

PROGETTI 2021/2022

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO APPIGNANO DEL TRONTO

SCHEMA di PROGETTAZIONE a.s. 2021– 2022

LINGUISTICO/ESPRESSIVO

ANTROPOLOGICO

MATEMATICO/TECNOLOGICO

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO **PLESSO** APPIGNANO DEL TRONTO **CLASSE II-III SEZ.A**

Sezione didattica

1.1- Denominazione progetto

Consiglio Comunale dei Ragazzi "Democrazia in erba"

1.2 -Responsabile progetto

Prof.ssa Assuntina Gaetano

1.3 -Obiettivi

- Conoscere le regole della democrazia
- Conoscere il valore della democrazia
- Conoscere gli ambiti di competenza del consiglio Comunale junior (politiche ambientali, sport, tempo libero, cultura, spettacolo)
- Conoscere il proprio territorio
- Conoscere i meccanismi del sistema amministrativo che governa il proprio paese
- Conoscere gli elementi essenziali degli ordinamenti comunitari e internazionali con le loro funzioni
- Saper rispettare regole, tempi, ruoli e compiti assegnati;
- Saper esprimere pareri sui problemi affrontati
- Saper proporre soluzioni all'amministrazione Comunale
- Saper riflettere sui propri diritti e doveri di cittadino
- Saper agire in modo autonomo e responsabile
- Capacità di decidere
- Capacità di dibattere rispettando gli altri
- Capacità di lavorare in gruppo
- Capacità di elaborazione soluzioni realistiche
- Capacità di confronto, di lavoro in team e di argomentazione delle proposte fatte
- Capacità di eseguire un progetto

1.4 -Risorse umane

Docenti-alunni-collaboratore scolastico

1.5 -Durata

Intero anno scolastico

1.6 - Beni e servizi

Colori, fogli bristol, risme di carta
Autobus scolastico

Data 18-10-2021

LA RESPONSABILE DEL PROGETTO

Assuntina Gaetano

SCHEMA di PROGETTAZIONE a.s. 2021– 2022

LINGUISTICO/ESPRESSIVO

ANTROPOLOGICO
(barrare area che interessa)

MATEMATICO/TECNOLOGICO

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO **PLESSO** APPIGNANO DEL TRONTO **CLASSE II-III SEZ.A**

Sezione didattica

1.1- Denominazione progetto

Progetto PER NON DIMENTICARE

1.2-Responsabile progetto

Prof.ssa Assuntina Gaetano

1.3 -Obiettivi

Conoscere gli avvenimenti storici relativi agli eventi che hanno determinato la Shoah.
Conoscere e riflettere sul tema attraverso la lettura del libro La violinista di Auschwitz di Ellie Midwood
Conoscere e comprendere il messaggio del testo preso in esame.
Conoscere le vittime della mafia.
Conoscere i protagonisti e i principi della Legalità
Saper esprimere pareri sui problemi affrontati.
Saper riflettere sui propri diritti e doveri di cittadino.
Saper leggere e comprendere testi inerenti al tema proposto.
Saper scrivere testi sul tema.
Capacità di collaborare in gruppo.
Capacità di interpretare documenti.
Capacità di rielaborare le riflessioni e le impressioni in modo personale.
Capacità di modificare i propri comportamenti superando pregiudizi di carattere socio-culturale-religioso, attraverso la scoperta del valore della "diversità", da vivere come ricchezza per superare le problematiche relazionali e di interazione, per una convivenza pacifica.
Capacità di riflettere sugli aspetti ancora attuali del Razzismo e dell'intolleranza per i "diversi" e per le idee altrui.
Capacità di attuare i principi della Legalità.

