

STEM

SCUOLA DELL'INFANZIA

Tutte le edizioni non specificate inizieranno a gennaio 2025

BASSANO

TITOLO: "Atelier luce: dalla curiosità all'indagine scientifica - Bassano"

	Sezioni aperte Alunni di 5 e di 4 Anni	1 Edizione 10h
Finalità Nel proporre un progetto sull'esplorazione-sperimentazione della luce, si vuole consentire a ciascuno di scoprire questo elemento in modo creativo, libero e ludico per favorire la curiosità e promuovere, divertendosi, il pensiero scientifico. Esprimersi e sperimentare liberamente con la luce, per scoprirne le proprietà e i fenomeni luminosi, sviluppando l'inventiva, la creatività e avviando al pensiero scientifico.	Descrizione: Il progetto di ispirazione STEM , prevede un percorso di indagine, esplorazione e sperimentazione ludico-creativa che favorisce la curiosità e pone le basi del pensiero scientifico, in un setting pedagogico stimolante e improntato al piacere di imparare divertendosi e creando insieme. Il progetto, nato dalla curiosità delle bambine e dei bambini si articolerà in cinque tappe : <ul style="list-style-type: none">· Buio e luce· Luce e colori· Giochi d'ombre· Esperimenti scientifici· Costruzioni luminose Le tappe, sono incentrate sull'approccio olistico, ludico e laboratoriale, e sviluppano i seguenti processi: ESPLORATIVO-SENSO PERCETTIVO legato alla all'immersione libera e spontanea nell'elemento luce; SCIENTIFICO-CREATIVO legato all'indagine e alla scoperta dei fenomeni	

	luminosi.
--	-----------

BOMARZO

TITOLO: "Atelier Luce: dalla curiosità all'indagine scientifica - Bomarzo"		
	Sezioni aperte Alunni di 5 e di 4 Anni	2 Edizioni 10 ore l'una
<p>Finalità</p> <p>Nel proporre un progetto sull'esplorazione-sperimentazione della luce, si vuole consentire a ciascuno di scoprire questo elemento in modo creativo, libero e ludico per favorire la curiosità e promuovere, divertendosi, il pensiero scientifico.</p> <p>Esprimersi e sperimentare liberamente con la luce, per scoprirne le proprietà e i fenomeni luminosi, sviluppando l'inventiva, la creatività e avviando al pensiero scientifico.</p>	<p>Descrizione:</p> <p>Il progetto di ispirazione STEM, prevede un percorso di indagine, esplorazione e sperimentazione ludico-creativa che favorisce la curiosità e pone le basi del pensiero scientifico, in un setting pedagogico stimolante e improntato al piacere di imparare divertendosi e creando insieme.</p> <p>Il progetto, nato dalla curiosità delle bambine e dei bambini si articolerà in cinque tappe:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Buio e luce · Luce e colori · Giochi d'ombre · Esperimenti scientifici · Costruzioni luminose <p>Le tappe, sono incentrate sull'approccio olistico, ludico e laboratoriale, e sviluppano i seguenti processi:</p> <p>ESPLORATIVO-SENSO PERCETTIVO legato alla all'immersione libera e spontanea nell'elemento luce;</p> <p>SCIENTIFICO-CREATIVO legato all'indagine e alla scoperta dei fenomeni luminosi.</p>	

GALLESE

TITOLO: "La magia della luce e del buio" - Gallese		
<p>Inizio:</p> <p>26/11/2024</p>	Alunni 4 anni e 5 anni	<p>Ore</p> <p>2 edizioni da 10 ore</p>
Finalità:		Descrizione:

<p>Comprendere le differenze tra luce e buio. Esplorare come la luce può cambiare l'ambiente e le nostre percezioni. Sviluppare la curiosità e la creatività attraverso esperimenti e attività artistiche. Migliorare le competenze linguistiche attraverso racconti e discussioni.</p>	<p>Si propongono attività laboratoriali negli spazi della nostra scuola. Si organizzano attività pratiche per sperimentare buio, luce e emozioni che ne derivano, favorendo esperienze che contribuiranno alla crescita e alla consapevolezza personale.</p>
---	--

VASANELLO

TITOLO: "Atelier luce:dalla curiosità all'indagine scientifica 1 - Vasanello"		
	Sezioni aperte bambini di 4 anni	10 ore 1 edizione
<p>Finalità:</p> <p>Nel proporre un progetto sull'esplorazione-sperimentazione della luce, si vuole consentire a ciascuno di scoprire questo elemento in modo creativo, libero e ludico per favorire la curiosità e promuovere, divertendosi, il pensiero scientifico.</p> <p>Esprimersi e sperimentare liberamente con la luce, per scoprirne le proprietà e i fenomeni luminosi, sviluppando l'inventiva, la creatività e avviando al pensiero scientifico.</p>	<p>Descrizione:</p> <p>Il progetto di ispirazione STEM, prevede un percorso di indagine, esplorazione e sperimentazione ludico-creativa che favorisce la curiosità e pone le basi del pensiero scientifico, in un setting pedagogico stimolante e improntato al piacere di imparare divertendosi e creando insieme.</p> <p>Il progetto, nato dalla curiosità delle bambine e dei bambini si articolerà in cinque tappe:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Buio e luce · Luce e colori · Giochi d'ombre · Esperimenti scientifici · Costruzioni luminose <p>Le tappe, sono incentrate sull'approccio olistico, ludico e laboratoriale, e sviluppano i seguenti processi:</p> <p>ESPLORATIVO-SENSO PERCETTIVO legato alla all'immersione libera e spontanea nell'elemento luce;</p> <p>SCIENTIFICO-CREATIVO legato all'indagine e alla scoperta dei fenomeni luminosi.</p>	

