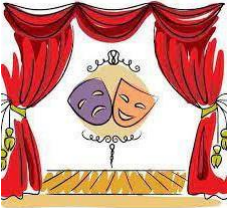











# AGGIORNAMENTO POF A.S. 2023/2024

## PROGETTI INTERNI





SCUOLA PRIMARIA		
PROGETTO	REFERENTE	DESCRIZIONE
<b>TUTTI IN SCENA</b> 	Modelli Maria Pia	Nel laboratorio teatrale svolgeranno attività di lettura, di interpretazione, di manipolazioni e memorizzazione del copione, ideazioni di coreografie e scenografie. Si lavorerà a classi aperte con scambio di docenti e di alunni.
<b>VIAGGIO NEL CORPO UMANO</b> 	D'Amico Alessia	<p>La realizzazione del progetto prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Lezioni da parte dei docenti di classe, studio individuale e a gruppi degli alunni;</li> <li>· Incontri effettuati da specializzandi e medici del policlinico del <b>Campus Biomedico</b> di Roma su tematiche specifiche.</li> <li>· Realizzazione di ricerche, confronti e cartelloni.</li> <li>· Eventuali uscite didattiche presso il policlinico Campus Biomedico</li> </ul>
<b>MATEMATICA PER TUTTI</b> 	Di Filippo Simona	Matematica per tutti è un concorso che nasce dall'idea di fornire ad insegnanti e studenti uno strumento per acquisire e consolidare l'apprendimento della matematica, divertendosi in modo attivo, significativo e dinamico. Si utilizzeranno anche ore di matematica per poter fare allenare la squadra ai vari quesiti richiesti e affiarne i componenti.
<b>ROBOTICA E CODING</b> 	Algozino Marco	LEGO EDUCATION per rendere l'insegnamento e l'apprendimento gioioso e più stimolante.
<b>ORTO A SCUOLA</b>	Di Filippo Simona	Gli alunni potranno conoscere attraverso l'esperienza sensoriali semi e piccole piantine di ortaggi, piantarle nell'orto della scuola e vederle crescere. Potranno inoltre osservarne e registrarne la crescita in classe.



		
<p><b>KANGOUROU</b></p> 	<p>Di Filippo Simona</p>	<p>DEI MOMENTI DI LAVORO DOVE CONDIVIDERE QUESITI RELATIVI A GARE DI ANNI PRECEDENTI PER POTERSI ALLENARE INDIVIDUALMENTE E SUCCESSIVAMENTE CONFRONTANDOSI PER LA CORREZIONE</p>
<p><b>TEATRO A SCUOLA</b></p> 	<p>Di Filippo Simona</p>	<p>Il progetto aiuterà il gruppo ad acquisire coesione, a sviluppare abilità sociali, fisiche e verbali. Verrà ampliata la conoscenza di persone, luoghi, tempi diversi dai nostri. Si cercherà di favorire la conoscenza di noi stessi, la valutazione delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si prevede l'utilizzo di varie metodologie tra cui il brainstorming, giochi di simulazione, peer to peer, cooperative learning, mediazione didattica tra i pari.</p>
<p><b>A SCUOLA PER GIOCARE</b></p> 	<p>Valentino Ida</p>	<p>Giochi da tavolo adeguati alla fascia d'età e di volta in volta aggiornati</p>
<p><b>PODCAST</b></p> 	<p>Valentino Ida Caporale Valentina</p>	<p>Il progetto prevede una formazione tecnica dei docenti e dei ragazzi; lezioni introduttive su come si realizza un podcast; lavoro di redazione e conseguente distribuzione dei ruoli, raccolta, scelta ed elaborazione dei contenuti; elaborazione dei prodotti multimediali. In ogni plesso di primari e secondaria si realizzeranno dei podcast che verranno elaborati e pubblicati dalla redazione podcast. Il progetto si considera pilota in breve in previsione di un progetto web radio di istituto.</p>
<p><b>UNA MATTINATA DA GRANDI (PROGETTO CONTINUITA')</b></p>	<p>Di Filippo Simona</p>	<p>I bambini di 5 anni verranno divisi in piccoli gruppi e condivideranno un'attività laboratoriale in una delle classi della scuola primaria. Nel corso della mattinata i bambini consumeranno insieme la merenda.</p>