1.4 -Risorse umane

Docenti-alunni-collaboratore scolastico

1.5 -Durata

Intero anno scolastico

1.6 - Beni e servizi

LIM- proiettore- laboratori , materiale specifico

Data 18-10-2021

LA RESPONSABILE DEL PROGETTO

Assuntina Gaetano

SCHEMA di PROGETTAZIONE a.s. 2021– 2022

LINGUISTICO/ESPRESSIVO

ANTROPOLOGICO
(barrare area che interessa)

MATEMATICO/TECNOLOGICO

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO **PLESSO** APPIGNANO DEL TRONTO **CLASSE II-III SEZ.A**

Sezione didattica

1.1- Denominazione progetto

Progetto d'Istituto– IN VIAGGIO, NOI CITTADINI DEL MONDO- ...vivere la solidarietà

1.2 -Responsabile progetto

Prof.ssa Assuntina Gaetano

1.3 -Obiettivi

- Trasmettere il piacere della lettura
- Promuovere itinerari e strategie atti a suscitare curiosità e amore per la lettura
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo
- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti
- Favorire la comprensione di sé e del mondo
- Potenziare le capacità logiche ed attrattive
- Arricchire il vocabolario lessicale
- Potenziare le capacità espressive
- Saper stabilire con gli altri rapporti basati sul reciproco rispetto
- Conoscere il meccanismo della rappresentanza democratica
- Conoscere i valori che permettono la partecipazione democratica alla vita sociale
- Promuovere, potenziare, valorizzare la costruzione dell'identità personale

1.4 -Risorse umane

Team docenti, collaboratore scolastico, alunni delle classi coinvolte nel progetto

1.5 -Durata

Intero anno scolastico

1.6 - Beni e servizi

Data 18-10-2021

LA RESPONSABILE DEL PROGETTO

Assuntina Gaetano

SCHEMA di PROGETTAZIONE a.s. 2021– 2022

X LINGUISTICO/ESPRESSIVO

x ANTROPOLOGICO
(barrare area che interessa)

x MATEMATICO/TECNOLOGICO

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO **PLESSO** APPIGNANO DEL TRONTO **CLASSE** II-III **SEZ.A**

Sezione didattica

1.1- Denominazione progetto

PROGETTO RECUPERO-CONSOLIDAMENTO-POTENZIAMENTO

1.2 -Responsabile progetto

Prof.ssa Assuntina Gaetano

1.3 -Obiettivi

RECUPERO

- Recuperare, consolidare e potenziare le abilità e le competenze disciplinari (italiano, inglese e matematica).
- Educare i ragazzi all'accettazione delle proprie difficoltà e alla gestione delle emozioni
- Conseguenti.
- Potenziare i loro punti di forza, per riequilibrare la sfera emotiva e la personalità.
- Usare strategie compensative di apprendimento.
- Acquisire un metodo di studio più appropriato, con il coinvolgimento di aspetti metacognitivi e motivazionali.
- Usare strategie specifiche di problem - solving e di autoregolazione cognitiva.
- Stimolare la motivazione ad apprendere.
- Educare al cooperative learning, potenziando le abilità sociali e relazionali con i pari.

CONSOLIDAMENTO/POTENZIAMENTO

- Promuovere negli allievi la conoscenza di sé e delle proprie capacità attitudinali.
- Rendere gli alunni capaci d'individuare le proprie mancanze ai fini di operare un adeguato intervento di consolidamento/potenziamento, mediante percorsi mirati e certamente raggiungibili.
- Far sì che l'alunno sia in grado di apprezzare gli itinerari formativi anche attraverso il lavoro di gruppo, instaurando rapporti anche con gli altri compagni, per una valida ed efficace collaborazione.
- Far acquisire agli alunni un'autonomia di studio crescente, con il miglioramento del metodo di studio.
- Educare ad assumere atteggiamenti sempre più disinvolti nei riguardi delle discipline, potenziando le capacità di comprensione, di ascolto, d'osservazione, d'analisi e di sintesi; Rendere gli alunni capaci di comprendere, applicare, confrontare, analizzare, classificare, con una progressiva visione unitaria, tutti i contenuti proposti, sia nell'area linguistica che in quella matematica.

