

INIZIATIVE DI AMPLIAMENTO CURRICOLARE

GIOCHI MATEMATICI

Gara individuale che consiste nella risoluzione, in un tempo max di 90 minuti, di una serie di quesiti matematici. La gara è articolata in più fasi (semifinale, finale e finalissima).

Obiettivi formativi e competenze attese

Migliorare l'approccio degli studenti alla matematica. I giochi matematici, infatti, presentano la Matematica in una forma divertente e accattivante. • Migliorare le abilità logico-linguistiche-matematiche. • Stimolare l'inventiva, la razionalizzazione e la formalizzazione in un contesto ludico nella ricerca di strategie alternative ai procedimenti più standard .

OLIMPIADI DEL PROBLEM SOLVING

Gare a squadra, ciascuna composta da 4 alunni, con l'obiettivo di risolvere dodici problemi di "informatica applicata" alle diverse discipline scolastiche .

Pianificazione; Statistica elementare; Flussi in una rete; Crittografia;
Programmazione dei movimenti di un robot; Movimenti di pezzi degli scacchi
problema di comprensione del testo in lingua italiana, problema formulato in inglese relativo ad argomenti di materie diverse.

Obiettivi formativi e competenze attese : Integrare e valorizzare le doti del singolo nel lavoro comune del gruppo.

READ MORE, LIBERI DI LEGGERE

Read More è una delle azioni del progetto europeo dedicato ai libri Read On (Reading for Enjoyment, Achievement and Development of yOuNg people) promosso e sostenuto in Italia dal Festivalletteratura di Mantova; localmente si svolge in collaborazione con la Biblioteca Astense-sezione ragazzi. Attività di lettura libera in classe per venti minuti al giorno (per almeno tre giorni alla settimana), per tutto l'anno scolastico, all'interno delle normali ore di lezione di tutte le discipline. Gli studenti possono dedicarsi alle proprie letture preferite (romanzi, fumetti, poesie,

riviste portati da casa o presi in prestito nella biblioteca scolastica o civica), senza essere sottoposti a obblighi o giudizi di alcun tipo. Alla lettura individuale quotidiana, occasionalmente e periodicamente seguono momenti collettivi di condivisione e produzione libera di materiali. L'attività prevede, a rotazione, l'incarico di bibliotecario e l'incarico di responsabile del calendario e del rituale. Gli studenti delle classi partecipanti fanno conoscere l'attività alle altre classi e la presentano in occasione dell'Open School e delle lezioni ponte con la scuola primaria.

Obiettivi formativi e competenze attese

□ sostenere e diffondere la passione per la lettura □ far prendere l'abitudine di leggere a chi non ce l'ha □ dare spazio e soddisfazione a chi già legge con piacere □ favorire momenti personali e collettivi di silenzio e concentrazione □ stimolare lo scambio di esperienze e opinioni personali □ far sentire gli studenti protagonisti attivi della scuola
Miglioramento delle competenze in lingua madre: acquisire una buona e quotidiana pratica della lettura e sviluppare la comprensione del testo; competenze sociali e civiche: migliorare il clima in classe, la capacità di concentrazione e attenzione, le capacità di ascolto e confronto, l'inclusione e la motivazione.

PINOCCHIO FAKE-BOOK

Attività di potenziamento delle competenze in lingua madre e digitali: creazione da parte degli studenti di un e book multimediale e interattivo di alcuni capitoli de Le Avventure di Pinocchio di Carlo Collodi con testi ad alta leggibilità corredati di immagini, video, audio, link ed esercizi interattivi. I lavori eseguiti sono stati presentati in occasione dell'open school e nelle lezioni ponte con la scuola primaria.

Obiettivi formativi e competenze attese

- promuovere la lettura e rafforzare la capacità di comprensione del testo scritto e orale - riflettere sulla lingua e le sue regole di funzionamento, ampliare il lessico - educare alla ricerca, valutazione e utilizzo delle informazioni on line - favorire la creatività nell'organizzazione di contenuti - stimolare la collaborazione nel lavoro a coppie
Miglioramento delle competenze in lingua madre: comprensione ed espressione orale e scritta; acquisizione di competenze di base di information literacy: utilizzo consapevole e critico delle tecnologie; imparare ad imparare: acquisizione di abilità di organizzazione del lavoro a coppie e di gestione delle informazioni.

MODELLAZIONE CERAMICA

Progettazione ,modellazione, decorazione e cottura di manufatti in argilla;
realizzazione formelle ceramiche con produzione di stampo in gesso

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi: Favorire la socializzazione, lo scambio di abilità e competenze attraverso tecniche di peer education. Rafforzare l'autostima e la sicurezza personale nel raggiungimento procedurale delle nuove competenze e o nel saper affrontare difficoltà prassiche
Competenze attese: Potenziare le abilità manuali e creative, le competenze relative alla progettazione, alla conoscenza ed uso di tecniche materiali inerenti la lavorazione dell'argilla e al suo utilizzo nell'ambito artistico.

