

Scuola dell'Infanzia

INIZIATIVE DI AMPLIAMENTO CURRICOLARE

PROGETTI	FINALITÀ	OBIETTIVI
PROGETTO ACCOGLIENZA - CONTINUITÀ		
<p>1) PROGETTO ACCOGLIENZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accoglienza Infanzia <ul style="list-style-type: none"> - Laboratorio di animazione - Laboratorio di lettura e drammatizzazione - Laboratorio grafico-pittorico-manipolativo - Laboratorio ludico-motorio - Laboratorio di coding e giochi didattici digitali ● Accoglienza Primaria <ul style="list-style-type: none"> - Lettura animata con attività inerenti ● Accoglienza Secondaria <ul style="list-style-type: none"> - Digitalizzazione classi tablet <p>DESTINATARI: Alunni Scuola dell'Infanzia, Primaria, e delle classi prime della Scuola Secondaria di tutto l'Istituto</p> <p>RISORSE MATERIALI: Auditorium, saloni polifunzionali, Aule, tablet degli alunni</p> <p>RISORSE PROFESSIONALI Docenti dell'Istituto</p>	<p>Rif. : RAV 2022 - 2023 Competenze chiave e di cittadinanza</p> <p>Favorire un sereno ed equilibrato approccio alla nuova esperienza scolastica</p> <p>Favorire il processo di apprendimento attraverso la continuità didattica ed educativa</p> <p>Favorire la socializzazione</p> <p>Rendere gli alunni delle classi prime della Scuola Secondaria di Primo Grado capaci di utilizzare il tablet nelle attività didattiche</p>	<p>Favorire l'approccio alla nuova realtà formativa, stimolando la conoscenza dell'ambiente scolastico e delle persone che vi operano</p> <p>Favorire un passaggio alla scuola successiva consapevole, motivato e sereno</p> <p>Favorire la conoscenza degli spazi e degli ambienti della nuova scuola</p> <p>Favorire la conoscenza e la socializzazione con i compagni di classe</p> <p>Creare una proficua collaborazione scuola - famiglia</p> <p>Individuare le principali norme comportamentali di vita scolastica e di convivenza democratica</p> <p>Stimolare la curiosità ad apprendere</p> <p>Introdurre metodologie didattiche innovative</p> <p>Promuovere la motivazione e lo sviluppo di nuovi interessi attraverso l'uso delle nuove tecnologie</p>

		<p>Favorire la partecipazione attiva degli alunni nella costruzione di abilità, conoscenze e competenze</p> <p>Promuovere il rispetto del Regolamento di Istituto inerente l'utilizzo dei dispositivi elettronici</p>
<p>2) PROGETTO CONTINUITÀ TRA SCUOLA INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA DI 1° GRADO</p> <p>DESTINATARI: Alunni delle classi in uscita dell'Istituto</p> <p>RISORSE MATERIALI: Laboratori multimediali, auditorium, saloni polifunzionali, aule generiche</p> <p>RISORSE PROFESSIONALI: Docenti dell'Istituto</p>	<p>Rif. : RAV 2022 - 2023 Competenze chiave di cittadinanza</p> <p>Favorire l'inserimento nel contesto della nuova scuola</p> <p>Favorire la socializzazione</p> <p>Promuovere la conoscenza dei docenti</p> <p>Favorire l'interiorizzazione delle regole di vita associata</p> <p>Garantire all'alunno un processo di crescita unitario, organico e completo nei tre ordini di scuola</p> <p>Prevenire il disagio e l'insuccesso scolastico</p> <p>Favorire la capacità di relazionarsi con altri al di fuori del contesto classe sezione</p>	<p>Promuovere la valorizzazione di esperienze e attività percettive, attentive e di memorizzazione</p> <p>Costruire relazioni inclusive e di solidarietà</p> <p>Conoscere le esperienze pregresse e le realtà di provenienza degli alunni</p> <p>Mettere gli alunni nelle condizioni ideali di iniziare con serenità il futuro percorso scolastico</p> <p>Favorire il processo di apprendimento attraverso la continuità didattica ed educativa</p> <p>Promuovere l'integrazione degli alunni di culture diverse e degli alunni diversamente abili</p> <p>Proporre attività comuni da svolgere tra gli insegnanti dei diversi ordini di scuola</p>
<p>PROGETTO: "Aula Natura WWF"</p> <p>DESTINATARI: Alunni Scuola Primaria Plesso Petrignani</p> <p>RISORSE MATERIALI: Aula natura , materiale di facile consumo.</p> <p>RISORSE PROFESSIONALI: Docenti delle classi, esperti esterni</p>	<p>Rif. : RAV 2022 - 2023 Competenze chiave e di cittadinanza</p> <p>Sviluppare un approccio responsabile alla biodiversità tramite il metodo esperienziale dell'"imparare facendo"</p> <p>Implementare le strategie green</p> <p>Promuovere la cultura tecnico-scientifica attraverso laboratori scientifici e</p>	<p>Promuovere l'educazione ambientale</p> <p>Scoprire la biodiversità</p> <p>Implementare le conoscenze delle attività svolte dal WWF</p>

	<p>strumenti multimediali</p> <p>Creare una consapevolezza diffusa dell'importanza della scienza e della tecnologia per lo sviluppo sostenibile della società</p>	Favorire la socializzazione
<p>PROGETTO: " Code week"</p> <p>DESTINATARI: Alunni classi ultimo anno della Scuola dell'Infanzia</p> <p>RISORSE MATERIALI: Pannelli interattivi</p> <p>RISORSE PROFESSIONALI: Docenti delle classi, esperti esterni</p>	<p>Rif . : RAV 2022 - 2023 Competenze chiave e di cittadinanza</p> <p>Avvicinare i bambini alla cultura digitale</p> <p>Promuovere esperienze che permettano ai bambini di acquisire competenze, per confrontare opinioni, rilevare un problema e cercarne la soluzione</p>	<p>Miglioramento delle competenze chiave europee</p> <p>Sviluppare il pensiero computazionale</p>