

Scuola Secondaria di Primo Grado

Scuola Secondaria di I grado

All'Istituto afferiscono due plessi di Scuola Secondaria di I grado. Ogni plesso adotta il curriculum d'Istituto nella programmazione delle attività didattiche, tuttavia le progettualità di ampliamento dell'offerta formativa si caratterizzano per specifiche attività in ogni plesso, al fine di valorizzare l'identità e le caratteristiche di ciascuno.

- **G. Mezzanotte**



Figura 18: Scuola Secondaria di I grado "G. Mezzanotte" - P.zza Carafa, 66100 Chieti(Ch)

Numero classi: Tredici su cinque sezioni

Organizzazione oraria: 8.00 – 14.00 dal lunedì al venerdì

Finalità e caratteristiche

- Promuovere l'inserimento e l'integrazione dei ragazzi stranieri, valorizzando le differenze di genere e di cultura.
- Favorire l'accoglienza e l'inclusione dei ragazzi diversamente abili, valorizzando le diversità come arricchimento per tutti.
- Attivare una scuola di qualità che formi al sapere critico e che favorisca lo sviluppo delle

competenze.

- Favorire la partecipazione dell'alunno alle diverse attività scolastiche, facilitando l'espressione dei propri bisogni e vissuti e valorizzando le risorse e le potenzialità di ciascuno in maniera equa.
- Alimentare il rispetto del confronto e di una sana competizione allo scopo di formare persone autonome, responsabili, consapevoli e solidali.
- Incentivare il rispetto e la condivisione delle regole scolastiche in maniera consapevole e responsabile.
- Promuovere i rapporti di collaborazione e di fiducia con le famiglie.

● R. Ortiz



Figura 19: Scuola Secondaria di I grado "R.Ortiz" - Via Teramo, 66100 Chieti(Ch)

Numero classi: Sei su due sezioni

Organizzazione oraria: Orario 8.00 – 14.00 dal lunedì al venerdì.

Finalità e caratteristiche

- Educare alla convivenza democratica nel rispetto delle regole comuni
- Educare alla solidarietà, all'accoglienza e al rispetto della diversità, intesa come valore positivo
- Promuovere lo sviluppo della persona educandola anche alla tutela dell'ambiente e della salute
- Favorire la conoscenza di sé e delle proprie attitudini per un reale processo di orientamento

- Favorire l'acquisizione di un metodo di studio e delle competenze di base
- Promuovere il successo formativo e prevenire fenomeni di dispersione scolastica
- Agevolare il passaggio degli alunni da un ordine di scuola all'altro
- Promuovere un proficuo inserimento degli alunni diversamente abili
- Favorire l'integrazione degli alunni stranieri
- Promuovere rapporti di collaborazione con le famiglie

Risorse materiali

- Laboratorio di scienze e astronomia
- Laboratorio linguistico-espressivo
- Laboratorio di informatica
- Aula multimediale
- Palestra
- Biblioteca
- Aula Magna

Ampliamento dell'offerta formativa

- **Progetti Scuola Secondaria di Primo Grado**

Progetti di Educazione Civica Azioni di Cittadinanza Attiva
Progetti di italiano e percorsi sulla promozione della lettura
Progetti-Laboratori di storia
Progetti di continuità e orientamento
Progetti scientifici e tecnologici
Progetti di Arte e Multidisciplinari
Progetti Sportivi

- **Corsi pomeridiani di potenziamento**

Tastiera
Gruppo sportivo di Istituto
L'atletica e i giochi sportivi vanno a scuola
Latino "Ad maiora!"
Matematica "Spazio alle similitudini"
Tecnologica-mente
Potenziamento della lingua inglese

Progetti di Educazione Civica

Consiglio Comunale dei ragazzi e delle ragazze

Finalità

- Avvicinare gli alunni alla vita pubblica e politica per favorire una forma di educazione/azione alla cittadinanza
- educare i/le ragazzi/e all'esercizio della democrazia ed alla cittadinanza attiva, coinvolgendoli nella progettazione, realizzazione e valutazione degli interventi riferiti alla crescita culturale e sociale della città.
- assicurare all'Amministrazione Comunale il fondamentale punto di vista dei ragazzi/e e la conoscenza diretta delle loro esigenze ed aspettative, rendendole una risorsa per tutta la città.
- investire per il futuro, assumendosi la responsabilità di formare le nuove generazioni.
- migliorare la qualità della vita e diffondere una cultura dello sviluppo urbano che tenga conto delle esigenze evolutive di chi vive la città, cominciando dall'infanzia.