IL LINGUAGGIO DEL FUMETTO

Analisi del linguaggio del fumetto e suoi vari registri stilistici al fine di individuare una modalità espressiva adatta al messaggio comunicativo scelto. Creazione di personaggi, mascotte o brevi storie.

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi: Attivare procedure di inclusione attraverso la condivisione del percorso e delle strategie per affrontare difficoltà procedurali e condividere abilità apprese. Potenziare la capacità di autoanalisi attraverso il confronto nel lavoro a piccolo gruppo e acquisire maggior autostima personale e rispetto delle diverse caratteristiche di ognuno. Competenze attese: Conoscenza tecniche grafiche di base dell'illustrazione Affinare ed esercitare le abilità creative ed esecutive relative al linguaggio del fumetto Saper progettare e realizzare e caratterizzare un proprio personaggio inserendolo in una breve storia.

TEATRO E DANZA

Il teatro e la danza sono attività formative fondamentali per educare gli alunni alla comunicazione, alla socializzazione e all'apprendimento delle nozioni riguardanti l'ambito artistico (recitazione, danza, canto, realizzazione di costumi e scenografie) Il laboratorio è organizzato in: a. una parte propedeutica finalizzata

alla scoperta delle possibilità espressive e comunicative del corpo, dello sguardo e della voce b. una parte di creazione attraverso l'improvvisazione in cui, partendo da un tema dato, avviene la creazione collettiva di una serie di scene c. una parte di formalizzazione o prove in cui quanto creato viene ripetuto e reso efficace alla comunicazione teatrale e della danza. Tutte le rappresentazioni teatrali sono il risultato di un percorso intrapreso insieme agli alunni, sempre diverso perché diversi sono i gruppi e le persone che ne prendono parte. I copioni nascono da una serie di attività interdisciplinari che tengono conto delle idee dei ragazzi, delle loro richieste, dei temi che li riguardano in prima persona e all'interno di questi vengono anche inseriti i balletti e le coreografie. I temi riguardano l'ambiente, la storia, l'intercultura, l'adolescenza e i problemi legati alle relazioni interpersonali. L'accesso ai laboratori teatrali non è regolamentato da selezioni: l'inclusione è l'elemento di forza che permette anche agli alunni più timidi, introversi e meno "portati" di mettersi alla prova su un palco e di risultare vincenti! Sia gli spettacoli di Natale che quelli di fine anno vengono presentati in una struttura pubblica cittadina e partecipano alla rassegna teatrale "Asti Teatro Ragazzi".

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi • sviluppare capacità ed abilità espressive del corpo e della voce • sperimentare nuovi strumenti comunicativi • conoscere se stessi e superare alcuni dei propri limiti insieme agli altri • sviluppare l'autostima attraverso una ridefinizione della relazione con gli altri • assumere ruoli diversi per provare a vivere esperienze da punti di vista diversi • sperimentare la formalizzazione delle scene e il lavoro creativo sul personaggio e sulla storia. Competenze attese • Assumersi responsabilità • Fare proposte • Mettersi in gioco • Sperimentare

TINKERING

Tinkering è un termine inglese che vuol dire letteralmente "armeggiare, darsi da fare". E' un tipo di apprendimento fondato su creatività e collaborazione. E' un apprendimento informale in cui si impara facendo. L'alunno è incoraggiato a sperimentare, stimolando in lui l'attitudine alla risoluzione dei problemi. Tutte le attività devono essere lanciate sotto forma di sfida e devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine che si muovono, disegnano, esplorare

materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali, costruire oggetti che si attivano grazie ad un circuito elettrico. Gli oggetti saranno realizzati utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa. Si lavora per errore e si applica il Learning by Doing. Il progetto può coinvolgere tutte le discipline scolastiche.

Obiettivi formativi e competenze attese

Ruolo dello studente Gli alunni che iniziano un'attività di tinkering, dopo una fase di libera esplorazione ed esperimenti, tenderanno a porsi essi stessi i propri obiettivi: raggiungerli non sarà più percepito come un esercizio imposto dall'esterno. Gli alunni saranno guidati dai docenti a: - ricercare, sperimentare, scoprire, - sperimentare nuovi strumenti comunicativi - trovare soluzioni a problemi concretizzando le proprie idee, - costruire le proprie conoscenze, - stimolare la creatività - sviluppare l'autostima Competenze attese: - competenze sociali e capacità di lavorare in team