TITOLO: "Atelier luce:dalla curiosità all'indagine scientifica 2 - Vasanello"		

	Sezioni aperte bambini di 5 anni	10 ore 1 edizione
Finalità: Nel proporre un progetto sull'esplorazione-sperimentazione della luce, si vuole consentire a ciascuno di scoprire questo elemento in modo creativo, libero e ludico per favorire la curiosità e promuovere, divertendosi, il pensiero scientifico. Esprimersi e sperimentare liberamente con la luce, per scoprirne le proprietà e i fenomeni luminosi, sviluppando l'inventiva, la creatività e avviando al pensiero scientifico.	Descrizione: Il progetto di ispirazione STEM , prevede un percorso di indagine, esplorazione e sperimentazione ludico-creativa che favorisce la curiosità e pone le basi del pensiero scientifico, in un setting pedagogico stimolante e improntato al piacere di imparare divertendosi e creando insieme. Il progetto, nato dalla curiosità delle bambine e dei bambini si articolerà in cinque tappe : <ul style="list-style-type: none"> · Buio e luce · Luce e colori · Giochi d'ombre · Esperimenti scientifici · Costruzioni luminose Le tappe, sono incentrate sull'approccio olistico, ludico e laboratoriale, e sviluppano i seguenti processi: ESPLORATIVO-SENSO PERCETTIVO legato alla all'immersione libera e spontanea nell'elemento luce; SCIENTIFICO-CREATIVO legato all'indagine e alla scoperta dei fenomeni luminosi.	

SANT'EUTIZIO

TITOLO: "Atelier creta: dalla manipolazione alla creatività trasformativa." - Sant'Eutizio		
	Sezione: tutti gli alunni	10 ore 1 edizione
Finalità Rafforzare l'identità personale, stimolare la creatività e potenziare il problem solving, sviluppare la capacità di osservazione ,sperimentare e manipolare materiali stimolando interesse e curiosità. Incentivare il pensiero computazionale e divergente. Promuovere lo sviluppo delle abilità sociali (capacità di interagire, collaborare e confrontarsi con gli altri).	Descrizione: LABORATORIO CON LA CRETA I bambini attraverso la manipolazione e l'utilizzo di diversi strumenti realizzeranno oggetti di varia natura in base alla loro creatività.	

SORIANO

TITOLO: "LUCEntemente: atelier luce 1 - Soriano"		
	Sezioni aperte bambini di 5 anni	1° edizione da 10 ore
<p>Finalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nel proporre un progetto sull'esplorazione-sperimentazione della luce, si vuole consentire a ciascuno di scoprire questo elemento in modo creativo, libero e ludico per favorire la curiosità e promuovere, divertendosi, il pensiero scientifico. • Esprimersi e sperimentare liberamente con la luce, per scoprirne le proprietà e i fenomeni luminosi, sviluppando l'inventiva, la creatività e avviando al pensiero scientifico. 	<p>Descrizione:</p> <p>Il progetto di ispirazione STEM, prevede un percorso di indagine, esplorazione e sperimentazione ludico-creativa che favorisce la curiosità e pone le basi del pensiero scientifico, in un setting pedagogico stimolante e improntato al piacere di imparare divertendosi e creando insieme.</p> <p>Il progetto, nato dalla curiosità delle bambine e dei bambini si articolerà in cinque tappe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buio e luce • Luce e colori • Giochi d'ombre • Esperimenti scientifici • Costruzioni luminose <p>Le tappe, sono incentrate sull'approccio olistico, ludico e laboratoriale, e sviluppano i seguenti processi:</p> <p>ESPLORATIVO-SENSO PERCETTIVO legato alla all'immersione libera e spontanea nell'elemento luce;</p> <p>SCIENTIFICO-CREATIVO legato all'indagine e alla scoperta dei fenomeni luminosi.</p>	

TITOLO: "LUCEntemente: atelier luce 2 - Soriano"		
	Sezioni aperte bambini di 5 anni	1 edizione da 10 ore
<p>Finalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nel proporre un progetto sull'esplorazione-sperimentazione della luce, si vuole consentire a ciascuno di scoprire questo elemento in modo creativo, libero e ludico per favorire la curiosità e promuovere, divertendosi, il pensiero scientifico. • Esprimersi e sperimentare liberamente con la 	<p>Descrizione:</p> <p>Il progetto di ispirazione STEM, prevede un percorso di indagine, esplorazione e sperimentazione ludico-creativa che favorisce la curiosità e pone le basi del pensiero scientifico, in un setting</p>	

