

## ATTIVITÀ DI AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA

	<b>INCRESCEDO MAGAZINE</b>
destinatari	Studenti della scuola sec. di I grado
<p>Realizzazione integrale di un magazine on line di Istituto, con il contributo di tutti gli studenti di tutte le classi. Il progetto, afferente all'area linguistico - comunicativa, mira ad accrescere una più viva motivazione personale nei confronti della scrittura attraverso la lettura, l'analisi e la successiva riflessione su spunti e materiali riguardanti la quotidiana attività di apprendimento, ma intende contemporaneamente accendere la curiosità ed il pensiero critico di ogni studente nei confronti della realtà locale e globale. Con l'intento di migliorare le competenze nella lingua italiana ed affinare le capacità espressive, relazionali ed imprenditoriali degli studenti, viene messa in atto una progettazione didattica volta a sviluppare in ciascuno studente un atteggiamento attivo e propositivo nei confronti della lingua italiana in quanto cardine imprescindibile per qualsiasi altro apprendimento, nonché "porta" su una cittadinanza attiva e consapevole. Tale percorso, che vede chiamati ad una sinergia di intenti tutti i docenti di ogni ambito disciplinare, si sviluppa dal primo approccio di riflessione sulla lingua fino alla padronanza di più complesse e complete abilità. Una particolare attenzione è riservata agli studenti stranieri neo arrivati in Italia e, in qualsiasi caso, a quelli non italofoni, bisognosi di entrare in possesso degli elementi essenziali della lingua, utili ad esprimere bisogni primari – fino all'acquisizione di più ampie abilità espressive, espositive, critiche. La progettazione si basa sulla convinzione che un solido bagaglio strumentale nella lingua madre, o comunque in quella di maggior utilizzo, è garanzia di prevenzione al disagio e alla dispersione scolastica, contrasto all'emarginazione e allo svantaggio socio-culturale. Non si tralascia la valorizzazione dell'eccellenza, attraverso precisi interventi didattici volti a stimolare un rapporto attivo con la lingua che, attraverso la riflessione raffinata e analitica delle sue componenti, possa consentire allo studente di elaborare e quindi esprimere pensieri personali ed articolati. Il progetto trova il proprio nucleo operativo nella redazione, costituita da studenti appartenenti alle diverse classi, ed attinge alla quotidianità della pratica didattica mediante la narrazione e la valorizzazione di attività, progetti, esperienze vissuti in ogni classe. I testi, elaborati individualmente o a più mani, risultano altresì il frutto di un prezioso lavoro di mediazione e di confronto su contenuti, priorità e modalità comunicative con cui rendere il pensiero. La scelta delle immagini a corredo dell'articolo, così come dell'editing della pagina, impegnă gli studenti nella ricerca di nessi e relazioni con il testo, nonché nella messa a fuoco dei contenuti e messaggi salienti del testo stesso. È prevista la pubblicazione di due numeri annuali.</p>	



## AD ALTA VOCE

Destinatari	Studenti della scuola primaria e della scuola sec. di I grado
-------------	---

Il progetto propone un approccio marcatamente creativo ed esperienziale alla scrittura, concepita come tessuto comunicativo ed espressivo ma soprattutto come terreno di confronto agito e di discussione continua mediante cui sviluppare, sulla base di spunti dati o di tematiche fornite, semplici drammaturgie. Attraverso l'ideazione e la conseguente stesura di racconti, dialoghi, descrizioni, monologhi, successivamente trasformati in copioni teatrali e in podcast, gli alunni lavoreranno a piccoli gruppi alla realizzazione di sceneggiature con cui tradurre e sviluppare i pensieri emersi dai vari contributi. Il momento della rappresentazione, prevista alla presenza del gruppo dei pari all'interno del plesso scolastico, lungi dal costituire la finalità ultima dell'attività, funge piuttosto da momento utile sia ai docenti che agli alunni stessi per riflettere sull'efficacia del processo messo in atto ed eventualmente ripensarne i passaggi in chiave migliorativa. Il progetto consente agli alunni coinvolti di acquisire una maggiore consapevolezza dell'importanza e della valenza della lingua come privilegiato veicolo di trasmissione di contenuti, ma soprattutto come ricettacolo quanto mai duttile di pensieri, valori ed emozioni; di conseguenza, esso si prefigge di favorire un approccio più libero e spontaneo all'atto di stesura di un testo. L'esigenza di dar vita a testi tesi a veicolare messaggi personali, a rendere credibili e verosimili situazioni e dialoghi, a svelare pensieri anche profondi -da socializzare anche attraverso la realizzazione di podcast registrati nell'apposita sala della scuola, dotata di adeguata strumentazione- implica la necessità preliminare di un'attenta e capillare riflessione sulle strategie, sulle modalità da adottare rispetto alle scelte lessicali e morfo-sintattiche. Il lavoro a piccolo gruppo infine rappresenta l'occasione per un confronto attraverso cui condividere e socializzare punti di vista e strategie efficaci per approcciarsi alla lingua ed alla scrittura di testi mediante dinamiche relazionali improntate al dialogo ed al rispetto delle idee altrui in vista di un prodotto comune.