CODING E ROBOTICA

Coding è un termine inglese al quale corrisponde in italiano la parola "programmazione". Parliamo di pensiero computazionale, ovvero di un approccio inedito alla soluzione dei problemi. Con il coding i ragazzi sviluppano il pensiero computazionale, l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi. Non imparano solo a programmare ma programmano per apprendere. Gli strumenti a disposizione per fare coding sono l'utilizzo: - l'applicazione Scratch, - il sito code.org, - il progetto ministeriale programma il futuro, - L'ora del codice - il progetto CRT Diderot - programmazione di robot (MBot) con MBlock I ragazzi si cimentano in attività nuove come la programmazione, imparano i linguaggi di programmazione divertendosi e apprendono concetti base di altre materie come scienze, matematica. Nel caso della robotica insegnata in classe – quindi costruzione e programmazione di robot – i benefici che si rilevano sono anche per i rapporti interpersonali, tra bambini e tra bambini e insegnanti. Con il coding il risultato di un esercizio viene visto su uno schermo, grazie a una esatta sequenza di istruzioni, invece utilizzando un robot, l'esito della programmazione può essere visto dal vivo, nel comportamento del robot stesso. Per gli studenti, ricevere un'introduzione alla programmazione informatica, o coding, permette loro di capire cosa può essere espresso e creato grazie alla tecnologia, di immaginare nuovi dispositivi e applicazioni digitali e, soprattutto, di sviluppare competenze legate alla

risoluzione dei problemi.

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi - Sviluppare di competenze trasversali, quali il problem solving, il ragionamento logico e la creatività - Incoraggiare gli alunni a diventare sviluppatori e non solo meri consumatori di tecnologia
Competenze attese - Impartire alla macchina comandi in modo semplice - Assemblare robot e programmarlo -
“Animare” oggetti e personaggi, virtuali - Acquisire dimestichezza con nuovi concetti (variabili, sequenze, selezione e ripetizione nei programmi)

STAMPA 3D E STAMPA LASER

La stampante 3D all'interno della scuola è uno strumento digitale in grado di migliorare l'apprendimento degli studenti non solo nelle materie tecniche ed artistiche ma in tutti i progetti multidisciplinari (Es. progettazione dei personaggi di un libro di favole scritte dai ragazzi). Tutti i ragazzi avranno la possibilità di dare corpo alle proprie idee, trasformandole non solo in disegni ma in oggetti reali. Gli studenti useranno forme geometriche per progettare un oggetto tridimensionale unico che ha un uso quotidiano. Gli studenti prima abbozzeranno a mano un disegno in scala dell'oggetto. Poi, utilizzando un programma gratuito di modellazione 3D realizzeranno il modello ideato. Gli studenti presenteranno i loro disegni e spiegheranno l'utilità dell'oggetto nella vita di tutti i giorni. Esempi di software gratuiti di modellazione 3D incentrati su scopi didattici: - tinkerCAD - SugarCAD (sviluppato da INDIRE) Lavori sul gruppo finalizzati a rafforzare le abilità sociali, interpersonali ed emozionali dei ragazzi; Anche con il Plotter-laser cutter è uno strumento digitale in grado di migliorare l'apprendimento degli studenti non solo nelle materie tecniche ed artistiche ma in tutti i progetti multidisciplinari (ideare un logo) Consentirà ai ragazzi di progettare disegni tecnici o artistici a mano libera che potranno essere digitalizzati e stampati con un braccio meccanico su cartone o incisi con laser su materiali diversi (pelle, sughero ...)

Obiettivi formativi e competenze attese

Le attività consentono ai giovani di tutte le età di: - sviluppare le competenze utili per vivere e lavorare nel XXI secolo come la creatività, il problem solving, il lavoro di gruppo, la responsabilità sociale - sperimentare nuove tecnologie e attività quali stampante 3D, plotter laser - cutter, robotica

UMPLUGGED

UNPLUGGED è un programma di prevenzione dell'uso di sostanze elaborato da EU- DAP basato sul modello dell'influenza sociale e delle life skills. **CONOSCENZE SPECIFICHE CHIAMATE IN CAUSA** Le dipendenze in generale. Alcolismo e sue conseguenze sulla salute Tabagismo ed effetti sulla salute Le droghe e i loro effetti

E' strutturato in una sequenza di 12 unità che si possono svolgere nell'arco di uno o due anni scolastici. Il programma è rivolto ad adolescenti tra i 12 e i 14 anni. Il programma Unplugged prevede metodi interattivi per lavorare in coppie o in piccoli gruppi al fine di migliorare l'interazione tra ragazzi e ragazze in classe e condividere idee, emozioni e opinioni.

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi -Comunicare in modo efficace -Saper gestire le proprie emozioni operando in gruppo. -Valutare criticamente informazioni ed opinioni proprie ed altrui.

-Dimostrare spirito di iniziativa **Competenze attese** - modificare gli atteggiamenti nei confronti dell'uso di sostanze (tabacco, alcol, cannabis e altre sostanze psicoattive), - sviluppare negli adolescenti le competenze e le risorse di cui hanno bisogno per

resistere alla pressione dei pari e alle influenze sociali, - fornire informazioni e conoscenze corrette sulle sostanze e sui loro effetti sulla salute. -

Acquisire conoscenze relative alle dipendenze, le loro cause e gli effetti.