<p>luce, per scoprirne le proprietà e i fenomeni luminosi, sviluppando l'inventiva, la creatività e avviando al pensiero scientifico.</p>	<p>pedagogico stimolante e improntato al piacere di imparare divertendosi e creando insieme.</p> <p>Il progetto, nato dalla curiosità delle bambine e dei bambini si articolerà in cinque tappe:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Buio e luce · Luce e colori · Giochi d'ombre · Esperimenti scientifici · Costruzioni luminose <p>Le tappe, sono incentrate sull'approccio olistico, ludico e laboratoriale, e sviluppano i seguenti processi:</p> <p>ESPLORATIVO-SENSO PERCETTIVO legato alla all'immersione libera e spontanea nell'elemento luce;</p> <p>SCIENTIFICO-CREATIVO legato all'indagine e alla scoperta dei fenomeni luminosi.</p> <p>sione, alla costruzione e alla creatività.</p>
---	--

TITOLO: "ConCRETAMENTE: atelier creta 1 - Soriano"		
	Sezioni aperte bambini di 4 anni	1 edizione da 10 ore
<p>Finalità</p> <ul style="list-style-type: none"> • attivare processi esplorativi, manipolativi, percettivo-sensoriali e creativi • attivare processi di apprendimento cognitivo • esplorare procedimenti a carattere scientifico • valorizzare l'osservazione e il pensiero critico 	<p>Descrizione:</p> <p>Il progetto prevede un percorso di esplorazione e di sperimentazione con un materiale plastico, come la creta, che risponde al bisogno di creatività trasformativa attraverso la scoperta. Dopo una prima fase manipolativa e sensoriale, bambini e bambine hanno la possibilità di scoprire le caratteristiche del materiale e di sperimentare le proprietà fisiche. Man mano che l'esplorazione procede, i bimbi scoprono anche le reazioni della creta alle loro sollecitazioni e iniziano a costruire alcune</p>	

	<p>conoscenze sulle proprietà variabili. Solo successivamente possono "mettere alla prova" il materiale e passare alla fase legata all'espressione, alla costruzione e alla creatività.</p>
--	---

TITOLO: "ConCRETAMENTE: atelier creta 2 - Soriano"**Inizio:**
da marzo 2025**Sezioni aperte bambini di**
4 anni**1 edizione da 10 ore****Finalità**

- attivare processi esplorativi, manipolativi, percettivo-sensoriali e creativi
- attivare processi di apprendimento cognitivo
- esplorare procedimenti a carattere scientifico
- valorizzare l'osservazione e il pensiero critico

Descrizione:

Il progetto prevede un percorso di esplorazione e di sperimentazione con un materiale plastico, come la creta, che risponde al bisogno di creatività trasformativa attraverso la scoperta. Dopo una prima fase manipolativa e sensoriale, bambini e bambine hanno la possibilità di scoprire le caratteristiche del materiale e di sperimentare le proprietà fisiche. Man mano che l'esplorazione procede, i bimbi scoprono anche le reazioni della creta alle loro sollecitazioni e iniziano a costruire alcune conoscenze sulle proprietà variabili. Solo successivamente possono "mettere alla prova" il materiale e passare alla fase legata all'espressione, alla costruzione e alla creatività.

SCUOLA PRIMARIA

BASSANO

TITOLO: "Un anno digitale 1" - Bassano			
Inizio: novembre 2024	Sede Scuola primaria Bassano in Teverina	Classi 4-5	10 ore 1 edizione Antimeridiano
Finalità Sviluppo delle competenze digitali degli alunni coinvolti attraverso attività e percorsi laboratoriali improntati sull'utilizzo delle tecnologie.		Descrizione: Realizzazione di un calendario digitale attraverso l'uso di tecnologie innovative.	

TITOLO: "Un anno digitale 2" - Bassano			
Inizio: novembre 2024	Scuola primaria Bassano in Teverina	Classi 2-3	10 ore 1 edizione Pomeridiano
Finalità Sviluppo delle competenze digitali degli alunni coinvolti attraverso attività e percorsi laboratoriali improntati sull'utilizzo delle tecnologie.		Descrizione Realizzazione di un calendario digitale attraverso l'uso di tecnologie innovative.	

SORIANO

TITOLO: "Curiosando nel mondo microscopico" - Soriano			
Inizio: novembre 2024	Primaria Soriano	Classi 4	10 ore Pomeridiano
Finalità Promuovere un atteggiamento positivo verso le Scienze. Offrire occasioni dirette di conoscenza, apprendimento. Valorizzare l'osservazione, il pensiero critico. Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico. Approfondire argomenti scientifici. Sviluppare atteggiamenti di curiosità per stimolare la ricerca di spiegazioni di ciò che si vede succedere.		Tipo di intervento: L'intervento educativo-didattico, dal titolo " <i>Curiosando nel mondo microscopico</i> ", si propone di far approfondire ed apprezzare agli alunni la realtà, attraverso il metodo scientifico sperimentale che ben rientra nel programma delle classi terze. Le attività sono basate, principalmente, su una didattica di tipo laboratoriale, fondata sul fare e sul contatto diretto con gli oggetti in studio. L'apprendimento cinestesico risulta di fondamentale importanza nel favorire l'operatività e, allo stesso tempo, il dialogo e la riflessione su quello che si fa, dando l'opportunità agli studenti di costruire attivamente e in modo collaborativo il proprio sapere, oltre ad aprire le porte ad una pluralità di saperi e di vissuti che contribuiscono ad un arricchimento di tutti e di ciascuno. La conoscenza delle piante, in particolare foglie, radici, suolo e degli organismi studiati quest'anno, verrà approfondita in 4 incontri, ciascuno della durata di 2 ore e mezza, nei quali verranno effettuati piccoli esperimenti nel laboratorio scientifico dell'Istituto, per accrescere la curiosità degli alunni e apprendere i primi rudimenti del metodo scientifico che ben si presta a motivare i bambini alla scoperta, alla formulazione di idee e a stimolarli alla partecipazione attiva. Il "protagonista" di ogni incontro sarà il microscopio ottico , strumento multimediale che renderà ancor più interessanti e accattivanti gli argomenti proposti. Ogni alunno, munito di casacca e guanti da laboratorio, avrà modo di prendere confidenza con lo strumento, di studiarne il funzionamento e le sue parti; imparerà ad allestire un vetrino e ad osservare, nel dettaglio, il preparato realizzato; utilizzerà i diversi materiali da laboratorio, quali vetrini, vetrini copri oggetto, pinzette, forbici, bisturi, pipette di plastica contagocce, provette coniche (Falcon), beute, becher e cilindri graduati. Ciascuna attività verrà registrata da ogni alunno con tabelle, ipotesi e illustrazioni sul proprio "taccuino del piccolo scienziato".	