# LET'S PLAY ENGLISH

Destinatari	Bambini della scuola dell'infanzia, studenti della scuola primaria e della scuola sec. di I grado
<p>Potenziamento dello studio della lingua inglese con l'intervento di un docente madrelingua, per un modulo orario circoscritto, finalizzato a sviluppare una più fluida ed efficace abilità comunicativa a partire da semplici scambi essenziali fino a dialoghi di situazioni reali e/o simulate anche mediante un approccio drammaturgico costituito da brevi rappresentazioni di dialoghi e scene di vita quotidiana. Un primo approccio alla lingua inglese è riservato anche a tutti i bambini della scuola dell'infanzia. In una società sempre più caratterizzata dalla dimensione globale come cifra identitaria, lo studio della lingua inglese non rappresenta solo la pur preziosa opportunità di accostarsi al patrimonio linguistico della più diffusa tra le lingue parlate ma, ancor prima e soprattutto, la condizione imprescindibile per interagire in modo attivo, consapevole ed autenticamente partecipato con la complessità del reale. Lo studio della lingua inglese, che da quest'anno vedrà attivare anche percorsi di CLIL in alcune tra le discipline di studio, costituisce dunque un cardine fondante per la comprensione, la comunicazione e l'interazione con la quotidianità e, in proiezione, con l'attualità del mondo del lavoro e della società tutta. In un'ottica sempre più esplicitamente orientata all'internazionalizzazione, la scuola intende, inoltre, aderire al progetto europeo Erasmus Plus, attraverso il quale consentirà, agli alunni che ne presentino le caratteristiche, di aprirsi all'esperienza di uno scambio con coetanei di realtà scolastiche dell'Unione e con i relativi Paesi di destinazione, utilizzando la lingua inglese come veicolo per comunicare e venire a contatto diretto con culture, tradizioni, civiltà.</p>	



## **GIOCARE CON L'ARTE**

Destinatari	Bambini della scuola dell'infanzia
-------------	------------------------------------

L'attività mira a promuovere lo sviluppo della creatività di ciascun bambino, integrando fra loro le diverse componenti della personalità: quella percettivo-motoria, quella logica, quella affettivo-sociale. Il progetto intende connettere tra di loro i linguaggi e le declinazioni dell'arte e dell'espressività per dar vita ad un contenitore di intenti e di approcci che vadano a stimolare, nei bambini, le dimensioni della creatività in senso lato, dalla percezione del suono e del ritmo alla manualità, del linguaggio e della corporeità. Non da ultimo, il progetto mira a stimolare nei bambini un primo incontro con la bellezza insita nelle espressioni artistiche e a farne un'occasione per conoscere aspetti di sé, della propria personalità, del proprio temperamento.



## **IL CORPO IN MOVIMENTO**

Destinatari	Bambini della scuola dell'infanzia
-------------	------------------------------------

Il progetto prevede attività finalizzate allo sviluppo della percezione spaziale e alla capacità di prendere coscienza del proprio corpo, attraverso giochi psicomotori, di coordinazione globale e segmentaria, di equilibrio statico e dinamico. Il progetto si avvale del supporto di un esperto in scienze motorie.



