PTOF)

PROGETTI DI ISTITUTO

1-PROGETTO INTERCULTURA "UNA SCUOLA GRANDE QUANTO IL MONDO"

Referente:ins.te De Stefani Daniela

(distacco 4 ore settimanali per Sportello accoglienza)

Il progetto "Una scuola grande quanto il mondo" nasce nel nostro Istituto nel 2004, dalla convinzione che la convivenza, il rispetto, l'integrazione e l'interazione tra le diverse culture siano obiettivi possibili, necessari ed auspicabili e che la scuola possa e debba diventare un reale punto d'incontro tra le culture diverse.

Il progetto intende promuovere strategie educative sempre più efficaci per favorire **l'integrazione sociale** e **l'apprendimento degli alunni stranieri**; vuole creare le condizioni affinché gli alunni possano star bene a scuola, maturare e apprendere le competenze necessarie per realizzare i propri progetti di vita, compatibilmente con le proprie capacità e apprendere una con-cittadinanza ancorata al contesto nazionale e, insieme, aperta a un mondo sempre più grande e sistemico.

Inoltre, attraverso la collaborazione di mediatori culturali, intende sostenere concretamente **la comunicazione e lo scambio** tra i genitori degli alunni stranieri della scuola di base e le istituzioni e **valorizzare le "altre culture"** considerandole come opportunità di ricchezza e di stimolo per la formazione di tutti gli alunni.

Azioni in cui si articola il progetto:

- Apertura dello **sportello di ascolto e mediazione** e avvio delle attività che esso comporta (prima accoglienza, incontri con le famiglie, collaborazione alle famiglie nell'espletamento delle procedure burocratiche...). Lo sportello è aperto il sabato mattina su appuntamento, con la presenza delle mediatrici di lingua araba e cinese e la referente.
- Il **pronto soccorso linguistico** per gli alunni neo-arrivati attraverso l'attivazione di laboratori linguistici per livello;
- Il completamento di **corsi FAMI ASIS a.s.2019-20** per l'alfabetizzazione e l'avvio allo studio degli alunni non italofoni;
- Il completamento di un laboratorio interculturale

- La continuazione del **progetto sperimentale ABC Insieme** in cui operano **“insieme”**: Istituzione Scolastica, associazioni sensibili del territorio e Amministrazione Comunale per fare in modo che tutti gli alunni abbiano pari opportunità di formazione. Attraverso due incontri settimanali genitori, educatori e volontari collaborano nella attività scolastica pomeridiana degli alunni e delle loro famiglie.

Quest'anno a causa delle norme anti-covid il progetto non accoglierà i genitori all'interno della scuola, ma solo gli educatori in orario scolastico per due ore circa nella giornata del martedì.

- La **traduzione di circolari e di materiali bilingue** che informi e guidi la famiglia nel processo di integrazione dell'alunno;
- Gestione di eventuali **situazioni di difficoltà e di conflitto** che possono emergere nella quotidianità scolastica;
- La **formazione** per conoscere le culture altre che vivono nel territorio.

2-PROGETTO WEB SICURO-INFORM@TI

Referenti: prof.sse Pantaleone Giovanna e Smiderle Margherita

- Il Progetto nasce dalla consapevolezza che i ragazzi e le ragazze di oggi nascono e crescono insieme a Internet e al cellulare e questi Nuovi Media fanno parte della loro quotidianità. Non sempre però i giovani sono al corrente dei rischi che questi strumenti possono comportare, attuando dei comportamenti potenzialmente dannosi. All'interno della progettazione d'istituto il progetto si collega ad un'azione di Educazione Civica in riferimento all'art.5 “Educazione alla cittadinanza digitale Legge n. 92 del 20 agosto 2019 (introduzione dell'insegnamento scolastico dell'ed. civica) e sia come azione preventiva, messa in atto dalla collaborazione di tutti i docenti contro il fenomeno del Cyberbullismo.
- Destinatari
- • Alunni di tutte le classi dei due plessi della scuola secondaria di Spresiano
- • Genitori

- Modalità di svolgimento
- Le attività in presenza si svolgeranno in una mattinata di febbraio durante la quale gli studenti verranno coinvolti in specifiche attività dedicate al tema web sicuro ad opera di quei docenti dei plessi in servizio in quella giornata. Per gli studenti delle classi prime le attività proposte vengono studiate con un criterio più pratico/ludico, mentre per le classi seconde e terze le attività sono di riflessione e dibattito, per queste ultime classi, in modalità on line si effettuerà anche un incontro con uno psicologo su tematiche specifiche.
- Un incontro serale, sempre in modalità on line, sarà rivolto ai genitori. I temi affrontati riguardano il cyberbullismo, la dipendenza dalla rete, il grooming ecc..

- Obiettivi
- 1. Far conoscere agli alunni i mezzi tecnologici di cui dispongono
- 2. Rendere consapevoli gli alunni dei rischi e delle utilità del web, creando momenti di riflessione e scambio di esperienze

3- PROGETTO PONTE "TO BE CONTINUED"

Referente: Prof. Mazzochel Eva

La scelta del progetto è stata dettata dalla volontà di costruire un ponte tra le scuole primarie e la scuola secondaria affinché i bambini, futuri ragazzini, possano già prendere confidenza con la figura dei nuovi docenti, delle diverse materie e modalità di insegnamento. L'idea è nata in occasione dell'Open Day dell'anno scorso in quanto non era possibile incontrare né i ragazzi né le famiglie e far toccare loro con mano la realtà della scuola secondaria.