	<p>Al termine dell'edizione gli alunni si diletteranno a curiosare ancora nel mondo microscopico e a disegnare i camici delle maestre e le proprie casacche con i colori per tessuto. Seguiranno, in aula informatica, dei giochi didattici multimediali di consolidamento sul microscopio ottico e test di autovalutazione e gradimento delle attività svolte. Ed ecco che, ricevuto l'attestato di partecipazione, i bambini saranno pronti ad iniziare l'estate da veri piccoli scienziati!</p>
--	--

TITOLO: Effetto Matilda: l'altra faccia del pianeta scienza - Soriano			
Inizio Gennaio/Febrbraio 2025	Primaria Soriano	Classi 2	10 ore Pomeridiano
<p>Finalità</p> <p>Potenziamento della didattica curricolare, con il coinvolgimento di una o più classi o a classi aperte.</p> <p>Diffondere, attraverso la tecnologia dell'informazione e della comunicazione, la cultura dell'empowerment, ossia l'autostima, la forza e la consapevolezza delle donne.</p>		<p>Descrizione</p> <p>L'obiettivo 5 dell'Agenda 2030 mira a raggiungere la parità di genere e l'empowerment di tutte le donne e le ragazze.</p> <p>Nel corso di ciascuna edizione del Progetto verranno realizzati cinque podcast in cui si recensiranno e pubblicizzeranno libri per l'infanzia le cui tematiche pongono particolare attenzione al superamento degli stereotipi che generano discriminazioni, soprattutto in ambito scientifico. La lettura degli albi e le riflessioni che ne scaturiscono verranno effettuate durante l'orario curricolare della mattina.</p> <p>Per la realizzazione di ciascun podcast, nel primo incontro, è prevista la preparazione: scrittura della recensione, scelta delle musiche, preparazione dello speaker/degli speakers; la realizzazione e il montaggio del podcast verrà effettuato nel secondo incontro. I bambini svolgeranno in gruppo e/o sottogruppi le attività richieste per la realizzazione. I podcast avranno la durata di quattro/cinque minuti ciascuno, verranno creati offline e pubblicati, una volta terminati, sui canali social dell'Istituto.</p>	

GALLESE

TITOLO: Easy Code 2 - Gallese			
Periodo: febbraio-marzo 2025	Primaria Gallese	Classi 1-2-3	1 edizione 10 ore Pomeridiano
Finalità -Avvicinarsi al mondo della robotica. -Sviluppare le competenze digitali. -Sviluppare le competenze di coding/programmazione sequenziale. -Sviluppare il pensiero logico e le abilità motorie. -Sviluppare le competenze di problem solving. -Sviluppare le competenze di collaborazione, lavorando in gruppo.		Tipo di intervento: Il progetto si prefigge di avvicinare i bambini ai concetti del coding e della robotica, attraverso attività ludiche e laboratoriali. I semplici, ma innovativi robot educativi, in grado di muoversi sul pavimento, saranno lo strumento per sviluppare, negli alunni e nelle alunne: la lateralizzazione e l'orientamento spaziale, le competenze nel progettare/programmare e realizzare percorsi nello spazio; la logica e i concetti fondamentali di Coding e programmazione sequenziale. Si prevedono attività di: -Esplorazione dei robot e del loro funzionamento. -Costruzione di percorsi, scrivendone il codice anche attraverso l'uso di frecce direzionali. -Attività e giochi di robotica. -Attività ludiche di Coding. -Eventuale uso del computer per scrivere e creare codici sequenziali	

VASANELLO

TITOLO: Le Stagioni In Pixel Art - Vasanello			
Periodo: gennaio-febbraio 2025	Primaria Vasanello	Classi 1	1 edizione 10 ore Pomeridiano
Finalità -Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività artistiche inerenti la pixel art. -Sviluppare le competenze alla base della programmazione e del linguaggio cibernetico -Sviluppare la logica -Indurre i bambini ad osservare e a rilevare gli elementi fondamentali che caratterizzano le diverse stagioni.		Descrizione Il progetto ha l'obiettivo di sviluppare nei bambini il pensiero computazionale avvicinandoli al coding attraverso la tecnica artistica della pixel-art. Gli alunni saranno stimolati all'osservazione dell'ambiente e indotti a cogliere le trasformazioni apportate al paesaggio dal susseguirsi delle stagioni. Dopo aver condiviso con i pari e l'insegnante le mutazioni percepite, eseguiranno una scheda di pixel art, attraverso la lettura del codice dato, nella quale apparirà il paesaggio caratteristico delle diverse stagioni. Lo stesso codice sarà utilizzato per realizzare in gruppo dei poster che abbelliranno l'atrio della scuola.	

