

PROGETTAZIONE EXTRACURRICOLARE a.s. 2017/18

PROGETTARE SIGNIFICA:

- **modificare il modo di lavorare dei docenti individualmente e in Team**
- **ricorrere a risorse anche finanziarie esterne alla scuola**
- **definire il proprio rapporto con il territorio.**

LE TAPPE CHE CARATTERIZZANO UN PROGETTO SONO:

- **analisi della situazione e individuazione degli obiettivi**
- **individuazione delle risorse (persone, competenze, risorse finanziarie, tempi)**
- **definizione degli obiettivi formativi e loro traduzione in prestazioni e comportamenti**
- **definizione delle azioni**
- **valutazione e verifica tra: obiettivi/bisogni /risultati.**

Progetto Biblioteca

- . Iniziative di raccolta libri / donazioni per le scuole:
 - *Aiutami a crescere*, iniziativa della Casa Editrice Giunti nel mese di Agosto
 - #ioleggoperche', iniziativa nazionale nel mese di ottobre
 - . Letture animate in italiano e in lingua inglese durante *Libriamoci. Giornate di lettura nelle scuole*, nel mese di ottobre, e a dicembre in prossimità del Natale.
- Bookcrossing: libri che amano viaggiare* - abbiamo posizionato un cesto di libri su una panchina della scuola, i libri possono essere presi dai bambini senza richiedere il prestito con il compito di 'liberarli' dopo averli letti, lasciandoli dove preferiscono per dare ad altri bambini la possibilità di leggerli. Ogni libro ha un'etichetta all'interno che spiega cosa deve fare chi lo trova.

Nella biblioteca e' attivo un sistema di prestito a cui partecipano tutte le classi e che prevede la compilazione di una scheda personale. La biblioteca e' sempre aperta, due volte a settimana due maestre hanno dato la disponibilita' ad affiancare i bambini nella ricerca dei volumi, nella restituzione, compilazione delle schede ecc.

Tutti i libri sono catalogati secondo il sistema di catalogazione Dewey e registrati in un software gratuito chiamato *bibliomix* (che consente anche la registrazione dei prestiti ma per ora lo usiamo solo per la ricercare i libri e per la loro registrazione).

schema delle progettualità scelte nei tre livelli dell'Istituto:

Scuole Dell'infanzia XX Giugno- Via Quieta

Progetti, Attività, Adesioni

Progetto Continuità

progetto Unicef – scuola amica

Tieffeu -centro di sperimentazione sull'espressione infantile

Teatro In Inglese- Oliver Page

Scuole Primarie	Scuola secondaria di primo grado "S. Paolo":
XX Giugno- Fabretti	Progetti, Attività, Adesioni
Progetti, Attività, Adesioni	Progetto continuità
Progetto Continuità	Progetto solidarietà
Progetto Biblioteca	progetto Unicef – scuola amica
progetto Unicef – scuola amica	Nuoto
Insieme si può- Istituto Donini	Atletica
UISP- sport per tutti	Rafting
Cineforum cinema Meliès	Arti marziali
storia del cinema- cinema Zenith	Arrampicata
A scuola di cinema	Vela
CLIL	BLSD
Scacchi in gioco	Laboratorio Delle Scienze Sperimentali
minivolley	-POST il clima
mattinate musicali	-POST chimica in bottiglia
la natura chiama -facoltà di Agraria	-POST DNA
Post – sulle tracce dei dinosauri	fondazione Agraria di Perugia
Post- la bioplastica	l'apprendista filosofo- Istituto Pieralli
progetto sul patrimonio naturalistico	-POST la rivoluzione industriale
paesaggistico e culturale- fondazione s. Anna	Giochi matematici d'autunno della Bocconi
lab. Hanj- origami	Galilei senza frontiere
cercando l'isola che non c'è	Liberliberatutti -Offerta del Comune
A scuola nel parco- comitato Chianelli	Postcast channel
Arte a Palazzo Baldeschi	Progetto Astronomia
Progetto Coro	OrtoxOrtox3,14
Amica Sofia	A scuola di Cinema
Progetto Lettura- valigia del narratore	Il mestiere di vivere: artigiani in video
Laboratori di recupero per gli apprendimenti	En plain air: -corso di disegno all'aperto
Screening dislessia	Sens@zioni:di scrittura creativa
Scuole Aperte Per I Laboratori Pomeridiani:	Leggere ...per danzare
Strumento Musicale, Laboratorio D'inglese	Musica per crescere
(Attività Sportive.	

