

Tabella Progetti (Allegato 1) Progetti anno finanziario 2020

	Plesso	Attività	Classi	Obiettivi	Ore
1	AL	<b>Origine della scrittura</b>	4A 4B	Laboratorio di ricerca	20
2	AL	<b>Circomotricità Arteviva</b>	seconde	Sviluppo delle capacità di concentrazione, creatività, empatia, autostima	20
3	AL	<b>Robotica e coding</b>	3A 3B	Percorso di coding e robotica	20
4	AL	<b>Preistoricamente tecnologico</b>	3A 3B	Sperimentare con le stesse tecniche e gli stessi materiali la produzione di manufatti preistorici	20
5	AL	<b>Scrittura creativa</b>	Prime, seconde, terze	Prendere confidenza con la scrittura attraverso percorsi creativi	12
6	DB	<b>eXperiscuola</b>	tutte	dare visibilità e incentivare attività realizzate nella scuola, ponendo l'accento sul tema della narrazione della scienza, evidenziando l'orizzonte interdisciplinare in cui si collocano le esperienze di tipo scientifico	44
7	DB	<b>Baseball</b>	quarte	Sviluppare gli schemi motori di base, lo spirito di squadra e il rispetto delle regole	8
8	DB	<b>Pausa in campo</b>	Terze quarte quinte	Sviluppare il senso di gruppo e il rispetto delle regole	
9	DB	<b>Benessere a scuola</b>	Quinte C-D	Modulare le emozioni; promuovere capacità relazionali volte alla valorizzazione dell'altro, prevenire il bullismo.	15
10	DB	<b>Laboratorio informatica: Coding e collegamenti ipertestuali con Libre Office Impress</b>	Terze e quarte	Utilizzare software Libre office per le varie funzioni	32
11	DB	<b>Roma antica e Laboratorio storia</b>	Quinte	- Analisi degli aspetti della cultura a partire dai reperti archeologici e dalle fonti storiche. Romanizzazione del territorio atesino e evidenze rimaste. Usi e costumi di Roma antica e impatto sulle popolazioni "conquistate". - Le tecnologie a servizio della macchina militare ecivile dell'antica Roma. Concetto antico di scienza e indagine della natura dei pensatori - L'arte al tempo di Roma: le tecniche (mosaico e affresco), gli stili e il suo uso da parte della politica romana.	17
12	AN	<b>Apprendisti ciceroni per giornate FAI di Primavera</b>	seconde e terze	sensibilizzare gli alunni alla tutela dei Beni Culturali	10
13	AN	<b>La valigia del cioccolato</b>	prime	conoscere i principi del commercio equo e solidale	8

14	AN	La biblioteca vivente	terze	sostenere e apprezzare le diversità, riflettere su pregiudizi e stereotipi	8
15	AN	Olimpiadi della danza	prime, seconde, terze		10
16	AN	Educazione all'uso consapevole di internet e dispositivi collegati	seconde	sviluppare comportamenti etici nell'uso dei social	8
17	AN	CREATIVITÀ -Scacchi	tutte	Educare alla cittadinanza attiva tramite l'impegno personale nella produzione di manufatti utili a sostenere concretamente iniziative di solidarietà, mettendo in gioco anche le proprie abilità creative.	6
18	AN	Laboratorio di ceramica	I, II, III	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Obiettivi educativi e socio-relazionali:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sviluppare la collaborazione nel gruppo</li> <li>- integrare alunni in difficoltà</li> <li>- sviluppare capacità di autocontrollo e autodisciplina</li> <li>- migliorare l'autostima</li> <li>- favorire l'acquisizione di un progressivo grado di autonomia e consapevolezza delle proprie risorse personali</li> </ul> </li> <li>• <b>Obiettivi cognitivi:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- individuare e potenziare le attitudini</li> <li>- sviluppare le capacità manipolative</li> <li>- sviluppare la creatività</li> <li>- favorire l'acquisizione di un metodo di lavoro funzionale al risultato da ottenere</li> </ul> </li> </ul>	20