BLOG

Blog è uno spazio della rete sul sito della nostra scuola che consente di pubblicare e/o archiviare contenuti in modo facile e veloce: si realizza in poco tempo, anche senza avere alcuna nozione tecnico-informatica, e si gestisce ed aggiorna con altrettanta semplicità. Inoltre, l'uso didattico del Blog consente di integrare efficacemente applicazioni, dispositivi e diversi linguaggi espressivo-comunicativi innescando processi di ricerca, creatività e produzione di contenuti multi-interdisciplinari originali da parte dei gruppi Classe.

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi - Genera cooperazione nel problem solving, condivisione e confronto di esperienze cognitive e relazionali - Promuove la condivisione di risorse didattiche e lo scambio di conoscenze tra docenti
Competenze attese - Migliorare la comunicazione tra scuola e famiglia-insegnanti, studenti, genitori, - Stimolare l'utilizzo della rete, la scrittura creativa, l'interazione e la cooperazione, - Sollecitare attività di studio, raccolta, pubblicazione sul web di ricerche e materiali, -

PROGETTO LIONS “NOI PER VOI PROGETTO SCUOLA”

Il progetto: «Noi per voi-progetto scuola» ha come obiettivo la prevenzione all'abuso dell'alcol sui giovani . E' proposto dal Lions Club Asti Host . Dopo un incontro con esperti, le classi dopo essere state coinvolte in un brainstorming, elaborano le loro riflessioni progettando disegni, interviste, filmati, prodotti multimediali che partecipano ad un corcorso tematico sull'argomento trattato. La premiazione del concorso avviene in primavera nell'Aula Magna dell'Università di Asti.

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi -Comunicare in modo efficace -Saper gestire le proprie emozioni operando in gruppo. -Valutare criticamente informazioni ed opinioni proprie ed altrui.

-Dimostrare spirito di iniziativa
Competenze attese - modificare gli atteggiamenti nei confronti dell'uso di alcolici - sviluppare negli adolescenti le competenze e le risorse di cui hanno bisogno per resistere alla pressione dei pari e alle influenze sociali, - fornire informazioni e conoscenze corrette sulle sostanze e sui loro effetti sulla salute.

CLIL

Il CLIL (Contentand Language Integrated Learning), apprendimento integrato di lingua e contenuti, si riferisce all'insegnamento di qualunque materia non linguistica per mezzo di una lingua seconda o straniera (L2). Il contenuto disciplinare non linguistico viene acquisito attraverso la L2 e la L2 si sviluppa attraverso il contenuto disciplinare non linguistico. Il progetto CLIL è uno strumento migliorativo perchè sviluppa la competenza nella seconda lingua e le conoscenze e le abilità nelle aree non linguistiche. E' rivolto a studenti della scuola che abbiano un livello almeno intermedio di conoscenza della lingua seconda. Il CLIL si avvantaggia di metodi interattivi e di una gestione cooperativa della classe.

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi - Favorire la motivazione dello studente e aumentare la sua consapevolezza dell'utilità di padroneggiare una lingua straniera. - Favorire nello studente la fiducia nelle proprie possibilità e il piacere di utilizzare la lingua come strumento operativo. Competenze attese - stimolare la maggiore competenza linguistica (incremento del lessico, fluidità espositiva, efficacia comunicativa), - stimolare abilità trasversali (partecipare attivamente ad una discussione, porre domande, esprimere un'opinione personale)

PROGETTO SARAH

Il progetto prevede laboratori creativi manuali e teatrali per fundraising, finalizzati al sostegno a distanza per la realizzazione di alcuni progetti ad Andranovolo, in Madagascar

Obiettivi formativi e competenze attese

Sensibilizzare gli studenti verso tematiche di solidarietà Competenze attese - Comunicare con differenti linguaggi - Maturare competenze civiche sociali - Mettersi in gioco

PROGETTO SERVIZIO CIVILE UNIVERSALE

Il nostro Istituto annualmente progetta in partenariato con il Comune e di Asti la possibilità di arricchire l'offerta formativa con figure professionali reclutate dal Bando del Servizio Civile Nazionale. Da Febbraio 2019 , con il progetto " Scuola, Quartiere,Città " , la scuola si arricchirà di quattro volontari che si affiancheranno ai docenti per la realizzazione di progetti didattici sperimentali e/o supporteranno i ragazzi diversamente abili in percorsi di integrazione.