-Sviluppare la capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo.	Gli alunni avranno in questo modo, la possibilità di sviluppare le loro capacità logiche e di progettazione, oltreché l'attitudine all'osservazione dell'ambiente che li circonda, la propensione ad esprimere artisticamente la propria visione del mondo e ad affinare il proprio gusto estetico.
--	---

TITOLO: HAPPY CODE 2 - Vasanello

Periodo: gennaio-feb braio 2025	Primaria Vasanello	Classi 2	10 ore Pomeridiano
Finalità: - Sviluppare la capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo. - Sviluppare la logica. - Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica. - Imparare le basi della programmazione, "dialogando" con il computer e impartendo alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo. - Sviluppare le competenze digitali.		Tipo di intervento: Il progetto ha l'obiettivo di avvicinare i bambini ai concetti del coding e della robotica. Attraverso una metodologia ludico-sperimentale, conosceranno i fondamenti della programmazione basata su blocchi e avranno la possibilità di sviluppare le loro capacità logiche e di progettazione. Gli alunni saranno poi condotti all'uso di semplici kit robotici (Blue-Bot) attraverso: <ul style="list-style-type: none"> • L' esplorazione del robot e del suo funzionamento • La costruzione di percorsi con l'uso di frecce direzionali per scrivere il codice • L'uso di dispositivi per programmare percorsi con i Blue-Bot • Giochi di robotica 	

TITOLO: IL PICCOLO STORICO DIGITALE - Vasanello

Periodo: gennaio-feb braio 2025	Primaria Vasanello	Classi 3	10 ore pomeridiano
Finalità: - Sviluppare le competenze digitali e dell'innovazione. - Potenziare le capacità di collaborazione e cooperazione attraverso l'organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo. - Utilizzare correttamente gli strumenti digitali (Chromebook) -Promuovere un uso consapevole delle tecnologie		Tipo di intervento: Il progetto ha l'obiettivo di potenziare le competenze digitali degli alunni attraverso l'utilizzo guidato di Chromebook. Gli alunni creeranno contenuti digitali mediante l'impiego di un programma di editor di presentazioni multimediali (Canva). Partendo dalle conoscenze già acquisite dai bambini si procederà, attraverso un approccio cooperativo, ad un loro incremento tramite la realizzazione di un elaborato finale inerente la figura dello storico.	

stimolando negli alunni il pensiero critico.

Particolare attenzione sarà rivolta al pensiero critico nella società digitale e all'uso responsabile, consapevole e sicuro delle tecnologie.

SCUOLA SECONDARIA

BOMARZO

TITOLO: "IL PODCAST RACCONTA: LA SALUTE PASSA ATTRAVERSO LO SPORT" - Bomarzo			
Inizio: novembre 2024	Scuola secondaria di Bomarzo	Classi 1-2-3	10 ore Pomeridiano
Finalità: <ul style="list-style-type: none">● promuovere l'etica dello sport● tutelare salute, benessere e corretto stile di vita● avvicinamento alla conoscenza di attività sportive presenti sul territorio● conoscenza base delle competenze digitali per lo sviluppo di un podcast		Tipo di intervento: 5 incontri da due ore in cui verranno proposte discipline sportive attraverso l'attività pratica: basket, pallavolo, atletica (lancio del vortex, staffetta, corsa veloce e resistenza). Realizzazione di un podcast per invogliare i propri coetanei alla pratica sportiva e ad uno stile di vita finalizzato al benessere psicofisico attraverso interviste e rendiconti sulle attività svolte.	

TITOLO: "SCRIVO MUSICA CON MUESCORE 4" - Bomarzo			
Non specificato	Secondaria Bomarzo	Classi 1-2-3	10 ore pomeridiano
Finalità: conoscere il linguaggio musicale attraverso l'utilizzo di software specifici		Tipo di intervento: lettura, scrittura, scomposizione e ricomposizione di brani musicali, invenzione, progettazione	

GALLESE

TITOLO: "LA PALESTRA DEI NEURONI...DIGITALI" - Gallese			
Periodo: Febbraio- marzo 2025	Sede scuola secondaria di Gallese	Classi 1 - 2	10 ore Antimeridiano
Finalità Matematizzare e modellizzare la realtà: analizzare e tradurre situazioni reali nel linguaggio matematico, determinando la procedura risolutiva (compiti di realtà).		Attività Attraverso attività laboratoriali (problemi di logica, sfide e cruciverba matematici, quiz visuali, rebus) e l'uso delle nuove tecnologie, si cercherà di potenziare le competenze logico-matematiche, allenando le abilità mentali non tecniche: creatività, lucidità, autocontrollo, focalizzazione, problem solving e problem posing e le abilità mentali tecniche: allenamento nel pensiero logico-matematico, calcoli mentali, memorizzazione.	