		
<p><b>L'ITALIA IN CARTOLINA</b></p> 	<p>Di Filippo Simona</p>	<p>Il progetto prevederà l'acquisto di 19 cartoline, una per ogni regione d'Italia, la scrittura autonoma e l'invio delle stesse presso l'ufficio postale del quartiere, dove gli alunni si recheranno personalmente.</p>
<p><b>SPERIMENTANDO</b></p> 	<p>D'Amico Alessia</p>	<p>La realizzazione del progetto prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lezioni con brevi spiegazioni da parte dei docenti di classe</li> <li>▪ Osservazioni del mondo degli esseri viventi</li> <li>▪ Osservazione e realizzazione di piccoli esperimenti in classe ed osservazioni in giardino</li> <li>▪ Realizzazione di discussioni, disegni, tabelle e cartelloni a coppie e/o in gruppo</li> </ul>
<p><b>PROBLEMI AL CENTRO</b></p> 	<p>D'Amico Alessia</p>	<p>Ciascun docente con i propri alunni e secondo la classe condurrà i bambini attraverso la discussione attiva alla conoscenza, alla riflessione su cosa sia un problema, all'analisi testuale e alle diverse possibili soluzioni di situazioni problematiche. Promuoverà l'uso di parole chiave, di oggetti e situazioni concrete.</p>
<p><b>CREARE CON LA CRETA CERAMICA</b></p>		<p>I Plessi della Primaria sono forniti entrambi di Forni per la ceramica. Un'opportunità per creare e per sviluppare la creatività.</p>
<p><b>CORO</b></p>	<p>DOCENTE DI POTENZIAMENTO</p>	<p>Il canto corale appassiona i giovani ed è un momento di rilassamento e condivisione.</p>
<p><b>TEATRO</b></p>	<p>BOTTEGA FANTASTICA</p>	<p>Il laboratorio di pedagogia teatrale metodo <b>GiocaRecitando</b> ha l'obiettivo di sollecitare i canali espressi e inespressi dei bambini utilizzando l'approccio della globalità dei linguaggi. Ogni bambino sarà protagonista e potrà esprimere le proprie emozioni in un contesto ludico e armonioso.</p>
<p><b>SCUOLA ATTIVA KIDS</b></p>	<p>Federazioni Sportive</p>	<p>Con i tecnici delle Federazioni riusciamo a garantire l'attività motoria per tutti gli anni della Scuola Primaria.</p>


		
---	--	--

## SCUOLA DELL'INFANZIA




PROGETTO	REFERENTE	DESCRIZIONE
<p><b>PICCOLI ARTISTI CREANO</b> (percorso progettuale n.1)</p> 	Ricci Giuseppina	Le attività si svolgeranno utilizzando il gioco dei colori e della trasformazione di vari materiali, anche quelli di riciclo, le magie ed i miscugli che, stupiscono ed incuriosiscono sempre i bambini.
<p><b>TEATRO A SCUOLA</b> (percorso progettuale n.2)</p> 	Ricci Giuseppina	Le sezioni della scuola dell'infanzia dei plessi di Torsiello e Vallerano realizzeranno rappresentazioni legate alle varie festività dell'anno, con memorizzazioni di canzoni, poesie e balli oltre che drammatizzazioni di storie, o di altre storie che saranno liberamente scelte dalle docenti in base alle esigenze dei propri alunni componenti il gruppo classe.
<p><b>A SCUOLA PER GIOCARE</b></p> 	Pitone Valentina	Giochi mirati per lo sviluppo delle competenze esecutive, adeguati alla fascia d'età e di volta in volta aggiornati.
<p><b>ORTO A SCUOLA</b></p> 	Ricci Giuseppina	Gli alunni potranno fare esperienze sensoriali con la manipolazione di semi e di piccole piantine di ortaggi, potranno inoltre piantarle e vederle crescere.