Obiettivi educativi

- Imparare il funzionamento di una pubblica amministrazione
- comprendere il concetto di rappresentanza
- agire per rendere operativi i saperi e le competenze acquisite con i programmi scolastici relativi all'Educazione alla Convivenza Civile
- sviluppare qualità dinamiche: autonomia, impegno, senso di responsabilità, spirito d'iniziativa
- imparare a relazionarsi continuamente con l'“altro”, con ciò che è diverso e che inevitabilmente crea conflitto
- imparare a cooperare per uno scopo comune, confrontando idee, modi, culture e poteri diversi,
- imparare a rispettare, proteggere e valorizzare i beni comuni
- prendere coscienza dell'appartenenza ad un territorio e del loro diritto/dovere di cittadinanza.

Azioni di CITTADINANZA ATTIVA e di SOLIDARIETÀ

- "Canilendario" con raccolta fondi per l'Associazione Amici degli animali e visite a richiesta libera.
- Piantine per l'Associazione il Sorriso.
- Raccolta fondi con la vendita delle arance della salute per l'AIRC.
- Uova pasquali solidali CVM per donare acqua pulita alla popolazione dell'Etiopia

Giornata Nazionale della Colletta Alimentare (GNCA) - FBAO - Fondazione Banco Alimentare Onlus

Il progetto educativo è volto ad evitare lo spreco alimentare, a comprendere il valore del cibo.

Obiettivi:

- Educare alla cittadinanza attiva;
- educare al valore della gratuità (donare il proprio tempo);
- sensibilizzare al valore del volontariato.

Percorso Pluridisciplinare "Scopriamo insieme il Santuario e l'eredità di San Camillo"

Scopo del progetto è quello di far conoscere meglio alle giovani generazioni la figura di San Camillo de Lellis - nato a Bucchianico il 25 maggio 1550 - la sua eredità spirituale, le sue intuizioni e innovazioni, quanto queste abbiano influito nel contesto storico dell'Italia Rinascimentale e quanto risultino più che mai attuali. La figura del Santo si inserisce non solo nell'ambito dell'assistenza infermieristica ma anche in quello dell'attenzione e della cura degli ultimi e degli emarginati.

A questo si aggiunge l'importanza della conoscenza del territorio. L'assetto urbanistico di Bucchianico, città a pochi passi da Chieti, risale al 1200/1300. Il centro storico, ricco di architetture barocche, si sviluppa sulla piazza rinascimentale da cui partono le vie medievali dalle quali si hanno colpi d'occhio sulla campagna coltivata, sull'Adriatico e sui calanchi (classi prime).

Educazione alla Legalità, in collaborazione con LIBERA

L'adesione della nostra scuola ai progetti di rete per la legalità (LIBERA contro le mafie), rende gli alunni sensibili all'agire corretto e a tutte quelle espressioni di cittadinanza attiva.

Finalità

Promuovere una interpretazione moderna ed inclusiva di una cittadinanza consapevole e delle competenze di cittadinanza attraverso:

- La definizione e la valorizzazione dei saperi legati alla relazione generativa di culture, apprendimenti e comportamenti sociali con l'assetto urbanistico e lo stato della propria città-comunità di riferimento, anche suggeriti dai modelli avanzati di elaborazione in materia di differenti discipline afferenti la rigenerazione urbana (architettura, educazione ambientale, sociologia, urbanistica, ecc. .);
- l'acquisizione e la promozione di competenze atte a proporre una strategia di analisi della realtà e dei contesti, che procedono adottando modi innovativi di narrazione di memoria delle comunità di riferimento;
- lo sviluppo di abilità metodologiche formative e didattiche ispirate all'apprendimento della progettazione cooperativa, partecipata e condivisa nel loro legame con il principio di responsabilità individuale e di gruppo per ideare e mantenere un miglioramento qualitativo della propria comunità come bene comune.