Obiettivi formativi e competenze attese

Sensibilizzazione degli studenti verso le tematiche di Cittadinanza attiva – Maturare competenze civiche e sociali –

Proiettarsi in una ottica di orientamento al Servizio Civile Universale

SCUOLA SICURA

La questione dell'educazione alla sicurezza nei giovani si inserisce senza dubbio nell'ambito della salvaguardia della salute nei luoghi di lavoro, ma si configura anche e soprattutto come problema psico-pedagogico. Educare alla sicurezza significa portare il giovane, sin dalla più tenera età, a costruire dentro di sé atteggiamenti di responsabilità, autocontrollo, esame di realtà, valutazione del rischio e coscienza dei propri limiti. Sono queste tutte dimensioni che crescono e si strutturano insieme alla personalità e ne fanno parte; aiutare il giovane a costruirle è compito della famiglia ma anche delle agenzie di formazione, come la scuola. Educare alla sicurezza diventa un compito trasversale, che non può fermarsi alla tematica della sicurezza sul lavoro, ma deve interessare tutti i comportamenti di vita: dalla sicurezza nei comportamenti relativi alla salute e al benessere personale (alimentazione, igiene, uso di sostanze nocive, condotte sessuali ...), al rispetto per l'ambiente, all'osservanza delle regole della strada, alla prudenza in tutti i comportamenti quotidiani. Tale educazione, per quanto riguarda la scuola, non può dunque limitarsi ad essere una "materia scolastica", fatta di momenti strutturati dove si danno informazioni. Questi momenti sono senz'altro importanti e necessari, ma sono l'attenzione e la presenza quotidiana dell'educatore sulle condotte sicure di routine in tutti gli ambiti della vita, che possono incidere sugli atteggiamenti. La sicurezza, in una parola, non è solo un sapere o un saper fare: è un saper essere, un atteggiamento trasversale, che si traduce in comportamenti usuali, abitudinari, ordinari. E' una competenza che solo in minima parte si "insegna", ma per lo più viene appresa attraverso l'abitudine, la riflessione e i modelli. Nei riguardi della sicurezza, è opportuno che gli educatori non transigano anche sui più ovvi, quotidiani e minimi comportamenti di sicurezza, come lo scendere le scale, organizzare lo spazio dell'aula, utilizzare correttamente gli impianti. Potrebbe essere utile, oltre al mostrare e pretendere sempre il corretto utilizzo degli strumenti e l'osservanza delle procedure, non trascurare mai di menzionare le conseguenze concrete dell'inosservanza sulla sicurezza delle persone e delle cose. Nello stesso tempo, se gli alunni si rendono responsabili di danni a cose o persone per negligenza o dolo, si prende in considerazione, in collaborazione con la famiglia, la possibilità che essi riparino il danno, non solo pecuniariamente, ma anche con atti riparativi, come l'offerta di lavoro a vantaggio della scuola. Ogni inizio anno le classi prime delle due sedi vengono addestrate dall'ASPP del plesso all'emergenza evacuazione per incendio e terremoto, effettuano una caccia al tesoro per la rilevazione dei rischi al fine di imparare a rilevarli e a segnalarli. Nel plesso vengono effettuate tre prove di evacuazione per incendio ed una per terremoto. Fanno parte dell'offerta formativa SICUREZZA anche il progetto "Coltiviamo la sicurezza" e il progetto NON CADIAMO NELLA RETE: Informi@moci.

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi - Responsabilizzare i ragazzi - Valutare i rischi, - Osservare le regole
Competenze attese - Maturare comportamenti usuali corretti

PARTECIPAZIONE SOCIALE

Il progetto "Partecipazione sociale" include tutta una serie di progetti e iniziative sociali e civiche che vengono proposte ai ragazzi della scuola nel corso del triennio .
Le più significative sono: - Organizzazione della festa scolastica di fine anno - Partecipazione a spettacoli teatrali - Iniziative di solidarietà: Anfass, Donacibo - Manifestazioni pubbliche.: Straasti, - Partecipazione a eventi/concorsi organizzati da FAI, GAIA

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi - Promuovere l'inclusione e le pari opportunità - Promuovere la conoscenza della realtà socio culturale del territorio - Potenziare la cittadinanza attiva
Competenze attese -Maturare competenze civiche -sociali -Partecipare alla vita civica

PROGETTO ORIENTAMENTO

Il progetto orientamento in uscita prevede che l'allievo venga accompagnato nel corso del triennio in un percorso che permetta la conoscenza di sé, la presa di coscienza delle proprie potenzialità e capacità in modo tale da poter affrontare consapevolmente la scelta fra le opportunità offerte dal territorio . Risulta quindi necessario impostare un lavoro graduale, articolato nelle tre classi, che consenta il raggiungimento dei seguenti obiettivi: Classe prima: Esplorare i propri interessi e le proprie abilità. Classe seconda: Prendere coscienza delle proprie attitudini e capacità. Imparare a riflettere su se stessi come studenti: motivazione allo studio, partecipazione alle attività scolastiche, materie preferite,.... Imparare ad analizzare e ad operare scelte sulla base di dati, proposte, suggestioni. Cercare ed analizzare informazioni sulle opportunità di studio e di lavoro. Conoscere le scuole presenti sul territorio Riflettere sui meccanismi che regolano le diverse attività lavorative Classe terza: Approfondire la conoscenza delle scuole del territorio Imparare ad autovalutarsi per scegliere con consapevolezza il proprio percorso scolastico. Molte unità didattiche dedicate all'acquisizione di strumenti utili al raggiungimento degli obiettivi di cui sopra, sono presenti nei libri di antologia, pertanto i docenti di Lettere a confronteranno il materiale a disposizione e organizzeranno percorsi simili nei diversi corsi. Per quanto riguarda le classi seconde/ terze il percorso in aula verrà