1.4 -Risorse umane

Docenti curricolari: Gaetano Assuntina, Marozzi Katia, Pierantozzi Federica
Collaboratore scolastico

1.5 -Durata

Febbraio-marzo

1.6 - Beni e servizi

Lim, notebook, video proiettore, registratore audio. Autobus

Data 18-10-2021

LA RESPONSABILE DEL PROGETTO

Assuntina Gaetano

SCHEDA di PROGETTAZIONE a.s. 2021– 2022

LINGUISTICO/ESPRESSIVO ANTROPOLOGICO MATEMATICO/TECNOLOGICO

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO **PLESSO** APPIGNANO DEL TRONTO
CLASSE II-III della scuola secondaria I grado **SEZ.A**

Sezione 1 - Descrittiva

1.1- Denominazione progetto

PREVENZIONE DELLE INFEZIONI SESSUALMENTE TRASMISSIBILI (IST) E CONTRACCEZIONE

1.2 -Responsabile progetto

Prof.ssa Gaetano Assuntina

1.3 -Obiettivi

- Aumentare le conoscenze dei giovani rispetto alle Infezioni Sessualmente Trasmissibili (con particolare riferimento al virus dell'HIV) e ai principali metodi contraccettivi;
-offrire spunti di riflessione e di discussione sui principali cambiamenti sessuali, psicologici, relazionali e sociali del periodo adolescenziale;
-accrescere le capacità di operare decisioni consapevoli e responsabili nel campo della sessualità;
-creare un canale di informazione tra i giovani e i servizi della ASUR Marche AV n. 5 che si occupano di adolescenza, infezioni sessualmente trasmissibili e contraccezione.

1.4 -Risorse umane

Docenti, alunni, collaboratore scolastico, Operatori del Dipartimento di Prevenzione e del Consultorio Familiare (ginecologi, psicologi, ostetriche, assistenti sanitari)

1.5 -Durata

Un incontro di 2 h in classe con gli esperti in orario curricolare i docenti tratteranno tematiche relative alla sessualità e all'affettività (cambiamenti puberali, adolescenza, amore, amicizia, ecc...)

1.6 - Beni e servizi

Lim o video proiettore,PC

Data

18 OTTOBRE 2021

Assuntina Gaetano

SCHEMA di PROGETTAZIONE a.s. 2021– 2022

LINGUISTICO/ESPRESSIVO

ANTROPOLOGICO

MATEMATICO/TECNOLOGICO

SCUOLA *SECONDIRIA di primo grado PLESSO APPIGNANO D. T. CLASSE seconda SEZ. A*

Sezione didattica

1.1- Denominazione progetto

IL CODING IN CLASSE

1.2 -Responsabile progetto

MARIO CASTELLUCCI

1.3 -Obiettivi

L'obiettivo principale del progetto è quello di insegnare il Coding, cioè la programmazione. Si parte da un'alfabetizzazione digitale, per arrivare allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. L'obiettivo non è quello di far diventare tutti dei programmatori informatici, ma di diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della società moderna. Capire i principi alla base del funzionamento dei sistemi e della tecnologia informatica è altrettanto importante del capire come funzionano l'elettricità o la cellula. È necessario che gli studenti apprendano questa cultura scientifica qualunque sia il lavoro che desiderano fare da grandi: medici, avvocati, giornalisti, imprenditori, amministratori, politici, e così via. Le competenze acquisite mediante il pensiero computazionale sono di carattere generale perché insegnano a strutturare una attività in modo che sia svolta da un qualsiasi "esecutore", che può essere certo un calcolatore ma anche un gruppo di lavoro all'interno di una azienda o di un'amministrazione. Inoltre, la conoscenza dei concetti fondamentali dell'informatica aiuta a sviluppare la capacità di risoluzione di problemi e la creatività. Piattaforma <http://programmaitfuturo.it> Sito web: www.code.org

1.4 -Risorse umane

Mario Castellucci: responsabile del progetto ed esecutore con un impegno di n. 9 ore di docenza.

1.5 -Durata

L'attività di laboratorio prevede un orario extracurricolare di 9 ore.
Il laboratorio verrà attuato a partire da gennaio per un totale di 3 rientri da tre ore per ogni classe, dalle ore 13,30 alle ore 16,30. Nel caso non fosse possibile la frequenza a scuola a causa della pandemia le lezioni potranno essere svolte per mezzo della piattaforma Cisco in modalità remoto eventualmente rimodulando l'orario giornaliero.