Obiettivi

- La valorizzazione dei saperi e dei beni comuni, della giustizia, della memoria come fattori di analisi della realtà, di apprendimento e cambiamento;
- La narrazione come modalità coinvolgente e partecipativa per lo sviluppo di competenze finalizzate alla identificazione di nuovi indicatori di progettazione educativa;
- L'acquisizione di modalità generative di progettazione territoriale, finalizzate alla riqualificazione di spazi di città ed alla elaborazione di una competenza della responsabilità e dell'impegno civile;
- L'acquisizione di metodologie di narrazione civile di memorie sociali.

Progetto Bullismo e Cyberbullismo

Il progetto prevede la creazione di specifici interventi di natura educativa e didattica finalizzati ad incentivare e sensibilizzare la comunità di discenti della nostra istituzione scolastica nei confronti dei temi relativi alla prevenzione ed al contrasto dei fenomeni del bullismo e del cyberbullismo, nonché dei rischi legati alla salute derivanti dall'uso, sempre più dilagante e spesso incontrollato, nella generazione dei millennials, dei vari dispositivi digitali (cellulare, pc, tablet ecc.). Saranno progettate iniziative sviluppate nella massima libertà metodologica ed espressiva degli insegnanti e degli alunni, e verranno proposti contenuti, di varia natura (contributi digitali, video, film, letture, schede di analisi e di autovalutazione) a disposizione di tutta la comunità scolastica, con lo scopo di diffondere buone pratiche e suggerimenti utili intimamente connessi sia al contrasto del fenomeno del bullismo che ad un uso "salutare" delle tecnologie a disposizione di bambini e ragazzi.

Saranno, inoltre, utilizzati strumenti di interazione e partecipazione che favoriscano la diffusione del dibattito sulle tematiche oggetto delle attività, facendo ricorso anche alle risorse didattiche messe a disposizione dalle varie piattaforme tematiche, blog, siti internet presenti sul web. Le varie attività avranno come scopo, fondamentale, di sviluppare comportamenti positivi ed atteggiamenti consapevoli ispirati all'utilizzo di buone pratiche legate al corretto uso dei dispositivi, al rispetto di regole, a compagni, coetanei ed adulti, anche sui social network, con particolare riferimento all'inclusione scolastica degli alunni disabili.

Attività proposte e modalità di realizzazione

Nell'ambito delle attività proposte, sarà cura del nostro Istituto realizzare seminari, rivolti all'intera comunità scolastica, che abbiano come tematica il Bullismo e il Cyberbullismo, con particolare riferimento sia alle conseguenze di tali condotte sotto l'aspetto psicologico e giuridico, sia agli

aspetti strettamente legati all'uso consapevole dei dispositivi digitali che, oggi, hanno assunto un ruolo preponderante nella nostra quotidianità. Ciò inevitabilmente comporta che le attività proposte dovranno esplorare, in maniera chiara e adeguata all'età dei nostri alunni, i rischi legati all'utilizzo e alla dipendenza dai *social* e dalle piattaforme *online*, nonché la salvaguardia, nell'ambito delle navigazione sul web, della nostra privacy ed il rispetto di quella altrui. Proprio nell'ambito delle attività proposte, come tradizione il nostro Istituto parteciperà al *Safer Internet Day*, una giornata dedicata alla sensibilizzazione sull'uso sicuro e responsabile di Internet. Si celebra ogni anno a febbraio e coinvolge scuole, organizzazioni e comunità in attività di educazione e informazione per promuovere un ambiente *online* più sicuro per tutti, specialmente per i giovani.