integrato dalle lezioni proposte dalle Funzioni Strumentali che illustreranno i piani di studio delle diverse tipologie di scuola. Considerato che tale progetto è parte integrante dell'Offerta Formativa dell'Istituto risulta indispensabile rispettare le tempistiche e le fasi in cui sono articolate le diverse attività, al fine di permettere a tutti gli allievi di svolgere un percorso comune finalizzato al successo formativo. Il progetto orientamento in ingresso prevede: - Incontri con le insegnanti della scuola primaria - Organizzazione dell'open school - Organizzazione di laboratori artistico-espressivi che coinvolgono alunni e insegnanti della scuola primaria con alunni della secondaria di 1°

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi - imparare ad autovalutarsi in modo critico - acquisire una piena conoscenza di se stessi in termini di competenze, attitudini, interessi, potenzialità
Competenze Attese - acquisire informazioni sul sistema scolastico , conoscere i vari percorsi formativi e professionali - conoscere gli aspetti più importanti del mondo del lavoro , le professioni e i mestieri - conoscere l'offerta formativa del proprio territorio

CERTIFICAZIONI KEY - KET

Nell'ambito delle iniziative di approfondimento promosse dalla scuola, si inserisce il Progetto Lingue che prevede attività di consolidamento e potenziamento della Lingua Inglese ed in particolare un corso propedeutico in preparazione della certificazione europea A2. La scuola in particolare prepara i ragazzi all'acquisizione del K.E.T. rilasciato dall'Università di Cambridge, ente certificatore europeo riconosciuto.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO
Test di ammissione: I docenti della scuola predispongono un primo test articolato in una parte generale per valutare le competenze linguistiche e in una parte più specifica relativa alla capacità dell'alunno di affrontare un test straniero. La scuola, non potendo preparare tutti gli alunni (interni ed esterni) al test selettivo, comunica alle famiglie i riferimenti per trovare simulazioni di test KET sul web o nell'editoria. La correzione è effettuata collegialmente dalle docenti che partecipano al progetto. Corso per la preparazione dell'esame di certificazione: Gli alunni, a seguito del superamento del test di ammissione che attesta le competenze di partenza necessarie, possono confermare la loro iscrizione al corso propedeutico di 32 ore che fornisce la preparazione adeguata a sostenere l'esame finale gestito interamente da docenti inglesi. Dato l'elevato numero di studenti dotati delle competenze di base richieste, vengono

attivati più corsi, articolati su più giornate e in orario extrascolastico. La frequenza delle lezioni è molto importante per il superamento dell'esame, ma è possibile iscriversi al test anche con una preparazione effettuata privatamente. Sono più di un centinaio gli studenti che arrivano a sostenere l'esame durante la sessione primaverile che si tiene in genere a marzo, alla presenza di esaminatori dell'Università di Cambridge. Esame per la Certificazione Europea E' necessario formalizzare l'iscrizione al test almeno 30 giorni prima pagando la quota prevista dall'ente di certificazione per le scuole pubbliche. I risultati dell'esame sono solitamente piuttosto positivi e quasi un terzo dei candidati riesce ad ottenere punteggi eccellenti che portano al conseguimento del certificato con MERIT o con DISTINCTION.

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi - favorisce la 'costruzione' di uno studente consapevole
Competenze attese Potenziare le competenze di lingua inglese: - sapere estrarre informazioni sintetiche da testi autentici di vario tipo - avere il controllo di strutture, lessico, ortografia e punteggiatura - comprendere materiali autentici sonori in cui le interazioni avvengono a velocità moderata - sapere rispondere a domande e porne a sua volta, dimostrando di - saper interagire in situazioni d'uso di lingua corrente.

TEATRO IN LINGUA STRANIERA

Nel corso del triennio nelle ai ragazzi viene proposta l' adesione , di solito in orario extracurricolare , a rappresentazioni teatrali in lingua straniera (spagnolo, francese, inglese) con compagnie di attori madrelingua che coinvolgono il pubblico di alunni in sketch n lingua straniera.