1.6 - Beni e servizi

Data 20/10/2021

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

Prof. Mario Castellucci

SCHEDA di PROGETTAZIONE a.s. 2021– 2022

LINGUISTICO/ESPRESSIVO

ANTROPOLOGICO

MATEMATICO/TECNOLOGICO

SCUOLA SECONDARIA di primo grado PLESSO APPIGNANO DEL T. CLASSE TERZA SEZ. A

Sezione didattica

1.1- Denominazione progetto

Matite digitali **PROGECAD**

1.2 -Responsabile progetto

MARIO CASTELLUCCI

1.3 -Obiettivi

Matite digitali

Gli strumenti del disegno geometrico negli ultimi anni hanno subito una radicale trasformazione. In tutti gli ambiti professionali, righe, squadre, matite e temperini sono stati sostituiti dai software CAD (Computer Aided Drawing). Si propone questo progetto in vista anche dell'ORIENTAMENTO per la scuola superiore con la presenza di discipline afferenti all'area delle discipline geometriche ed architettoniche.

Conoscenze e abilità relative ai nuovi strumenti, tipici del disegno tecnico digitale, vengono sempre più spesso richieste agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado.

Il progetto è altresì finalizzato a migliorare le capacità operative e progettuali del ragazzo, procurando un valido supporto applicativo agli argomenti del proprio corso di studi per acquisire adeguate conoscenze informatiche.

L'iniziativa **progeCAD Educational** consente, previa registrazione degli studenti, di utilizzare gratuitamente un efficacissimo CAD in lingua italiana. L'interfaccia utente è straordinariamente simile a quella classica di Autocad e la produzione dei file avviene attraverso il formato DWG. Il software della Progesoft ha un ulteriore punto di forza costituito dalla dimensione estremamente contenuta del prodotto, che può essere trasportato all'interno di una chiavetta USB e installato in pochi minuti. Come nel caso di Autocad, anche Progecad è ora disponibile per gli utenti MAC.

Link da dove scaricare direttamente la versione gratuita <https://www.progesoft.com/it/scuole>
Manuale digitale scaricabile direttamente dal programma

1.4 -Risorse umane

Mario Castellucci: responsabile del progetto ed esecutore con un impegno di n. 9 ore di docenza.

1.5 -Durata

L'attività di laboratorio prevede un orario extracurricolare di 9 ore.

Il laboratorio verrà attuato a partire da gennaio per un totale di 3 rientri da tre ore, dalle ore 13,30 alle ore 16,30. Nel caso non fosse possibile la frequenza a scuola a causa della pandemia le lezioni potranno essere svolte per mezzo della piattaforma Cisco in modalità remoto eventualmente rimodulando l'orario giornaliero.

1.6 - Beni e servizi

Data 20/10/2021

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

Prof. Mario Castellucci

SCHEDA di PROGETTAZIONE a.s. 2021– 2022

LINGUISTICO/ESPRESSIVO

ANTROPOLOGICO

MATEMATICO/TECNOLOGICO

SCUOLA *SECONDARIA di primo grado* PLESSO Via Ciabattoni Offida
CLASSE tutte le classi della Secondaria di primo grado di Offida e Appignano del T.

Sezione didattica

1.1- Denominazione progetto

SCACCHI A SCUOLA

1.2 -Responsabile progetto

MARIO CASTELLUCCI istruttore della Federazione Italiana Scacchi

1.3 -Obiettivi

La proposta dell'attività progettuale avviene in linea con la Dichiarazione 0050/2011 "Progetto scacchi a scuola" approvata dal Parlamento Europeo nel Marzo 2012 per la diffusione in tutti gli Stati Comunitari di progetti educativi in contesto scacchistico per favorire crescita sane a scuola, recepita quindi anche dal nostro Governo e dal MIUR – Ministero per l'Istruzione, l'Università e la Ricerca, è proposto il progetto "Scacchi a scuola" che sviluppa le proposte della legge Comunitaria, dedicato al gioco degli scacchi e alle sue valenze educative, rieducative e formative.

Il Progetto "**Scacchi a Scuola**" ha il principale obiettivo di valorizzare gli aspetti formativi del carattere ed educativi della mente giovanile.

L'apprendimento della tecnica di gioco rappresenta un mezzo per facilitare la maturazione dello studente e per accelerare la crescita delle facoltà logiche, divertendo nello stesso tempo.