SORIANO

TITOLO: IMMAGINARE E CREARE IN 3D - SORIANO			
Periodo: febbraio-marzo 2025	Sede Secondaria Soriano	Classi 2	10 ore Pomeridiano
Finalità Curricolo di competenza digitale parte 3: Riprodurre e rappresentare figure e disegni geometrici e tridimensionali utilizzando software di disegno e/o di geometria. Lo studente trasferisce sul digitale competenze pregresse acquisite analogicamente in disegno tecnico e geometria nel corso del primo anno e nei primi mesi del secondo anno.		Descrizione Strumenti: <ul style="list-style-type: none">• Aula informatica con 20 postazioni connesse in rete, una smart tv e una postazione docente connessa in rete.• Una stampante 3D Attività: La prima parte comprende attività di progettazione di artefatti con software per la modellazione 3D. Il software SketchUp for school è un'applicazione	

TITOLO: "SCRIVO MUSICA CON MUESCORE 4" - SORIANO			
Inizio: Non specificato	Secondaria Soriano	Classi 1-2-3	10 ore Pomeridiano
Finalità: conoscere il linguaggio musicale attraverso l'utilizzo di software specifici		Tipo di intervento: lettura, scrittura, scomposizione e ricomposizione di brani musicali, invenzione, progettazione	

VASANELLO

TITOLO: "IL PODCAST RACCONTA: LA SALUTE PASSA ATTRAVERSO LO SPORT" - Vasanello			
Inizio: novembre 2024	Classi aperte scuola secondaria di Vasanello	Classi 1-2-3	10 ore pomeridiano
Finalità: <ul style="list-style-type: none">• promuovere l'etica dello sport• tutelare salute, benessere e corretto stile di vita• avvicinamento alla conoscenza di attività		Tipo di intervento: 5 incontri da due ore in cui verranno proposte discipline sportive attraverso l'attività pratica: basket, pallavolo, atletica	

sportive presenti sul territorio ● conoscenza base delle competenze digitali per lo sviluppo di un podcast	(lancio del vortex, staffetta, corsa veloce e resistenza). Realizzazione di un podcast per invogliare i propri coetanei alla pratica sportiva e ad uno stile di vita finalizzato al benessere psicofisico attraverso interviste e rendiconti sulle attività svolte.
---	---

TITOLO: Ragazze STEM - Vasanello			
Inizio: novembre 2024	Sede Secondaria Vasanello	Classe 2A 17 alunni	10 ore Antimeridiano
Finalità: Ispirare le studentesse e sostenerle nell'intraprendere studi e carriere scientifiche.		Tipo di intervento: Percorso didattico articolato in tre fasi: StorytellingSTEM, LabStem, Cara scienziata, ti scrivo.	

MENTORING

SORIANO

TITOLO: "Uno sguardo verso il futuro" - Soriano			
Periodo: novembre 2024 – dicembre /gennaio 2025	Scuola Secondaria di primo grado Soriano nel Cimino	Classi terze	10 ore – una edizione di cui: 6 ore antimeridiane e 4 ore pomeridiane
Finalità: <ul style="list-style-type: none"> ● Orientare, secondo un approccio personalizzato, le alunne e gli alunni ad intraprendere gli studi e le carriere professionali nelle discipline STEM. ● Valorizzare i talenti, le esperienze e le inclinazioni verso le discipline matematiche, scientifiche e tecnologiche delle alunne e degli alunni. ● Aumentare il livello di consapevolezza delle alunne e degli alunni rispetto ai 		Tipo di intervento: Attività di ascolto e auto-riflessione per aiutare le alunne e gli alunni ad esplorare i propri interessi, i valori, i punti di forza e le aree di miglioramento con uno sguardo verso il futuro. Ascolto di esperienze di vita concrete tra interviste e ricerche in rete di persone (in particolare donne) che lavorano in ambiti	

<p>propri punti di forza e alle aspirazioni future.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coinvolgere le famiglie in particolare nella fase di restituzione delle esperienze proposte. 	<p>Stem. Guida alla scelta della scuola secondaria di secondo grado anche attraverso l'illustrazione delle informazioni reperibili in rete. Ricerche e raccolta dati sul tema del lavoro e del divario di genere nel mondo tecnico scientifico. Attività di supporto durante la giornata di orientamento delle scuole secondarie di secondo grado presenti nel territorio. Restituzione finale e condivisione con le famiglie del percorso intrapreso insieme.</p>
--	--

GALLESE

TITOLO: "LE DONNE NELLA SCIENZA"- Gallese			
Periodo: Da febbraio a marzo 2025	Scuola Secondaria di primo grado, Gallese	Classi seconde e terze	10 ore – una edizione pomeridiano
Finalità: Orientare, secondo un approccio personalizzato, le studentesse e gli studenti, ad intraprendere gli studi e le carriere professionali nelle discipline STEM. Utilizzare tecniche di riflessione per aiutare e incoraggiare le studentesse e gli studenti a valutare le proprie esperienze, talenti e aspirazioni verso le discipline matematiche scientifiche e tecnologiche. Coinvolgere le famiglie sulle finalità e azioni del progetto, creando un senso di comunità e responsabilità condivisa.		Tipo di intervento: Momenti di autovalutazione e riflessione per riconoscere i propri punti di forza sulle discipline STEM e aree di miglioramento. Orientare le possibili scelte future su percorsi formativi negli ambiti delle discipline matematiche scientifiche e tecnologiche attraverso la visione di testimonianze video dei protagonisti della scienza (particolare attenzione sarà rivolta alle figure femminili). Ascolto di esperienze di vita concrete attraverso la visione di docufilm e incontro con uno/a scienziato/a. Elaborazioni digitali finali da presentare alle famiglie.	