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi - favorisce la 'costruzione' di uno studente consapevole
Competenze attese Potenziare le competenze della seconda lingua straniera: - comprendere dialoghi autentici sonori in cui le interazioni avvengono a velocità moderata - sapere rispondere a domande e porne a sua volta, dimostrando di - saper interagire in situazioni d'uso di lingua corrente.

PROGETTO LATINO

I ragazzi che si sono iscritti a indirizzi scolastici che prevedono lo studio del latino, hanno la possibilità di frequentare nel II quadrimestre corsi propedeutici allo studio

della disciplina. Il progetto di latino prevede lezioni svolte in orario pomeridiano nella scuola Martiri-Brofferio e sono tenute da alcune insegnanti della scuola con la collaborazione di studenti del Liceo classico "Vittorio Alfieri" di Asti che svolgono queste ore nell'ambito della formazione Scuola-lavoro.

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi - Potenziare le capacità logiche Competenze attese - Sviluppare le capacità di analisi logica del testo in italiano - leggere e riconoscere sostantivi, congiunzioni, verbi - declinare parole della 1 e 2 declinazione - utilizzare il vocabolario di latino per cercare sostantivi e verbi latini

USCITE DIDATTICHE VISITE DI ISTRUZIONE

Le "Visite e le uscite didattiche e i Viaggi d'istruzione" hanno la finalità di promuovere una scuola nuova che estenda il proprio sapere oltre i singoli contenuti disciplinari, indirizzando i ragazzi verso i grandi valori umani ed universali attraverso la socializzazione e l'instaurazione di rapporti interpersonali anche al di fuori del consueto ambiente d'appartenenza. Le Visite di istruzione rappresentano un punto fondamentale dell'offerta formativa perché esse costituiscono un momento molto intenso di ampliamento e approfondimento culturale vissuto con i docenti in una dimensione nuova. A tal fine si propone l'attuazione di visite e uscite didattiche nel proprio ambiente e territorio regionale, e viaggi d'istruzione anche in ambito nazionale. Le uscite e le visite didattiche, e i viaggi di istruzione compresi quelli connessi ad attività sportive, costituiscono un arricchimento dell'attività scolastica e rispondono alle finalità formative e culturali esplicitate nel P.T.O.F.

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi - Svolgere esperienze di apprendimento al di fuori dell'ambito scolastico - conoscere il territorio nei vari aspetti: culturali, sociali, ambientali, storici e artistici - condividere, in una prospettiva più ampia, le norme che regolano la vita sociale e di relazione. Competenze attese - Potenziamento delle competenze civico-sociali

PROGETTO RACCOLTA DIFFERENZIATA

Al fine di educare i futuri cittadini, gli insegnanti promuovono nel corso del triennio attività di formazione riguardante la raccolta differenziata, riuso e riduzione dei rifiuti.

approfonditi i seguenti argomenti: · riconoscimento alle varie categorie di rifiuti · il concetto di biodegradabilità; · il ciclo dei rifiuti organici; · il compostaggio domestico; Frequente è la partecipazioni a concorsi locali organizzati dal Comune in collaborazione con aziende del territorio .

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi - Formare i ragazzi sulla raccolta differenziata - Diffondere le conoscenze e competenze acquisite - Promuovere il valore del riciclo
Competenze attese -Potenziamento delle competenze civiche- sociali -
Conoscere i vari enti territoriali che si occupano della raccolta dei rifiuti

PROGETTI PON

Il Programma Operativo Nazionale (PON) del MIUR, intitolato “Per la Scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento”, finanziato dai Fondi Strutturali Europei , è un programma che contiene le priorità strategiche del settore istruzione da realizzarsi nell’arco di un settennio, dal 2014 al 2020. Attraverso l’elaborazione di progetti, la nostra scuola ha progettato, attuato, concluso diversi progetti PON (alcuni sono ancora in fase di attuazione) e investito i fondi per migliorare tecnologicamente gli ambienti di apprendimento e potenziare le competenze chiave degli alunni. I PON presentati e autorizzati dall’Autorità di Gestione dei PON. sono: - 9035 del 13/07/2015 - FESR - realizzazione/ampliamento rete LanWLAN - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI - 10862 del 16/09/2016 -FSE - Inclusion sociale e lotta al disagio Edizione 1 - 1953 del 21/02/2017 -FSE Competenze di base - 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico - 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale - 4395 del 09/03/2018 -FSE Inclusion sociale e lotta al disagio Edizione 2

Obiettivi formativi e competenze attese

Finalità - integrare studenti con svantaggi e/o deficit socio-culturali e linguistici - sviluppare le potenzialità e delle attitudini degli alunni - prevenire il rischio di rischio di evasione dall’obbligo - utilizzare le moderne dotazioni tecnologiche acquisite - ampliare gli orari di apertura scolastica - creare un sistema d’istruzione e di formazione di elevata qualità Obiettivi formativi - potenziare l'autostima - sviluppare le competenze sociali Competenze Attese - comprendere interpretare informazioni, comunicare, - generalizzare e costruire ragionamenti. Sapere operare con i numeri, informazioni confrontarli e analizzare il significato dei termini. - comunicare contenuti, dati informativi, valutazioni - potenziare le competenze sociali