## CENTRO SPORTIVO SCOLASTICO

Destinatari	Studenti della scuola sec. di I grado
-------------	---------------------------------------

L'attività, opzionale/facoltativa, è destinata agli studenti della scuola sec. di I grado e prevede, per un periodo di tempo circoscritto ai mesi primaverili, la pratica di discipline sportive sia di squadra sia individuali. Le attività, svolte in orario extracurricolare, sono tese all'affinamento delle abilità tecnico-motorie e tecnico-tattiche. L'attività motoria e la pratica sportiva, attraverso una corretta azione interdisciplinare, contribuiscono allo sviluppo armonico della persona e alla promozione della cultura della legalità attraverso la pratica del rispetto dell'altro, delle regole e del fair play. Lo sport a scuola, infatti, rappresenta una significativa fonte di esperienza per tutti gli allievi, capace di costruire uno stile di vita salutare, di favorire i rapporti interpersonali improntati alla solidarietà e al rispetto. La pratica delle attività motorie e sportive all'interno della scuola si carica di un rilevante significato culturale - educativo poiché permette di vivere l'esperienza del saper fare, rendendo possibile, attraverso l'impegno costante, la sperimentazione di limiti e conquiste in un continuum di crescita senza fine. Nell'ambito dell'attività, verranno promossi confronti con testimoni privilegiati del mondo dello sport (calciatori, arbitri, atleti o giornalisti sportivi), finalizzati a fornire agli studenti la possibilità di scoprire il lato meno visibile ma più autentico e formativo della pratica sportiva: la dedizione, l'allenamento e l'impegno costante per raggiungere i propri obiettivi, le tante sconfitte prima delle vittorie, l'importanza dell'etica, della correttezza e del rispetto dell'avversario.



## MATEMATICA IN GIOCO

### Destinatari

Studenti della scuola primaria e della scuola sec. di I grado

Il Collegio dei docenti ritiene prioritario potenziare lo sviluppo delle abilità logiche, improntate ad un rapporto critico con la realtà circostante e tese alla soluzione di problemi. Lo sforzo di un ripensamento della didattica, da intendersi come fucina di pensiero critico, non può rinunciare ad una curvatura marcatamente laboratoriale che, attraverso un approccio ludico, il lavoro cooperativo, l'operatività per gruppi di livello o eterogenei, anche a classi aperte, induca sempre più a consolidare un approccio critico e duttile nella risoluzione di problemi, sostenuto da un pensiero logico capace di giustificare con pertinenza le strategie individuate. Tale azione ha come precisa finalità anche lo sviluppo di competenze sociali, come il saper lavorare con gli altri per condividere idee, discutere e giungere a conclusioni comuni. Con questi interventi si intende altresì sviluppare negli allievi un atteggiamento positivo e curioso verso lo studio della matematica, mostrando loro come le strumentalità disciplinari appresiane utili per affrontare efficacemente situazioni problematiche nella quotidianità. A partire dalla classe IV della scuola primaria gli studenti partecipano ai giochi del Rally Matematico Transalpino, in collaborazione con il dipartimento di matematica dell'Università degli Studi di Parma. La partecipazione a tale competizione, in realtà diventa solo un pretesto per stimolare l'applicazione di metodologie di lavoro stimolanti e nello stesso tempo sfidanti: i problemi proposti sono reali situazioni problematiche la cui strategia risolutiva non è scontata, ma spesso nasce dalla messa in gioco di abilità e conoscenze in contesti concreti, con l'utilizzo di diverse strumentalità disciplinari (es. il calcolo, la logica, la rappresentazione grafica,...) e approcci metodologici diversificati. La partecipazione ai giochi del Rally Matematico Transalpino prevede il coinvolgimento dell'intera classe, che deve organizzarsi in gruppi per risolvere il maggior numero di problemi nel tempo previsto. L'aspetto più qualificante di questa gara è il fatto che le prove del rally possono essere oggetto di studio in classe e avere una ricaduta sulle attività curricolari di matematica, integrandosi con esse nell'ottica delle proposte della ricerca didattica. Inoltre, dato che le prove si prestano a più strategie risolutive, esse consentono ai docenti di acquisire una maggiore consapevolezza degli stili di apprendimento degli studenti e di arricchire la didattica di nuove esperienze formative. I problemi riguardano diversi ambiti del curricolo di matematica e possono conciliarsi anche con l'approccio spontaneo degli allievi che posseggono minori competenze. La valutazione, per stimolare negli studenti l'abitudine a riflettere sulle procedure utilizzate, motivandone le soluzioni fornite, premia non soltanto la quantità di problemi risolti e la correttezza delle soluzioni, ma anche la capacità di fornire argomentazioni corrette per motivare le risposte. Finalità analoghe, attraverso il ricorso a problemi contestualizzati in situazioni concrete, reali e familiari da utilizzare nelle diverse fasi di trattazione dei contenuti propri della disciplina, vengono perseguiti con altri "giochi matematici" tratti anche dal repertorio dei Giochi Matematici Bocconi, dal Kangourou della Matematica e dalle prove strutturate nazionali.