<p><b>UNA MATTINATA DA GRANDI (PROGETTO CONTINUITA')</b></p> 	<p>Ricci Giuseppina</p>	<p>Il progetto consente agli studenti delle classi in uscita di prendere parte per alcune ore alla vita scolastica dei compagni del ciclo successivo, partecipando ad attività di tipo laboratoriale, familiarizzando con i ritmi, gli ambienti e le abitudini dei compagni più grandi.</p>
<p><b>INGLESE</b></p>	<p>Insegnanti esterni</p>	<p>Play and Learn in English con insegnanti madrelingua</p>
<p><b>IMPARIAMO LA LINGUA ITALIANA</b></p> 	<p>Sabatino Isabella</p>	<p>Si promuove l'insegnamento della lingua italiana di base ai bimbi stranieri, utilizzando immagini e giochi</p>

### SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO





PROGETTO	REFERENTE	DESCRIZIONE
<p><b>CINEFORUM</b></p> 	<p>Carbone Ester</p>	<p>Il progetto Cineforum prevede la proiezione di lungometraggi e cortometraggi che affrontano tematiche importanti e profonde, legate alla Storia contemporanea e all'Educazione Civica, e che spingono l'alunno non soltanto all'analisi accurata delle immagini, dei luoghi e della sceneggiatura, ma soprattutto alla riflessione sui profondi messaggi di carattere sociale trasmessi dai film. Durante il percorso gli studenti saranno stimolati a "leggere" l'opera cinematografica come se fosse un libro, fungendo da soggetti attivi e costruttori del proprio sapere, ponendosi continuamente delle domande. Si cercherà di offrire agli studenti una chiave alternativa di interpretazione e di approccio al cinema stesso: un invito a guardare oltre le immagini per sviluppare lo spirito critico. Tale progetto utilizza quindi il cinema non soltanto come mezzo di evasione, ma soprattutto come strumento didattico efficace, stimolante e coinvolgente poiché, essendo vicino all'universo giovanile, sensibilizza gli alunni spingendoli a rapportarsi in maniera analitica e critica ad argomenti e tematiche sociali.</p>

<p><b>ABILITA' LINGUISTICHE</b></p> 	<p>Giorgio Mariasosaria</p>	<p>Il Cineforum ha un carattere interdisciplinare.</p> <p>Il progetto mira ad approfondire le strutture della nostra lingua nella prospettiva della scoperta della ricchezza semantica e del valore denotativo e connotativo del linguaggio.</p> <p>Nell'affrontare il testo poetico durante le ore di Italiano gli alunni svolgono attività laboratoriali su tecniche indicate. La produzione di testi dà vita ad una gara d'Istituto in cui studenti e docenti votano le migliori creazioni.</p>
<p><b>UNPLUGGED</b></p> 	<p>Molino Vincent</p>	<p>Il programma UNPLUGGED mira a migliorare il benessere e la salute psicosociale dei ragazzi attraverso il riconoscimento ed il potenziamento delle abilità personali e sociali necessarie per gestire l'emotività e le relazioni sociali, e per prevenire e/o ritardare l'uso di sostanze.</p> <p>L'obiettivo è quello di rafforzare le capacità (life skills) dei ragazzi per acquisire un comportamento versatile e positivo, grazie al quale affrontare efficacemente le richieste e le sfide della vita quotidiana.</p> <p>Il programma Unplugged, proposta dalla Asl Roma 2, validato a livello europeo, è inserito nel Piano Regionale per la Prevenzione 2020-2025 .</p>
<p><b>KANGOUROU</b></p> 	<p>Pollio Caterina</p>	<p>Il progetto consiste in un gara nazionale e internazionale alla quale si partecipa individualmente. I ragazzi hanno la possibilità di mettersi in gioco e confrontarsi con quesiti di logica matematica che stimolano le capacità riflessive, di concentrazione, decisionali e di autocontrollo.</p> <p>Il gioco piace, diverte e rappresenta una dimensione importante nella vita dei ragazzi e può diventare un utile strumento didattico per stimolare e aumentare la motivazione nei confronti dell'apprendimento della matematica rafforzando un atteggiamento positivo rispetto alla disciplina. Questo tipo di gara è uno strumento importante per stimolare le intelligenze più vivaci e sollecitarle a mettersi alla prova e a dare il meglio di sé.</p>
<p><b>FINESTRE E INCONTRI</b></p> 	<p>Paoli Federica</p>	<p>I due progetti, organizzati da anni in collaborazione con il centro Astalli – Centro dei Gesuiti per l'Italia – hanno lo scopo di avvicinare gli studenti e le studentesse ai temi del dialogo, dell'accoglienza e della solidarietà, in un'ottica che mette al centro le persone e le loro esperienze di vita. Nel corso dell'incontro le classi dialogheranno con una persona che pratica una religione diversa dalla propria ("Incontri – dialogo interreligioso") o una persona che vive in Italia da rifugiato ("Progetto finestre").</p> <p>Gli incontri rappresentano uno spunto di approfondimento e una traccia di lavoro per la creazione di ricerche, approfondimenti, prodotti</p>