Più in generale, il progetto e le attività proposte perseguiranno i seguenti obiettivi:

- Aumentare, nei discenti, il senso di appartenenza alla comunità e l'apertura verso "l'altro", che sia un coetaneo o un adulto, dando risalto ai valori di solidarietà e rispetto della vita, propria ed altrui.
- Creare un clima scolastico positivo, basato sull'empatia e sul rispetto reciproco;
- Infondere ed implementare, negli alunni, il concetto di rispetto dell'istituzione scolastica in rapporto alle regole ed alle figure professionali di riferimento con cui si relazionano (Docenti, personale ATA ecc.);
- Sensibilizzare e rendere consapevoli i discenti circa le caratteristiche dei fenomeni di bullismo e cyberbullismo, dotandoli, al contempo, di adeguati strumenti per affrontarlo e conoscerlo;
- Misurare il livello di presenza del fenomeno "bullismo" nell'ambito della realtà in cui i ragazzi vivono e si confrontano;
- Identificare le vittime di bullismo e provvedere alla loro tutela mediante programmi di intervento individuali;
- Identificare le caratteristiche del "bullo", attuando adeguate strategie educative per l'individuazione ed il recupero dei casi "a rischio";
- Ideare, sperimentare ed individuare strategie idonee per affrontare il fenomeno;
- Far conoscere e riconoscere ai ragazzi i pericoli più insidiosi legati all'uso del web: pedofilia e cyberbullismo;
- Promuovere, attraverso le attività proposte, interventi di collaborazione, peer tutoring ed aiuto reciproco, aumentando ed incentivando un atteggiamento solidale tra i discenti
- Acquisire adeguate conoscenze sui fenomeni innescati dalla tecnologia digitale in ambito scolastico e sociale;
- Acquisire elementi di conoscenza sulla situazione attuale del consumo tecnologico e degli effetti in ordine al benessere fisico e psicologico di bambini, ragazzi ed adulti;
- Rendere consapevoli i discenti sulle conseguenze, di natura sociale, sanitario ed ambientale, legate all'estrazione di minerali dalla cui lavorazione si ricavano componenti utilizzati nell'hardware di gran parte dei dispositivi digitali.

Edustrada ACI : micromobilità e mobilità sostenibile

Finalità

Un futuro a impatto zero, la mobilità con riguardo all'ambiente e alla sicurezza. Sensibilizzare la generazione 2.0 all'utilizzo di mezzi di trasporto ecologici e sostenibili attraverso la diffusione di una mobilità multimodale con particolare riferimento ai nuovi veicoli della micromobilità elettrica (monopattini). Riflessione sui comportamenti virtuosi in ambito di mobilità sostenibile, regole di circolazione dei nuovi veicoli elettrici e buone pratiche.

Obiettivi del progetto

1. Rispettiamo l'ambiente. "Emissioni zero" è l'obiettivo europeo previsto per il 2050 attraverso l'impegno di azioni comuni che comprendono l'uso efficiente delle risorse, il ripristino della biodiversità e la riduzione dell'inquinamento.
2. Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi e sostenibili attraverso un sistema dei trasporti sicuro e accessibile che garantisca una migliore sicurezza sulle strade soprattutto nei confronti delle persone più vulnerabili e con disabilità.
3. L'utilizzo e l'incremento di forme di mobilità alternative utili per un trasporto più efficiente, integrato e sostenibile ha favorito la condivisione delle strade cittadine e l'estensione di aree ciclabili condivise anche dai nuovi veicoli di micro mobilità come i monopattini.
4. La sperimentazione dei dispositivi di micromobilità elettrica: segway, hoverboard e monowheel.
5. I MONOPATTINI: caratteristiche tecniche, regole per la circolazione (chi-dove-come-quando), consigli utili.
6. Primi dati sugli incidenti stradali .
7. Altri mezzi per una mobilità sostenibile.

A scuola di Empatia con il Cane (classi prime)

Percorso in collaborazione con SPAZIO CANE ASD, un'associazione sportiva dilettantistica che si occupa principalmente di percorsi di educazione cinofila.

Obiettivi:

- promuovere una buona cultura cinofila,
- seguire l'approccio cognitivo zooantropologico (ACZ), che riconosce "il Sistema-Mente" del cane e la capacità di provare e capire le emozioni dell'altro, di elaborare strategie complesse e indispensabili alla sopravvivenza,
- comprendere il cane è un animale sociale come noi e ha dei bisogni da soddisfare proprio come noi, per garantirne il benessere fisico e soprattutto psichico.