## SCACCO AL RE

Destinatari	allievi della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e della scuola sec. di I grado
-------------	--

Il gioco degli scacchi, rivolto a tutti gli studenti dell'Istituto Comprensivo a partire dalla scuola dell'infanzia fino al termine del I ciclo di istruzione, è parte integrante del curricolo degli studi, con un monte ore variabile in base all'anno di corso. L'attività, condotta in modo laboratoriale con il supporto di un esperto, si caratterizza per l'acquisizione delle conoscenze specifiche che regolano il gioco degli scacchi e per la pratica del gioco stesso, sostenuta dalla riflessione e dalla concettualizzazione, processi che rendono l'esperienza utile allo sviluppo della metacognizione. Il gioco degli Scacchi ha la finalità di fornire agli studenti uno strumento ludico che contribuisce allo sviluppo delle competenze logico matematiche (di ragionamento e previsione), oltre ad avere una funzione socializzante, etica e cognitiva. Gli scacchi, infatti, favoriscono l'interazione con gli altri e, soprattutto, pongono lo studente di fronte alla necessità di tener conto del punto di vista altrui. Si tratta di un gioco con regole, regole che sono numerose e complesse, e il rispetto di tali regole si presenta come condizione necessaria per lo svolgimento del gioco stesso. I giochi con regole consentono di sviluppare concetti di equità, di turnazione, di reciprocità e di guidare al rifiuto di quegli atteggiamenti di prevaricazione, di scorrettezza, di ingiustizia che non consentono il regolare svolgimento del gioco. Gli scacchi sono, inoltre, un gioco competitivo, dove il rispetto per l'avversario e l'accettazione del risultato della partita diventano atteggiamenti ai quali è importante educare gli allievi. Si tratta di un gioco individuale che può diventare, in alcune occasioni, anche di squadra, favorendo così lo spirito di solidarietà e di collaborazione, stimolando il soggetto a responsabilizzarsi nei confronti dei compagni di squadra. La ricerca sostiene che il gioco degli scacchi favorisce lo sviluppo di abilità cognitive quali la memoria, la concentrazione e la riflessione, l'attenzione, l'osservazione, la previsione, la spazialità, il problem solving e le competenze sociali.

**Scuola dell'infanzia** (ultimo anno) e **I biennio della scuola primaria**: Giocomotricità su scacchiera gigante. Gli allievi, attraverso il gioco, sono resi costantemente protagonisti e progressivamente consapevoli delle proprie competenze senso-motorie e sociali. L'attività avviene in uno spazio privilegiato e protetto: la scacchiera gigante (4m x 4m).

**Scuola primaria, classi III – IV e V:** Scacchi "sul banco" in classe.

L'acquisizione delle regole del gioco avviene in modo graduale e prevede l'uso delle scacchiere e la disposizione degli studenti a coppie o a piccoli gruppi. Essa passa attraverso momenti nei quali vengono proposte situazioni di gioco / stimolo, affrontate attraverso la problematizzazione della situazione stessa, inizialmente supportata dall'esperto, via via, nel corso degli anni, sempre più sostenuta autonomamente dagli allievi.

**Scuola secondaria di I grado:** Scacchi "sul banco" in classe.

Le attività prevedono l'uso delle scacchiere e la disposizione degli alunni a coppie o piccoli gruppi. L'istruttore propone agli allievi situazioni di gioco / stimolo che presentano una situazione di partenza e un obiettivo da raggiungere: inizialmente tali situazioni vengono affrontate attraverso la problematizzazione condivisa della situazione stessa, poi gli studenti sono progressivamente stimolati a ricercare percorsi e strategie diverse, a descriverle con verbalizzazioni sempre più puntuale e a confrontarsi con le strategie messe in atto dai compagni. La problematizzazione su scacchiera può essere anche affrontata in ambiente digitale attraverso piattaforme che consentono una rapida e variegata proposta di situazioni problematiche diversificate.