Chi pratica questa disciplina, in generale, acquisisce una più profonda capacità di concentrazione e potenza senza sforzo le caratteristiche elaborative del cervello con notevoli effetti benefici anche in altri campi come l'organizzazione del proprio lavoro o l'apprendimento delle materie scolastiche. Lo stesso Parlamento Europeo riconosce che il gioco degli scacchi può contribuire alla coesione sociale e a conseguire obiettivi strategici quali l'integrazione sociale, la lotta contro la

discriminazione e la lotta contro le diverse dipendenze; inoltre, indipendentemente dall'età dei ragazzi, il gioco degli scacchi può migliorare la concentrazione, la pazienza, la perseveranza e può sviluppare il senso di creatività, l'intuito e la memoria oltre alle capacità analitiche e decisionali. Gli scacchi insegnano inoltre determinazione, motivazione e spirito sportivo.

In sostanza, il gioco degli scacchi agisce positivamente su molteplici aspetti formativi:

- 1) Aumento delle capacità di attenzione e concentrazione;
- 2) Sviluppo della tendenza ad organizzare il proprio studio o lavoro secondo un piano preordinato, quindi una maggiore pianificazione delle proprie attività;
- 3) Crescita delle capacità di previsione e di visualizzazione;
- 4) Rafforzamento delle capacità di memorizzazione;
- 5) Spinta ad un maggiore impegno formativo;
- 6) Conquista di maggiore spirito decisionale;
- 7) Maggiore efficienza intellettuale;
- 8) Aumento della creatività;
- 9) Sviluppo della logica astratta e della visione sintetica;
- 10) Migliore socializzazione;
- 11) Autocontrollo;
- 12) Capacità di lavorare in silenzio;
- 13) Osservazione globale e meditazione;
- 14) Rispetto dei limiti di tempo e spazio;
- 15) Possibilità di misurarsi con i propri avversari in senso intellettuale e mai fisico;
- 16) Visione più obiettiva della propria persona e delle proprie capacità (negli scacchi i fattori aleatori sono praticamente nulli).

1.4 -Risorse umane

Mario Castellucci: responsabile del progetto e istruttore della Federazione Italiana Scacchi per n. 12 ore di docenza, 10 ore funzionali per partecipazione al Trofeo Scacchi Scuola.

1.5 -Durata

L'attività di laboratorio prevede un orario extracurricolare di 12 ore da svolgersi nel plesso di via Ciabattoni ad Offida.

Il laboratorio verrà attuato a partire da gennaio per un totale di 6 rientri da due ore, dalle ore 14,00 alle ore 16,00. Nel caso non fosse possibile la frequenza a scuola a causa della pandemia le lezioni potranno essere svolte per mezzo della piattaforma <https://lichess.org/> in modalità remoto eventualmente rimodulando l'orario giornaliero.

1.6 - Beni e servizi

Data 27/10/2021

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

Prof. Mario Castellucci

SCHEMA di PROGETTAZIONE a.s. 2021– 2022

LINGUISTICO/ESPRESSIVO

ANTROPOLOGICO
(barrare area che interessa)

MATEMATICO/TECNOLOGICO

SCUOLA SECONDARIA
APPIGNANO DEL TR. CLASSE 1 OFFIDA CLASSE 1 SEZ. A e B

Sezione didattica

1.1- Denominazione progetto

Creare con le mani _ Progetto Diorami

1.2 -Responsabile progetto

CARDARELLI FRANCESCO

1.3 -Obiettivi

Rispetto dell'ambiente
Rendere consapevoli gli alunni delle proprie inclinazioni e capacità.
Favorire la promozione della propria personalità.
Educare all'uso più consapevole di uno dei mezzi essenziali della comunicazione, quello visivo, espressivo e manipolativo.
Sviluppare le capacità di progettazione tecnico-artistica utilizzando e approfondendo gli argomenti e le modalità proprie del fare artistico come sintesi dei vari aspetti del linguaggio espressivo (pittura, scenografia, modellazione).
Sperimentare originali ed efficaci tecniche di didattica della scienza.
Sviluppare le competenze attraverso un approccio didattico laboratoriale.

1.4 -Risorse umane

1.5 -Durata

I Quadrimestre: da Novembre a Gennaio - II Quadrimestre: da Febbraio a Marzo

1.6 - Beni e servizi

Data 27/10/2021

IL/LA RESPONSABILE DEL PROGETTO
CARDARELLI FRANCESCO