		digitali. Le classi coinvolte potranno anche partecipare al Concorso letterario "Scriviamo a colori".
<b>FAVOLE PER CREDERE ALLE FAVOLE</b> 	Paoli Federica	<p>Il progetto "Favole per credere alle favole" nasce all'interno di una rete tra le scuole dell'ambito con l'intento di promuovere una didattica orientativa, lo sviluppo di riflessioni metacognitive e una maggiore consapevolezza delle proprie attitudini negli alunni e nelle alunne.</p> <p>Le classi coinvolte leggeranno alcune favole tratte dalla raccolta "Favole per credere alle favole" di Sonia Gentili, incontreranno l'autrice e rielaboreranno in forma artistica quanto letto, proponendolo poi ai compagni delle diverse scuole coinvolte nel progetto in un evento conclusivo.</p>
<b>INIZIATIVE DI ORIENTAMENTO PER LE CLASSI TERZE</b> 	Paoli Federica	<p>Le classi terze della scuola secondaria di primo grado sono destinatarie di diverse attività progettuali di orientamento che le coinvolgono nei mesi che precedono l'iscrizione alle scuole di secondo grado. Tali attività sono pensate per favorire negli studenti e nelle studentesse una riflessione sulle proprie attitudini e i propri interessi, una valutazione del proprio metodo di studio e il contatto diretto con docenti e alunni delle scuole secondarie del territorio.</p>
<b>SEE LEARNING</b> 	Lodovici Serena	<p>Il progetto SEE Learning, ideato e diffuso nel mondo dalla EMORY University (USA) accompagna i ragazzi nel loro processo identitario e sociale sviluppando competenze di vita fondamentali per l'individuo come la gentilezza e l'empatia, per condividere un percorso di gruppo, formativo e trasformativo, finalizzato all'allenamento di potenzialità di cui siamo dotati alla nascita e che sono funzionali sia alla maturazione psico-fisica, che all'adattamento alla vita stessa per il proprio successo formativo, professionale e sociale. Il programma portato avanti da docenti formati. È costituito da sette capitoli. Ogni capitolo inizia con un'introduzione che ne delinea il contenuto seguita da esperienze di apprendimento costituita da cinque arti: attività introduttive-presentazione-comprensione - interiorizzazione-condivisione finale.</p> <p>Le cinque parti delle esperienze di apprendimento corrispondono al modello pedagogico SEE learning che procede dalla conoscenza trasmessa ovvero teorica per giungere alla comprensione profonda e incarnata attraverso esperienze dirette di stampo laboratoriale attraverso circle time- role playing, game learning, autobiografia cognitiva, esercizi</p>