## ROBoTic@ & CODING

Destinatari	Bambini della scuola dell'infanzia, studenti della scuola primaria e della scuola sec. di I grado
-------------	---

Alla base del pensiero computazionale e della robotica educativa vi è l'apprendimento laboratoriale che consente di mettere in atto metodologie di cooperative learning, problem solving, *flipped classroom*, peer education. Basilare è la stretta collaborazione tra allievi e docenti per il raggiungimento degli obiettivi in un ambiente costruttivo e stimolante per entrambi. Questa didattica favorisce il raggiungimento di obiettivi formativi di tipo cognitivo, metacognitivo e sociale e permette l'acquisizione di competenze trasversali, imparando a individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi a partire dalla possibilità di commettere errori e dall'analisi costruttiva degli stessi. Inoltre l'allievo ha un ruolo attivo perché è impegnato ad osservare, a descrivere e ad analizzare fenomeni naturali e artificiali. Il pensiero computazionale e la robotica educativa rendono l'apprendimento di tutte le discipline, non solo quelle scientifiche, trasversale, motivante, innovativo ed inclusivo.

### Attività nella scuola dell'infanzia:

Attività trasversali di coding unplugged (attraverso un approccio ludico che coinvolge la motricità) per un avvio all'uso di algoritmi e al pensiero computazionale; story telling (ricostruire un racconto suddiviso in sequenze); robotica educativa (con l'uso di robot quali Doc, Bee-bot, Blue-bot, Cubetto). Partecipazione a EU Code Week.

### Attività nella scuola primaria:

Attività trasversali di pixel art e coding unplugged (attraverso un approccio ludico che coinvolge la motricità, in particolare in prima) per un avvio all'uso di algoritmi e al pensiero computazionale (attraverso un approccio ludico che coinvolge la motricità, in particolare in classe prima); story telling sulla scacchiera (ricostruire un racconto suddiviso in sequenze); percorsi sulla scacchiera per presentare e/o approfondire tematiche/contenuti affrontati nelle varie discipline; percorsi sulla scacchiera per ricostruire parole.

Attività di coding con l'utilizzo del computer (attraverso la piattaforma Code.org); utilizzo di Scratch Junior (classi II, III); utilizzo di Scratch (classi III, IV, V). Attività disciplinari e trasversali di robotica educativa (con l'utilizzo di robot: ad esempio Mind designer, Ozobot, Doc, blue-bot, Mbot, MTiny Lego): story telling, presentazione/approfondimento di tematiche/contenuti affrontati nelle varie discipline, ricostruzione di parole, frasi e testi, attività CLIL, costruzione di robot, utilizzo della programmazione a blocchi. Partecipazione ad eventi (EU Code Week, Rosa Digitale, CodyTrip - visite virtuali alla scoperta di luoghi, tradizioni, persone e saperi).

### Attività nella scuola sec. di I grado:

Coding unplugged: attività didattiche unplugged ovvero che non utilizzano la tecnologia, che abilitano al pensiero computazionale anche attraverso giochi che trasferiscono la pratica del coding su materiali didattici tradizionali. Si introducono gli studenti a concetti quali ad esempio numeri binari, algoritmi, condizionalità, istruzioni per realizzare artefatti, abituandoli ad affrontare i problemi, seguendo procedure (algoritmi) talvolta create da loro, costruendo e verificando ipotesi per giungere a soluzioni adeguate.

Coding: attività che utilizzano la programmazione a blocchi in ambiente digitale per risolvere situazioni problematiche di diversa natura, ma anche costruire giochi, animazioni, storie interattive, sequenze musicali. Ad esempio attività realizzate mediante Scratch (ambiente di programmazione a blocchi per il coding e la robotica educativa che consente di realizzare

giochi e storie interattive, programmare robot in modo intuitivo) o attività proposte dalla piattaforma L'ora del codice.