<p>Collaborazioni Con Oliver Page Tieffeu Fondazione Baldeschi Al Corso Cinema Zenith Post FARE Kim Mejim</p> <p>Biblioteca S. Sisto Libriamoci Biblioteca Comunale Villa Urbani Umbra Institute</p> <p style="text-align: center;">Concorsi</p> <p>Scrittori di classe Didattica Orientativa, Narrazioni E Competenze Nella Scuola Dell'inclusione</p> <p>Pon – LAN-WLAN - Una rete per tutti Pon – AMBIENTE DIGITALE- Classe Digitale</p>	<p>Longobardi in Italia Scrittori in classe Medioevo a Perugia Freedom writers- biblioteca villa Urbani Testimoniare il bene CLIL eTwinning Percorso Sulle Eccellenze Agroalimentari Del Territorio: Filiera dell'olio, del latte, del cioccolato Biodiversità e ambiente Adotta un diritto Teatro In Lingua Inglese/Italiano Gruppo di lettura “ Io leggo” Conversazioni In Lingua Spagnola Conversazioni In Lingua Inglese Conversazioni In Lingua francese Progetto lettura e incontro con l'autore Raccontiamoci: laboratorio di scrittura autobiografica Key Dele Delf Progetto Educhange IMUN Progetto Counseling Progetto sul patrimonio naturalistico paesaggistico e culturale- Fondazione s. Anna Perugia 1416 Uscite sul territorio: Museo degli strumenti musicali Futurismo a Perugia-Dottoria palazzo Penna Arte a Plazzo Baldeschi Liceo Pieralli Associazione lab. Danzaidea Amici della Musica Museo dell'acqua di Paciano Vetreria Morelli Teleria Brozzetti Collaborazioni Con: Fondazione s. Anna Associazione culturale Encuentro Museo diocesano</p>
---	---

	<p> Associazione Perugia 1416 Ass. culturale Palazzo Sorbello CLA Post Legambiente Libriamoci teatro Brecht Archivio Di Stato (Laboratori Storici) museo MANU Oasi S. Feliciano Amici Della Musica Teatro Brecht Umbra Institute Fondazione Baldeschi Al Corso Dipartimento Agricoltura, Ambiente Alimentazione Università degli Studi Perugia/Orto Medievale Caselli didattica (Astronomia) Grifolatte Ass. nazionale insegnanti scienze naturali Cinema Zenith Unicef FAI MIUR Banco Alimentare Piscina PELLINI CUS Centro velico METROPOLITAN BOULDER CONCORSI : SCRITTORI DI CLASSE Giochi D'autunno Bocconi Galilei Senza Frontiere Laboratorio Delle Scienze Sperimentali Didattica Orientativa, Narrazioni E Competenze Nella Scuola Dell'inclusione Pon – LAN-WLAN - Una rete per tutti Pon – AMBIENTE DIGITALE- Classe Digitale </p>
--	---

PROGETTI EXTRACURRICULARI	OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI	INDICATORI DI RISULTATO	RISULTATI ATTESI
Progetti di recupero delle competenze di base	Facilitare l'apprendimento e la padronanza di strumenti linguistici, logico-matematici, comunicativi e creativi, nella promozione del benessere e nella prevenzione del disagio scolastico. Incentivare la motivazione individuale, prevenire il rischio di disinteresse e atteggiamenti di ostilità verso la conoscenza; Promuovere l'assunzione di comportamenti	Diminuzione della fascia di popolazione scolastica posizionata su risultati tra la non sufficienza e la sufficienza del 2,5% Aumento della frequenza degli alunni alle attività proposte	Miglior inserimento di tutti gli alunni all'interno della comunità e partecipazione attiva e motivata alla vita della scuola. Miglioramento dei risultati nelle discipline Diminuzione del disagio negli alunni con maggiori difficoltà di apprendimento. Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli
Progetti di potenziamento delle competenze digitali	Acquisire nuove competenze digitali e tecnologiche da parte di	Aumento del 10% dei docenti che utilizzano materiali digitali	Incremento del numero dei docenti che usano materiali
Progetti di potenziamento delle competenze in lingua straniera	Accrescere il lessico e la capacità di conversazione in situazioni diverse	Frequenza degli alunni alle attività proposte. Diminuzione della fascia scolastica	Miglioramento dei risultati sulle discipline interessate Valorizzazione delle eccellenze
Progetti di potenziamento delle attività espressive	Comprendere ed utilizzare codici comunicativi diversi Percepire l'uso di linguaggi diversi come valore	Frequenza degli alunni alle attività	Miglior inserimento di tutti gli alunni all'interno della comunità e
Progetti di potenziamento delle eccellenze	Individuare percorsi e sistemi funzionali alla premialità e alla	Numero partecipanti alle varie manifestazioni e	Individuazione delle eccellenze Valorizzazione delle
Progetti di potenziamento delle attività gioco-sport	Far conoscere e vivere agli alunni i valori educativi dello sport, in grado di veicolare il senso del fair-play come scelta di vita, nel rispetto anche della	Numero partecipanti alle attività. Aumento del 4% degli alunni che scelgono una disciplina sportiva	Miglior inserimento di tutti gli alunni all'interno della comunità e partecipazione attiva e motivata

OGNI PROGETTO, DUNQUE, SI DOVRÁ ARTICOLARE IN

- fase conoscitiva
- fase progettuale
- fase operativa
- fase valutativa

I PROGETTI:

- **devono rispondere a scelte condivise**
- **sono impegno per tutti i docenti**
- **sono la risposta a un'identità della nostra scuola.**