		propriocezionali e di attenzione legati alla pedagogia del corpo
<b>MATEMATICA PER TUTTI</b>  	Capogrosso Simona	<p>Il progetto riguarda la partecipazione a Matematica per tutti, Con-corso nazionale organizzato dall'associazione ToKalon, in collaborazione con l'azienda CreativaMente e con il patrocinio dell'Università degli studi Roma Tre, di Roma Capitale e della Regione Lazio.</p> <p>E' un progetto che rappresenta un'opportunità per insegnanti ed alunni di sperimentare l'utilizzo del gioco da tavolo nella didattica della matematica. L'iniziativa coinvolge tutti gli alunni di una classe tramite giochi matematici, con l'obiettivo di rafforzare competenze di base in geometria, aritmetica e logica, e allo stesso tempo, di superare i diffusi preconcetti verso le difficoltà in matematica.</p>
<b>NOTTE DEI RICERCATORI</b>  	In collaborazione con l'Università Campus Bio-Medico	
<b>INTERSCAMBIO</b>  	Tuccillo Concetta	<p>Il progetto permette agli studenti e alle studentesse di praticare la lingua viva, in azione e in situazione fortemente motivante. Il progetto prevede che dopo uno scambio virtuale i ragazzi e le famiglie partecipanti riceveranno, nel mese di dicembre, come ospiti alunni spagnoli della stessa età con i quali svolgeranno normali attività quotidiane a scuola o in escursioni, visite guidate ecc... la stessa cosa avverrà in Spagna nel mese di marzo.</p>
<b>LECTURALIA</b>	Tuccillo Concetta	<p>Il progetto consiste in una gara di lettura di racconti adatti al livello di apprendimento cui devono arrivare gli studenti della seconda lingua. Ogni mese si distribuiscono libri e alla fine si svolge un test a risposta multipla per verificare il grado di comprensione. Il progetto ha lo scopo di stimolare</p>






		<p>il piacere della lettura, avvicinando i ragazzi alla cultura francese o spagnola, attraverso storie motivanti.</p>
<p><b>SIELE</b></p> 	<p>Tuccillo Concetta</p>	<p>Il progetto vuole permettere a studenti meritevoli di ottenere la certificazione linguistica SIELE</p>
<p><b>REDAZIONE SOCIAL</b></p> 	<p>Tuccillo Concetta</p>	<p>Il progetto intende realizzare una redazione studentesca che gestisca i social della scuola per avvicinare i ragazzi al mondo dell'informazione e al corretto uso delle fonti e del linguaggio giornalistico e delle tecniche comunicative in ambito digitale.</p>
<p><b>PODCAST</b></p> 	<p>Tuccillo Concetta</p>	<p>Il progetto vuole promuovere una comunità di dialogo solidale e non ostile, un luogo di confronto sui propri interessi e disagi.</p>
<p><b>SOGGIORNO LINGUISTICO</b></p> 	<p>Lauretti Roberta</p>	<p>Migliorare le proprie competenze linguistiche in situazioni reali di ogni giorno. Soggiorno a Nizza presso famiglie che ospitano alunni e accompagnatori. Corso in Lingua presso il Campus Saint Angély</p>
<p><b>COMUNICAZIONE NON OSTILE CONTRO BULLISMO CYBERBULLISMO E VIOLENZA DI GENERE</b></p>	<p>Lodovici Serena</p>	<p>Nell'intervento tenuto in classe dalla referente del bullismo e cyberbullismo e violenza di genere si riflette su queste tematiche, stimolando negli studenti attraverso quiz, giochi, circle time e role playing gli aspetti cognitivi, emotivi ed etici della tematica stimolando il senso critico, la consapevolezza emotiva ed empatica, il senso di responsabilità e giustizia.</p>

		
<p><b>ITALIANO PER TUTTI</b></p> 	<p>Paolucci Caterina</p>	<p>La didattica dell'italiano attraverso il gioco con tornei di classe e tra classi per imparare divertendosi e divertirsi imparando anche le regole dello stare insieme, dello spirito di squadra ed il valore delle proprie potenzialita' nell'espressione della madrelingua.</p>
<p><b>CAMPIONATI STUDENTESCHI</b></p> 	<p>Ortolan Federica</p>	<p>Il progetto consiste in selezioni sportive finalizzate alla formazione delle rappresentative di Istituto che parteciperanno alle varie fasi dei campionati sportivi studenteschi.</p>
<p><b>UNA MATTINA DA GRANDI</b></p> 	<p>Paoli Federica Di Filippo Simona Ricci Giuseppina</p>	<p>Il progetto consente agli studenti delle classi in uscita di prendere parte per alcune ore alla vita scolastica dei compagni del ciclo successivo, partecipando ad attività di tipo laboratoriale, familiarizzando con i ritmi, gli ambienti e le abitudini dei compagni più grandi.</p>