Robotica educativa. Le attività consistono nella costruzione e nella programmazione di un robot in grado di compiere una assegnata sequenza di azioni per raggiungere un determinato obiettivo/risoluzione di problema dato: svolte a piccoli gruppi, tali attività prevedono la realizzazione di un robot (costruzione seguendo delle istruzioni assegnate o in modo autonomo) o utilizzo di robot didattici, la programmazione del robot al fine di raggiungere l'obiettivo, la riflessione con analisi metacognitiva su quanto realizzato. Partecipazione ad eventi (Code week, L'ora del codice, Rosa digitale, ...).

<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td><b>1</b> Sviluppo sostenibile e cooperazione</td><td><b>2</b> Alimentare e curare</td><td><b>3</b> Salute e benessere</td><td><b>4</b> Educazione d'uguaglianza</td><td><b>5</b> Parità e diritti umani</td><td><b>6</b> Città e comunità sostenibili</td></tr> <tr> <td><b>7</b> Energia pulita e accessibile</td><td><b>8</b> Lavoro decente e crescita economica</td><td><b>9</b> Imprese, innovazione e infrastrutture</td><td><b>10</b> Ridurre le disparità sociale</td><td><b>11</b> Città e comunità sostenibili</td><td><b>12</b> Consolare produzione responsabile</td></tr> <tr> <td><b>13</b> Azione contro il cambiamento climatico</td><td><b>14</b> Acqua sana e affidabile</td><td><b>15</b> La vita sulla terra</td><td><b>16</b> Pace, giustizia e solidarietà</td><td><b>17</b> Partnership per il sviluppo sostenibile</td><td><b>OBETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE</b></td></tr> </tbody> </table>	<b>1</b> Sviluppo sostenibile e cooperazione	<b>2</b> Alimentare e curare	<b>3</b> Salute e benessere	<b>4</b> Educazione d'uguaglianza	<b>5</b> Parità e diritti umani	<b>6</b> Città e comunità sostenibili	<b>7</b> Energia pulita e accessibile	<b>8</b> Lavoro decente e crescita economica	<b>9</b> Imprese, innovazione e infrastrutture	<b>10</b> Ridurre le disparità sociale	<b>11</b> Città e comunità sostenibili	<b>12</b> Consolare produzione responsabile	<b>13</b> Azione contro il cambiamento climatico	<b>14</b> Acqua sana e affidabile	<b>15</b> La vita sulla terra	<b>16</b> Pace, giustizia e solidarietà	<b>17</b> Partnership per il sviluppo sostenibile	<b>OBETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE</b>	<b>NOI NELLA CASA COMUNE</b>
<b>1</b> Sviluppo sostenibile e cooperazione	<b>2</b> Alimentare e curare	<b>3</b> Salute e benessere	<b>4</b> Educazione d'uguaglianza	<b>5</b> Parità e diritti umani	<b>6</b> Città e comunità sostenibili														
<b>7</b> Energia pulita e accessibile	<b>8</b> Lavoro decente e crescita economica	<b>9</b> Imprese, innovazione e infrastrutture	<b>10</b> Ridurre le disparità sociale	<b>11</b> Città e comunità sostenibili	<b>12</b> Consolare produzione responsabile														
<b>13</b> Azione contro il cambiamento climatico	<b>14</b> Acqua sana e affidabile	<b>15</b> La vita sulla terra	<b>16</b> Pace, giustizia e solidarietà	<b>17</b> Partnership per il sviluppo sostenibile	<b>OBETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE</b>														
Destinatari	Bambini della scuola dell'infanzia, studenti della scuola primaria e della scuola sec. di I grado																		
<p>Il progetto, sulla scorta della sollecitazione fornita dall'insegnamento dell'Educazione Civica, intende contrassegnarne un percorso concreto attraverso i suggerimenti forniti dai tre pilastri caratterizzanti: costituzione, sviluppo economico e sostenibilità, cittadinanza digitale. Le dimensioni di una responsabilità insieme ambientale, civile e sociale caratterizzano l'orizzonte convergente di una serie di proposte tese a consentire agli alunni dell'Istituto di divenire progressivamente protagonisti attivi e consapevoli della vita individuale e sociale, capaci di tradurre pensieri in atteggiamenti e comportamenti improntati al rispetto, alla partecipazione, alla rappresentanza, alla tutela. A tale proposito, il <b>Consiglio delle Studentesse e degli Studenti</b>, costituito ogni anno attraverso le votazioni, consente ai rappresentanti eletti la possibilità (e la responsabilità) di organizzare discussioni a tema, proporre momenti di riflessione e di approfondimento, proporre soluzioni a problematiche che implichino l'impegno di ogni componente della comunità scolastica, incontri con figure istituzionali o comunque significative, promuovere azioni concrete per la sostenibilità ambientale, favorendo lo sviluppo del pensiero ecologico. L'iniziativa è rivolta agli studenti delle classi IV e V della scuola primaria e I, II e III della scuola sec. di I grado. Per i bambini della scuola dell'infanzia è proposto il percorso formativo <b>La scuola nel bosco, il bosco a scuola</b>, finalizzato ad introdurli alle prime ricerche e scoperte dell'ambiente naturale, oltreché a rispondere ai loro bisogni motori, conoscitivi, verbali, sociali ed emotivi.</p>																			