VASANELLO

TITOLO: COSTRUISCO IL MIO FUTURO - Vasanello			
Inizio:	Studentesse e studenti	Dieci alunni su tre gruppi a	10 ore – una edizione

20/11/2024	della scuola secondaria di primo grado – classi terze di Vasanello	classi terze	7 ore antimeridiane 3 ore pomeridiane
<p>Finalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● migliorare le competenze di progettazione e riflessione sul proprio futuro ● rafforzare la propria autostima ● diminuire il tasso di abbandono scolastico, motivando alunne ed alunni ad una scelta consapevole alla fine della Scuola Secondaria di primo grado ● attivare una più forte interazione tra scuola, famiglie e territorio ● migliorare le conoscenze e competenze delle studentesse e degli studenti nell'ambito delle STEM 		<p>Tipo di intervento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Chi sono e chi vorrei essere</u> (attività antimeridiana. Si parla di se stessi, dei propri sogni e delle proprie aspettative.) 2. <u>Se ci credo, posso</u> (attività antimeridiana. Lavoro sull'autostima. Aiutare a capire ciò che fa stare bene e sentire a proprio agio.) 3. <u>Facciamo un'intervista?</u> (Attività antimeridiana. Pianificare la traccia di un'intervista da fare ad alcuni genitori, impiegati nel campo delle STEM: come sono arrivati a quella scelta, a quali valori hanno dato importanza, conseguenze positive o negative, sacrifici e soddisfazioni...) 4. <u>Raccontami di te</u> (attività pomeridiana. Intervista ai genitori) 5. <u>Benvenuti a scuola</u> (attività antimeridiana. Presentazione delle Scuole Superiori di secondo grado del territorio) 6. <u>Benvenuti a scuola</u> (attività antimeridiana. Presentazione delle Scuole Superiori di secondo grado del territorio) 7. <u>Perché le STEM?</u> (attività pomeridiana. Incontro con docenti ed ex studenti di Istituti che lavorano nel campo delle STEM) 8. <u>Il futuro è nelle STEM?</u> (attività pomeridiana. Incontro con docenti ed ex studenti di Istituti che lavorano nel campo delle STEM) 9. <u>Oggi la scuola la presento io</u> (attività antimeridiana. Creazione di una slide per presentare i punti di forza di uno degli Istituti di istruzione di secondo grado). 10. <u>Scelgo perché so</u> (attività antimeridiana. Come si costruisce un CV? Cosa è importante sapere?) 	

BOMARZO

TITOLO: COSTRUISCO IL MIO FUTURO - Bomarzo			
Inizio: 20/11/2024	Studentesse e studenti della scuola secondaria di primo grado – classi terze di Bomarzo	Dieci alunni su tre gruppi a classi aperte classi terze	10 ore – una edizione 7 ore antimeridiane 3 ore pomeridiane
Finalità: <ul style="list-style-type: none"> • migliorare le competenze di progettazione e riflessione sul proprio futuro • rafforzare la propria autostima • diminuire il tasso di abbandono scolastico, motivando alunne ed alunni ad una scelta consapevole alla fine della Scuola Secondaria di primo grado • attivare una più forte interazione tra scuola, famiglie e territorio • migliorare le conoscenze e competenze delle studentesse e degli studenti nell'ambito delle STEM 		Tipo di intervento: <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Chi sono e chi vorrei essere</u> (attività antimeridiana. Si parla di se stessi, dei propri sogni e delle proprie aspettative.) 2. <u>Se ci credo, posso</u> (attività antimeridiana. Lavoro sull'autostima. Aiutare a capire ciò che fa stare bene e sentire a proprio agio.) 3. <u>Facciamo un'intervista?</u> (Attività antimeridiana. Pianificare la traccia di un'intervista da fare ad alcuni genitori, impiegati nel campo delle STEM: come sono arrivati a quella scelta, a quali valori hanno dato importanza, conseguenze positive o negative, sacrifici e soddisfazioni...) 4. <u>Raccontami di te</u> (attività pomeridiana. Intervista ai genitori) 5. <u>Benvenuti a scuola</u> (attività antimeridiana. Presentazione delle Scuole Superiori di secondo grado del territorio) 6. <u>Benvenuti a scuola</u> (attività antimeridiana. Presentazione delle Scuole Superiori di secondo grado del territorio) 7. <u>Perché le STEM?</u> (attività pomeridiana. Incontro con docenti ed ex studenti di Istituti che lavorano nel campo delle STEM) 8. <u>Il futuro è nelle STEM?</u> (attività pomeridiana. Incontro con docenti ed ex studenti di Istituti che lavorano nel campo delle STEM) 9. <u>Oggi la scuola la presento io</u> (attività antimeridiana. Creazione di una slide per presentare i punti di forza di uno degli Istituti di istruzione di secondo grado). 10. <u>Scelgo perché so</u> (attività antimeridiana. Come si costruisce un CV? Cosa è importante sapere?) 	