## PROGETTI ESTERNI

SCUOLA PRIMARIA		
PROGETTO	REFERENTE	DESCRIZIONE
<p>SCRITTURA CREATIVA CON ARMANDO EDITORI: GIOCARRE SENZA IL DIGITALE</p> 	<p>Armando Editori</p>	<p>Il progetto porterà alla realizzazione di un vero libro, una raccolta di racconti, uno per ogni classe coinvolta, legati da un filo conduttore comune. Il titolo del corso di quest'anno sarà <b>"GIOCARRE SENZA DIGITALE"</b>. Attraverso la costruzione di un racconto condiviso tra gli alunni della classe, scoprire nuovi e vecchi giochi che non prevedano uso di smartphone tablet e console, stimolando la fantasia e la consapevolezza che giocare è prima di tutto un gesto corale e condiviso. Il volume che scaturirà, si realizzerà con gli scritti e i disegni dei ragazzi, dove i ragazzi saranno gli artefici e i "narratori" dei vari racconti, guidati dal nostro autore. Attraverso questi incontri essi avranno la possibilità di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Esplorare e sperimentare i meccanismi narrativi.</li><li>• Scoprire la possibilità di accostamenti inediti.</li><li>• Comprendere l'importanza del contributo di ognuno dei propri compagni alla realizzazione del percorso narrativo.</li><li>• Toccare con mano il prodotto finito del proprio lavoro e del proprio ingegno creativo.</li></ul>

		 
<p>LE AVVENTURE DI PINOCCHIO</p> 	<p>Veronica Provolenti</p>	<p>Incontro 1: Presentazioni e introduzione al percorso laboratoriale di formazione umana e all'azione drammatica</p> <p>Incontro 2: Narrazione dell'opera letteraria <i>Le avventure di Pinocchio</i></p> <p>Incontri 3-13: Esplorazione dei temi (alcuni di essi verranno affrontati in più incontri)</p> <p>Incontro 14: Sintesi personale sul significato che si attribuisce all'essere "un Essere Umano" alla luce del percorso esperito.</p> <p>STRUTTURA DEGLI INCONTRI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disposizione in cerchio dei partecipanti</li> <li>• Apertura del tema attraverso: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) utilizzo delle tavole raffiguranti gli incontri di Pinocchio (vedi tabella)</li> <li>b) lettura di estratti dei brani ad essi afferenti</li> <li>c) invito a un'interazione dialogica</li> </ul> </li> <li>• Proposta di esperienza pratica inerente al tema (lavoro individuale e/o in coppia e/o in gruppo) con l'ausilio dei materiali sopra citati</li> <li>• Rielaborazione del tema alla luce del nuovo sguardo scaturito dall'esperienza fatta</li> </ul>
<p>SPORTELL O D'ASCOLTO</p>		

		
---	--	--

## CAMPI SCUOLA PREVISTI PER LE CLASSI QUINTE DI SCUOLA PRIMARIA

Le classi quinte del plesso di Torsiello si recheranno a Rimini a visitare il parco tematico “Italia in Miniatura”, nel Cilento con tappa a Paestum e Pompei.

Le classi quinte del plesso di Vallerano visiteranno La Nuvola di Fuksas in occasione della fiera editoriale “Più libri più liberi”, il Planetario e il parco acquatico Zoomarine di Roma. È inoltre prevista un’uscita didattica presso l’ Abbazia di Montecassino.

## PROGETTI ESTERNI

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (MEDIA)
CENPIS per l’orientamento per le medie
Open Day Scuole Superiori Euroma 2 per le classi terze medie
PROGETTI sull’Orientamento con Scuole Sec. di secondo grado e Rete di Ambito VI
Evento del IX Municipio “AIUTO HO FINITO LE MEDIE” Sportello Informa Giovani
PERIFERITE Conclusione del progetto dell’a.s 2022-23 e presentazione al Marano Spot Festival
TESTIamoCI per il futuro: Territori e Studenti per una nuova Cittadinanza ecologica
Teatro Immersivo
Io Chiedo Aiuto
Scuola che promuove la salute
PROTEZIONE CIVILE
TEATRO in lingua INGLESE E SPAGNOLA in orario curricolare
SCHIACCIAMO LA VIOLENZA per la scuola media e Torneo di Istituto entro Natale.
Generazioni Connesse
ISPRA - PROGRAMMA DI INIZIATIVE DI EDUCAZIONE AMBIENTALE A.S. 2023/24
<b>SCUOLE APERTE IL POMERIGGIO 2023/2024 autorizzato dal Comune di Roma</b>
SPORTELLO D’ASCOLTO
Canto WEST LONDON