## EMOZIONI E REGOLE: PARLIAMONE

### Destinatari

Studenti della scuola primaria e della scuola sec. di I grado

Le attività coinvolgono gli allievi delle classi V della scuola primaria e quelli della scuola secondaria di I grado e prevedono interventi mirati a favorire la conoscenza di sé e dell’altro. L’approccio metodologico privilegia la discussione e il dibattito a partire da letture e analisi di testi, articoli di giornale, canzoni, visioni di film. Per gli studenti della scuola secondaria di I grado che decidano di usufruirne e per i quali i genitori abbiano espresso il loro consenso è attivato lo Sportello di Ascolto, che prevede la possibilità di incontrare lo psicologo designato dalla scuola fino ad un massimo di 3 momenti, per un confronto su aspetti riferibili alla sfera personale, scolastica, familiare. Educare i bambini e i ragazzi dal punto di vista cognitivo ed affettivo è un compito difficile ma fondamentale in quanto l’apprendimento avviene sempre all’interno di una relazione significativa. Lavorare con il gruppo e sul gruppo per sviluppare e apprendere un alfabeto emotivo è l’impegno che tutti i docenti, al di là della disciplina insegnata, si assumono. Il percorso di educazione all’affettività è un’occasione in cui i bambini e ragazzi possono condividere emozioni e stati d’animo per de-costruire vecchi e nuovi stereotipi e conoscere e valorizzare le differenze. Questo percorso, inoltre, intende porre gli studenti nella condizione di conoscere più intimamente gli altri e di farsi conoscere, di favorire la stabilità di un clima di classe positivo, - stimolando l’assunzione di responsabilità, valorizzando le risorse e le differenze individuali, educando all’uguaglianza e alle pari opportunità di genere - ma, soprattutto, di migliorare le capacità socio-relazionali che sono alla base di ogni autentica conoscenza.

Il progetto intende fornire agli studenti strategie e strumenti concreti atti ad incrementare il benessere sia nell’ambiente scolastico sia in quello extrascolastico delle relazioni tra pari, nonché a prevenire e a ridurre situazioni di disagio manifestato attraverso comportamenti aggressivi e prevaricanti e/o atteggiamenti di sottomissione e di dipendenza. Particolare attenzione è dedicata ai pericoli rappresentati dalla rete e da un suo uso poco responsabile ed accorto. Le attività, dedicate a questa particolare dimensione, sono condotte lungo l’intero arco temporale scolastico dai docenti di tutti gli ambiti disciplinari e, in alcuni momenti, con il supporto mirato delle Forze dell’Ordine, di educatori e psicologi. L’approccio metodologico privilegia la discussione e il dibattito a partire da letture e analisi di testi, articoli di giornale, canzoni, visioni di film. Il progetto prevede tre tipologie di attività:

Informazione e prevenzione: incontri con le forze dell’ordine rivolti agli allievi della scuola secondaria di I grado ed in particolare con gli studenti delle classi III; attività in tutte le classi, a partire dal IV anno della scuola primaria su tematiche quali: le buone relazioni, i conflitti, l’uso della rete; corsi a supporto delle competenze digitali degli studenti, anche con il contributo di esperti di Corecom Lombardia;

incontri strutturati con i genitori sui rischi dell’uso della rete, il ruolo della scuola e della famiglia; attività per lo sviluppo delle abilità sociali e comunicative; sportello di ascolto curato da uno specialista.