MULTILINGUISMO

Scuola Primaria Soriano

TITOLO: "Let's Tell a Story! Learning English through Storytelling"- Soriano			
Inizio: da gennaio 2025	Scuola Primaria, Soriano nel Cimino	Alunni classi 3 - 4 - 5 non iscritti ai corsi Cambridge	18 ore, 6 incontri da 3 ore in orario pomeridiano
Finalità: Innalzamento delle competenze linguistiche di tutti gli studenti e il consolidamento di un livello A1 come da Indicazioni nazionali.		Tipo di intervento: il progetto mira a potenziare le competenze linguistiche in inglese in modo integrato e divertente, sviluppando contemporaneamente capacità cognitive, sociali ed emotive. Nella fattispecie si promuoverà un apprendimento attivo e cooperativo, dove i bambini partecipano in maniera creativa e consapevole alla creazione di un breve racconto che prenderà la forma di un libro digitale. Gli obiettivi sono quelli di sviluppare competenze linguistiche e cognitive, nonché sociali e relazionali attraverso un approccio interdisciplinare che favorisca un ambiente di apprendimento inclusivo e partecipativo, stimolando la motivazione e il divertimento.	

Scuola Secondaria Soriano

TITOLO: English in Action: Creative Storytelling Lab for Language Mastery - Soriano			
Periodo: novembre 2024 – gennaio 2025	Scuola Secondaria di Soriano	Alunni classi prime non iscritti ai corsi Cambridge	1 edizione: 18 ore Orario antimeridiano e pomeridiano
Finalità innalzamento delle competenze linguistiche di tutti gli studenti e il consolidamento di un livello A2 come da Indicazioni nazionali, in sinergia con le lezioni antimeridiane e quelle pomeridiane del Global English.		Tipo di intervento: Nella fattispecie si prediligerà l'accrescimento del lessico, l'utilizzo delle espressioni del linguaggio parlato e la padronanza delle strutture grammaticali ponendo in essere metodologie di apprendimento attivo. tipo di intervento: le attività verteranno sul coinvolgimento dei ragazzi mirando a rendere l'apprendimento della lingua inglese pratico e innovativo, attraverso esperienze concrete e collaborazioni creative. Sarà proposto un laboratorio di Storytelling creativo: gli alunni collaboreranno alla creazione di un racconto originale in inglese, che sarà poi raccolto in un prodotto digitale. Il processo di scrittura permetterà di sviluppare competenze linguistiche fondamentali (vocabolario, grammatica, espressione orale e scritta) in modo collaborativo e creativo. Le attività saranno scelte in base alla rispondenza dei ragazzi e in base alle risorse a disposizione (aula informatica e pc) e alle conoscenze delle applicazioni del tutor e formatore.	

Tutto l'Istituto

TITOLO: Embrace Europe: Erasmus+ - Scuola Secondaria tutto istituto			
Periodo: novembre 2024 – febbraio 2025	Scuola Secondaria di Soriano e tutti gli altri plessi della Scuola	Alunni interessati a partecipare ai progetti di mobilità Erasmus+ (con	1 edizione: 10 ore Orario pomeridiano

	Secondaria	priorità non iscritti ai corsi Cambridge)	
Finalità: attività co-curriculare in preparazione di mobilità nell'ambito del programma Erasmus+		Tipo di intervento: Incontri in orario pomeridiano di 2-3 ore (in funzione delle esigenze di organizzazione dell'Istituto) da tenersi nella sede centrale dell'I.C. Monaci o a rotazione nei plessi per permettere la costituzione di un gruppo eterogeneo di alunni provenienti dai diversi plessi. I contenuti, veicolati dalla lingua inglese verteranno sulla conoscenza dell'U.E., sul Programma Erasmus+ e sulle attività connesse	

Scuola Secondaria Bomarzo

TITOLO: ENGLISH and BEYOND - Bomarzo 1 e 2			
	Scuola Secondaria di Bomarzo	Classi prima, seconda e terza	10 ore l'una Pomeridiano
Finalità potenziamento della didattica curriculare; potenziamento delle attività svolte al di fuori dell'orario scolastico ed eventuale preparazione nell'ambito di mobilità Erasmus (per alunni di III media)		Tipo di intervento: sperimentazione di percorsi con metodologia cili e ludica	

Scuola Secondaria Gallese

TITOLO: English in action - Gallese			
Periodo: Da fine novembre a febbraio -	Scuola Secondaria di Gallese	classi prima, seconda e terza	20 ore Antimeridiano
Finalità		Tipo di intervento:	

innalzamento delle competenze linguistiche di tutti gli studenti.
Le lezioni mireranno al consolidamento e miglioramento del livello A1 per gli alunni di classe prima e al raggiungimento del livello A2, previsto dalle Indicazioni Nazionali, per i discenti delle classi seconda e terza.
Il percorso sarà portato avanti in sinergia con le lezioni scolastiche previste dal curriculum di tutti gli studenti.
Le lezioni prediligeranno attività di apprendimento attivo miranti all'accrescimento del lessico, alla ripetizione ed al consolidamento delle conoscenze delle regole grammaticali e all'uso delle espressioni del linguaggio parlato.

le attività mireranno al coinvolgimento attivo dei ragazzi nell'apprendimento della lingua inglese attraverso attività pratiche, esperienziali e collaborative.
I ragazzi avranno la possibilità di sentirsi protagonisti nell'apprendimento della lingua straniera anche grazie ad attività laboratoriali creative condotte, ove possibile, con l'utilizzo delle tecnologie.