Destinatari

- Alunni dei plessi delle primarie di Arcade e Spresiano

Modalità di svolgimento

- Sono previste delle lezioni-gioco nelle classi quinte presso le scuole primarie da parte di insegnanti della scuola secondaria, se possibile anche con la collaborazione di alcuni loro alunni.

Obiettivi

- Aiutare i bambini delle scuole primarie a prendere confidenza con le figure dei professori, con alcune nuove materie e con la didattica della scuola secondaria.
- Accompagnarli nella fase di transizione dalla scuola primaria e prepararli ad affrontare con serenità la scuola secondaria.

4-PROGETTO ECDL

Referenti prof.sse Pantaleone Giovanna e Smiderle Margherita

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi, è importante pertanto favorire la conoscenza degli strumenti informatici, far scoprire agli alunni, anche con disabilità, le proprie potenzialità, valorizzandole.

Destinatari

- Alunni delle classi prime della scuola secondaria di Spresiano e di Arcade.
- Alunni delle classi seconde e terze della scuola secondaria di Spresiano ed Arcade
- Docenti e personale ATA

Modalità di svolgimento

In maniera differente tra i tre livelli di classi verranno trattati alcuni moduli del percorso di certificazione europea del computer. Saranno utilizzate le classi virtuale della piattaforma d'istituto Allinschool all'interno della quale il discente troverà informazioni sugli argomenti da svolgere, potrà eseguire esercitazioni ed effettuare consegne per la valutazione. Ogni studente pertanto, utilizzerà le credenziali di accesso alla piattaforma già in suo possesso in quanto utilizzate per altre attività curriculari di tecnologia.

Durante lo svolgimento dei moduli verrà anche proposto l'esame ICDL per la certificazione delle competenze informatiche soprattutto agli studenti che si saranno distinti per impegno e costanza.

In particolare la modalità di svolgimento riguarderà solo la disciplina "Tecnologia"

Obiettivi

- Far conoscere agli alunni le funzioni di un programma di word processing e la terminologia specifica
- Far conoscere le caratteristiche dell'ambiente di lavoro word
- Fornire agli alunni interessati la possibilità, su base volontaria, di sostenere un esame che attesti la loro conoscenza del modulo specifico ed iniziare il percorso di certificazione ICDL.
- Far acquisire l'ICDL Base ai docenti e al personale ATA interessati attraverso l'attivazione dei seguenti 4 corsi:
- Computer Essential, Online Essential, Word Processing e Spreadsheets.

5 -PROGETTO "GIOCHI MATEMATICI"

Referente:prof. Balliana Marco

Docenti coinvolti

Docenti di Matematica e Scienze presso la Scuola Secondaria di primo grado "Lovarini" di Spresiano, la Scuola Secondaria di primo grado "Corazzin" di Arcade e presso le scuole primarie di Visnadello e Spresiano.

Destinatari

Alunni dei plessi delle scuole Secondarie dell'I.C. di Spresiano e alunni delle classi quinte delle scuole primarie di Visnadello e Spresiano.

Premessa

La matematica risulta sovente poco amata dagli studenti soprattutto per l'immagine non positiva offerta dai media che la dipingono quale scienza impegnativa, difficile e astrusa, un concentrato di definizioni, regole ed enti geometrici da memorizzare. I giochi promossi dall'Università Bocconi sono diventati negli anni una piacevole tradizione per la nostra scuola. Di anno in anno si sono confermati alleati preziosi nel coinvolgere studenti che talvolta appaiono in difficoltà e scarsamente motivati, facendo emergere i più meritevoli attraverso l'educazione alla modellizzazione e all'individuazione di strategie alternative ai procedimenti standard.

Nello stimolante clima di una competizione agonistica, i giochi riescono a trasmettere concretamente il messaggio che la matematica è logica, fantasia, creatività e non solo calcolo.

Obiettivi

- Coinvolgimento, in un sano clima di competizione, degli studenti della scuola compresi coloro i quali rifiutano la matematica nella sua forma tradizionale;
- Sensibilizzazione degli studenti e delle famiglie nei confronti dell'importanza della cultura matematica;
- Motivazione alla conoscenza della matematica come metodo logico e creativo per risolvere situazioni critiche;
- Valorizzazione degli alunni più meritevoli recuperando, attraverso lo stimolo competitivo, anche coloro che non manifestano particolare interesse nei confronti della matematica;
- Stimolo della curiosità e della capacità di elaborare strategie risolutive.
-

caratteristiche del progetto

Fasi:

- Giochi d'autunno: martedì 16 novembre 2022
- Fase interna gestita dai singoli plessi dell'istituto seguendo le indicazioni operative del centro PRISTEM (<http://matematica.unibocconi.it/>) che invierà i testi dei quesiti, ritirerà e correggerà i fogli risposta e invierà i risultati entro marzo 2022.
- Campionati Internazionali di Giochi matematici:
Gara gestita interamente dal centro PRISTEM e a sua volta articolata in tre selezioni, la semifinale regionale (marzo 2022), la finale nazionale (maggio 2022) e la finale internazionale (agosto 2022). La semifinale regionale avrà luogo in una sede scolastica provinciale appositamente dedicata (Mogliano Veneto o Istrana). La finale nazionale si svolgerà presso l'Università Bocconi a Milano. La finale internazionale si terrà verosimilmente presso la sede dell'UNESCO a Parigi.