SUMMER SCHOOL

Alcuni insegnanti di lingua straniera della scuola propongono corsi o viaggi durante le vacanze , in particolare nei mesi estivi. La partecipazione è aperta a tutti gli studenti della scuola. Partecipare a una Summer School è un'ottima occasione di trascorrere parte delle proprie vacanze estive approfondendo un tema di studio o di attualità, entrare e frequentare un'università straniera, praticare una lingua straniera, prendere contatti, fare nuove amicizie, conoscere nuove culture, conoscere una città nuova. I costi possono variare a seconda della meta o della lunghezza del viaggio (1/2 settimane).

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi - Favorire la motivazione dello studente e aumentare la sua consapevolezza dell'utilità di padroneggiare una lingua straniera. - Favorire nello studente la fiducia nelle proprie possibilità e il piacere di utilizzare la lingua come strumento operativo. Competenze attese - stimolare la maggiore competenza linguistica (incremento del lessico, fluidità espositiva, efficacia comunicativa), - stimolare abilità trasversali (partecipare attivamente ad una discussione, porre domande, esprimere un'opinione personale)

GRUPPO SPORTIVO

Le attività sportive proposte rappresenteranno il naturale completamento delle ore curricolari svolte dagli alunni della scuola. Il progetto è rivolto a tutti gli alunni frequentanti la scuola secondaria di primo grado. La partecipazione è facoltativa. Si costituiranno i gruppi sportivi della scuola secondo le seguenti specialità sportive: pallacanestro e pallavolo. ...

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi formativi - acquisire un sano e costruttivo agonismo che agevoli la capacità ad apprendere, faciliti i processi di motivazione - sperimentare la partecipazione, la lealtà nei confronti dell'avversario, il rispetto delle regole, l'osservanza del fair play. Competenze attese - esaltare i valori educativi del gioco e dello sport

INNOVAZIONE DIGITALE

Con il D.M. n. 851 del 27 ottobre 2015 il MIUR ha adottato il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) previsto dall'art. 1 comma 56 della Legge 107/2015 di riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione. Il progetto di innovazione digitale della scuola Brofferio intende promuovere l'innovazione digitale adeguando non solo le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'intera organizzazione scolastica, ma anche innovare le metodologie didattiche e le strategie usate con gli alunni in classe. Gli obiettivi del progetto sono riassumibili nei seguenti punti: □ sviluppo delle competenze digitali degli studenti; □ potenziamento degli strumenti didattici e laboratoriali (LIM, Atelier, ambienti digitali, biblioteca informatizzata, coding, tinkering, stampa 3D, robotica) □ adozione di strumenti organizzativi e tecnologici (piattaforma cloud Office 365, registro elettronico, sito della scuola, blog) □ formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale; □ formazione del personale amministrativo per l'innovazione digitale nell'amministrazione; □ potenziamento delle infrastrutture di rete; □ partecipazione a bandi europei PON ; La piattaforma cloud Office 365 vuole offrire agli studenti e agli insegnanti le competenze di base per un utilizzo didattico delle più note applicazioni Microsoft come Word, PowerPoint, Excel insieme a quelle più recenti ed innovative come One Note, One Drive, Forms. Teams, Sway, tutte disponibili su piattaforma cloud gratuitamente per insegnanti e studenti. La suite delle applicazioni permette di produrre, organizzare, condividere, distribuire all'interno della piattaforma, in ambiente protetto e sicuro, sia da scuola o da casa su pc o smartphone materiali e contenuti per lo studio con funzioni utili anche per situazioni di Bisogni Educativi Speciali o strumenti per l'accessibilità (come ad es. il riconoscimento vocale, a lettura immersiva, il visualizzatore di lettura) con l'utilizzo di componenti aggiuntivi. Risultati attesi: Nozioni di base sull'utilizzo didattico delle principali applicazioni gratuite di Microsoft Office365 per il contesto scolastico. Il digitale a scuola. Nuove metodologie per l'insegnamento ed apprendimento a distanza utilizzando tra colleghi di scuola e propri studenti applicazioni di rete per la condivisione, comunicazione ed insegnamento. Prove pratiche laboratoriali di messa in atto condividendo in piattaforma Office 365 dedicati materiali e contenuti prodotti.

Obiettivi formativi e competenze attese

Obiettivi □ svolgere una costante opera di coinvolgimento del corpo docente per la realizzazione delle finalità del PNSD; □ monitorare i livelli di conoscenza delle strumentazioni informatiche e digitali; □ sviluppare la conoscenza dell'uso degli

strumenti tecnologici già presenti a scuola, con particolare riferimento a PC, LIM,
registro elettronico