

Tabella Progetti (Allegato 1) Progetti anno finanziario 2020

	Plesso	Attività	Classi	Obiettivi	Ore
1	AL	Origine della scrittura	4A 4B	Laboratorio di ricerca	20
2	AL	Circomotricità Arteviva	seconde	Sviluppo delle capacità di concentrazione, creatività, empatia, autostima	20
3	AL	Robotica e coding	3A 3B	Percorso di coding e robotica	20
4	AL	Preistoricamente tecnologico	3A 3B	Sperimentare con le stesse tecniche e gli stessi materiali la produzione di manufatti preistorici	20
5	AL	Scrittura creativa	Prime, seconde, terze	Prendere confidenza con la scrittura attraverso percorsi creativi	12
6	DB	eXperiscuola	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	Baseball	quarte	Sviluppare gli schemi motori di base, lo spirito di squadra e il rispetto delle regole	8
8	DB	Pausa in campo	Terze quarte quinte	Sviluppare il senso di gruppo e il rispetto delle regole	
9	DB	Benessere a scuola	Quinte C-D	Modulare le emozioni; promuovere capacità relazionali volte alla valorizzazione dell'altro, prevenire il bullismo.	15
10	DB	Laboratorio informatica: Coding e collegamenti ipertestuali con Libre Office Impress	Terze e quarte	Utilizzare software Libre office per le varie funzioni	32
11	DB	Roma antica e Laboratorio storia	Quinte	<ul style="list-style-type: none"> - 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	Apprendisti ciceroni per giornate FAI di Primavera	seconde e terze	sensibilizzare gli alunni alla tutela dei Beni Culturali	10
13	AN	La valigia del cioccolato	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"> • Obiettivi educativi e socio-relazionali: <ul style="list-style-type: none"> - sviluppare la collaborazione nel gruppo - integrare alunni in difficoltà - sviluppare capacità di autocontrollo e autodisciplina - migliorare l'autostima - favorire l'acquisizione di un progressivo grado di autonomia e consapevolezza delle proprie risorse personali • Obiettivi cognitivi: <ul style="list-style-type: none"> - individuare e potenziare le attitudini - sviluppare le capacità manipolative - sviluppare la creatività - favorire l'acquisizione di un metodo di lavoro funzionale al risultato da ottenere 	20