

## AGGIORNAMENTO P.O.F.

### **CORSO A INDIRIZZO SPORTIVO**

Dall'Anno Scolastico 2021/2022, si attiverà il corso a indirizzo sportivo con la medesima articolazione oraria dell'indirizzo musicale: 33 ore settimanali (di cui 30 di attività curricolare e 3 di attività sportiva), dal lunedì al sabato dalle ore 8:00 alle ore 13:30. Il corso propone le seguenti discipline sportive con scansione modulare: vela, hockey, atletica leggera, nuoto, ginnastica artistica e canoa. Sono coinvolte nel percorso tutte le discipline curricolari che adatteranno lo sport come trait-d'union trasversale fra loro.

**(Approvato nel Collegio dei docenti del 16/10/2020 e del 29/06/2021 e dal Consiglio di Istituto del 14/12/2020 e del 30/06/2021)**

### **PROGETTI**

#### **Titolo attività**

Progetto "LET'S STEAM Strumenti e metodologie per una scuola inclusiva, interattiva e cooperativa"

#### **Descrizione sintetica delle attività con eventuali indicazioni dell'area tematica di riferimento**

Il Progetto, in rete con l'Istituto di Istruzione Superiore "Gregorio da Catino" di Poggio Mirteto (Rieti) e l'Istituto Comprensivo Uggiano La Chiesa (Lecce), prevede la realizzazione di azioni didattiche e formative sulle discipline STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arti e Matematica), svolte attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative, con particolare riferimento alla didattica digitale, in coerenza con il Piano nazionale per la scuola digitale.

Mira a realizzare un apprendimento attivo e cooperativo, creando i presupposti per lo sviluppo di "spazi aperti" in cui gli allievi possano utilizzare tutte le conoscenze ed abilità acquisite e applicarle per risolvere problemi nei più svariati campi attraverso il metodo scientifico, l'Interazione, l'approccio ai nuovi linguaggi informatici, alla robotica, al tinkering e alla realtà virtuale.

#### **Obiettivi formativi e competenze attese**

Sperimentare metodologie di apprendimento STEAM innovative basate sull'esperienza, sul progetto e sulla sfida.

Ampliare le proprie competenze in ambito cognitivo e metacognitivo.

Sviluppare competenze digitali e competenze STEAM.

#### **Titolo attività**

Monumenti Aperti 2021/2022

#### **Descrizione sintetica delle attività con eventuali indicazioni dell'area tematica di riferimento**

La scuola secondaria partecipa alla XXV edizione di Monumenti Aperti che si svolgerà il 23 e il 24 ottobre 2021. Le classi del corso ad indirizzo musicale della Tuveri parteciperanno ai concerti mentre gruppi di alunni provenienti dalle classi seconde e terze degli altri corsi si occuperanno delle visite guidate. La manifestazione, stante l'emergenza sanitaria in atto, si realizzerà secondo una formula mista che prevede la realizzazione di materiali digitali e, se e laddove sarà consentito, lo svolgimento tradizionale in presenza nel rispetto di tutte le norme a tutela della salute di visitatori e volontari. La manifestazione avrà come tema chiave Monumenti Aperti – Scuola di Libertà.

#### **Obiettivi formativi e competenze attese**

Conoscere i territori, le comunità e le loro bellezze storico-artistiche, archeologiche, architettoniche, paesaggistiche e ambientali.

Promuovere le potenzialità artistiche ed espressive di ciascun alunno.

#### **Titolo attività**

Insieme per la Scuola

### **Descrizione sintetica delle attività con eventuali indicazioni dell'area tematica di riferimento**

Adesione ad un'iniziativa del gruppo Conad per sostenere le necessità della scuola attraverso la raccolta di buoni, che si ottengono facendo la spesa nei punti vendita, utili per ottenere materiali didattici, attrezzature informatiche e multimediali e tanti altri articoli indispensabili per l'attività scolastica e l'apprendimento.

#### **Titolo attività**

La bellezza è negli occhi di chi guarda

### **Descrizione sintetica delle attività con eventuali indicazioni dell'area tematica di riferimento**

Il progetto mira a promuovere alcuni obiettivi dell'Agenda 2030, in particolare il *n.3 Salute e benessere*, il *n.4 Istruzione di qualità*, il *n.10 Ridurre le disuguaglianze* e il *n.16 Pace, giustizia e istituzioni solide*, attraverso l'educazione al concetto della bellezza di alunni e alunne, con azioni differenti, sia per la complessità dei contenuti affrontati che per le metodologie, a seconda della fascia d'età coinvolta (Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado). Per la scuola primaria prevede iniziative quali laboratori di arte, di fotografia e di musica, oltre che alla realizzazione di uno spazio all'aperto dedicato all'apprendimento in senso lato e la realizzazione di una copertura degli spazi confinanti per realizzare un'aula all'aperto in modo da garantirne la fruibilità anche nei mesi più freddi.

Per la Scuola secondaria di I grado prevede la riqualificazione, riorganizzazione ed abbellimento dell'edificio scolastico con la realizzazione di murales e di un'aula all'aperto con relativa copertura, dando nuovo colore agli ambienti comuni e specifici.

#### **Obiettivi formativi e competenze attese**

Contrastare la povertà e l'emergenza educativa attraverso l'educazione al concetto di bellezza.

Promuovere le potenzialità artistiche ed espressive di ciascun alunno.

Favorire la collaborazione tra Scuole, Enti pubblici, soggetti privati e Associazioni.

#### **Titolo attività**

Atelier Digitali

### **Descrizione sintetica delle attività con eventuali indicazioni dell'area tematica di riferimento**

Il progetto, finalizzato alla creazione di un laboratorio altamente tecnologico ed innovativo, si pone l'obiettivo di sviluppare competenze attraverso l'acquisizione di nuovi strumenti didattici idonei a sostenere l'apprendimento curricolare e l'insegnamento delle discipline STEM. Si realizzeranno diversi modelli di robot e si svilupperà la creatività digitale utilizzando vari set di elettronica e robotica educativa, tra cui quelli basati su mattoncini LEGO, Mbot 2 e CodeyRocky, inoltre sarà possibile utilizzare i robot in ambiente di simulazione per attività in realtà virtuale e aumentata.

#### **Obiettivi formativi e competenze attese**

Favorire l'interesse e il coinvolgimento verso le materie STEM.

Favorire lo sviluppo del pensiero computazionale.

Promuovere attività didattiche collaborativeoperative, inclusive e coinvolgenti per tutti.

Padroneggiare strumenti tecnologici e scientifici indispensabili per l'esercizio della cittadinanza.

#### **Titolo attività**

Conoscere e vivere oltre la scuola

### **Descrizione sintetica delle attività con eventuali indicazioni dell'area tematica di riferimento**

Il Progetto, rivolto agli alunni con bisogni speciali dell'istituto, si prefigge l'obiettivo di offrire strumenti per risolvere semplici compiti autentici in vista di una futura autonomia personale e sociale, favorendo la conoscenza della realtà, dei servizi e delle opportunità offerte dal proprio territorio di appartenenza.

#### **Obiettivi formativi e competenze attese**

Favorire una maggior crescita individuale.

Ampliare l'autonomia sociale e personale.

Rispettare i ritmi e i tempi in relazione alle proposte dell'adulto.

Migliorare l'autonomia di base in azioni quotidiane.

Sviluppare il senso di responsabilità e il senso di appartenenza alla comunità.

**(Approvato nel Collegio dei Docenti del 29/06/2021 e dal Consiglio di Istituto del 30/06/2021)**