<p><b>USCITE E VISITE DIDATTICHE DI UNA GIORNATA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visite guidate a Roma</li> <li>• Musei tematici</li> <li>• Uscite naturalistiche (Tivoli, la Faggeta vetusta dei monti Cimini e lago di Vico, Parco Nazionale del Circeo, Castello di Sermoneta e Abbazia di Valvisciolo, Oasi di Palo Laziale, Oasi Naturale di Tor Caldara, Subiaco e Abbazia di San Benedetto, TOLFA- big bench )</li> <li>• Firenze</li> <li>• Napoli</li> <li>• “UNA NOTTE CON GLI SQUALI” - Acquario di Genova</li> </ul>
<p><b>TEATRO, CINEMA, CONVEGNI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Notte dei Ricercatori, in collaborazione con il Campus Biomedico</li> <li>• Visione del film Kafka a Teheran a Uci Cinema (classi terze il 18 dicembre)</li> </ul>
<p><b>MANIFESTAZIONI SPORTIVE</b> (interne ed esterne alla scuola dell'intero istituto)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Campionati sportivi studenteschi</li> <li>•</li> </ul>
<p><b>CAMPI SCUOLA DI PIU' GIORNI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scanzano Jonico- Beach Volley Camp</li> <li>• Bagni di Lucca – Trekking, Orienteering e rafting</li> <li>• Verona, Trento e Lago di Garda</li> <li>• Trieste e la grande guerra</li> </ul>
<p>SETTIMANA BIANCA a Bardonecchia dal 29/01 al 03/02/2024</p>
<p><b>VIAGGI ALL'ESTERO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viaggio in Francia</li> </ul>
<p><b>INTERSCAMBI CON PAESI EUROPEI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spagna</li> <li>• Inghilterra</li> </ul>
<p><b>ATTIVITA' SCIENTIFICHE A SCUOLA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giornata museale</li> <li>• Scienze express La Scienza In Classe</li> </ul>
<p><b>ATTIVITA' ARTISTICO-CREATIVE (MEDIE E PRIMARIA)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• FLASH MOB: centri commerciali</li> <li>• DANCE COMPANY: COREOGRAFIA collettiva degli studenti</li> <li>• FILM PERIFERITE: visione del cortometraggio nei vari Plessi e in un Teatro esterno</li> </ul>

**PATTO EDUCATIVO DI COMUNITA' – IC MARTA RUSSO**

IX MUNICIPIO

UNIVERSITA' CAMPUS BIO-MEDICO

BOTTEGA FANTASTICA



FONDAZIONE

Il nostro Istituto ha acquistato:

- con i fondi del **PNRR**:

Lim a copertura di tutte le classi della Primaria e della secondaria

2 Aule Immersive per i Plessi della Scuola Sec. di I grado

1 Web radio per il Plesso di Vallerano Medie

2 Stazioni Podcast per il Plesso di Alessandrini e Scuola Primaria

Kit Robotica per la Scuola Primaria

Armadietti per tutti gli alunni della Scuola sec. di I grado per poter realizzare pienamente la metodologia DADA (Didattica per ambienti di apprendimento)

PC per le Aule di Informatica

- con i fondi del **PON Infanzia**

3 Aule Immersive

4 Tavoli Immersive

1 Tappeto Immersivo

- con i **Fondi EDUGREEN**

Sistemazione dell'orto del Plesso di Torsiello primaria

Vasche per la coltivazione nel Plesso di Vallerano primaria

Laboratori idroponici

PON spazi e strumenti digitali per le STEM

2 Microscopi ottici con telecamera da collegare alla LIM

2 Stampanti 3D

Kit scienze e tecnologie

24 KIT Lego Education (Robotica)

**Convenzioni:** Campus Bio-Medico, Volontariato Internazionale per lo Sviluppo, Sport City.

**Concessioni sportive:** KK EUR Volley, ASD BEAT, ASD San Raffaele.