Progetti di italiano

Progetti sui libri e di promozione della lettura

#ioleggoperché

Finalità

- Mobilitazione collettiva per amore della lettura.
- Linfa vitale alle biblioteche scolastiche.
- Sviluppo di nuovi luoghi privilegiati del libro.

Obiettivi

- Accendere la passione per la lettura fin dalla più tenera età.
- Arricchire la propria biblioteca scolastica con una rinnovata dotazione libraria.
- Rendere la scuola attiva attraverso alunni, insegnanti, genitori e nonni per stringere gemellaggi con le librerie del proprio territorio.
- Animare sito e social network con foto e post per coinvolgere le famiglie degli studenti e i cittadini del territorio sia prima che durante la manifestazione del 22-30 ottobre.
- Organizzare eventi legati alla lettura e pubblicarli sul sito.

Laboratorio di Lettura Ad Alta Voce (LaAV)

Finalità

- favorire lo sviluppo delle funzioni cognitive fondamentali (come: attenzione, pianificazione etc.),
- avviare gli alunni alla lettura, suggerendo loro alcune tecniche di narrazione
- facilitare lo sviluppo delle capacità di riconoscere le proprie ed altrui emozioni,
- facilitare lo sviluppo di abilità relazionali,
- incrementare notevolmente il numero di parole conosciute,
- aiutare nella costruzione della propria identità,
- favorire lo sviluppo del pensiero critico,
- favorire l'autonomia di pensiero.

Incontri con gli autori

Visite in libreria

Metodologie innovative: Writing and Reading Workshop

Finalità

- Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche.
- Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio.
- Valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti.

Nel piano di miglioramento c'è il Percorso n. 1 che riguarda la Sistematizzazione e condivisione di metodologie didattiche innovative:

Ambiente di apprendimento

- Migliorare i percorsi di recupero e potenziamento, utilizzando forme organizzative e metodi didattici innovativi e verificandone gli esiti.
- Diffusione di metodologie educativo-didattiche sullo sviluppo delle competenze.
- Ricerca e applicazione di metodologie didattiche innovative finalizzate al recupero e al potenziamento.

Inclusione

- Sperimentazione e condivisione di buone pratiche inclusive.

Obiettivi di apprendimento

- Conoscere e applicare procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione di idee (es. mappe, scalette ecc);
- utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche.
- Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando il tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi e loro caratteristiche, ruoli e relazioni e motivazioni delle loro azioni. Formulare con i compagni ipotesi di interpretazione fondate sul testo.

Metodologie

Il Writing and Reading è una metodologia interamente laboratoriale.

Descrizione attività

Il Writing and Reading proveniente dall'America ed è particolarmente adatta per i giovani studenti poco motivati. Si basa infatti su un cambio di approccio: da uno teorico e passivo a uno più pratico e attivo. Si basa, infatti, su attività laboratoriali pensate da attivare individualmente, ma anche in gruppo in modo da guidare i ragazzi a leggere con l'occhio dello scrittore e a scrivere con l'occhio del lettore.

Il quotidiano in classe

Obiettivi

- Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche.
- Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio.
- Valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti.

- Migliorare i percorsi di recupero e potenziamento, utilizzando forme organizzative e metodi didattici innovativi e verificandone gli esiti.
- Diffusione di metodologie educativo-didattiche sullo sviluppo delle competenze.
- Ricerca e applicazione di metodologie didattiche innovative finalizzate al recupero e al potenziamento.

- Inclusione
 - Sperimentazione e condivisione di buone pratiche inclusive.
 - Il quotidiano in classe è un progetto che è stato attivato nella scuola "G. Mezzanotte" dall'anno scolastico 2018/19.

Da cinque anni la scuola "G.Mezzanotte" ha un giornalino scolastico che è nato dalle attività laboratoriali con questa metodologia.

Progetto Alfabetizzazione L2 per alunni stranieri

Finalità

- Creare un clima di accoglienza per l'inserimento e l'integrazione degli alunni nel nuovo ambiente scolastico
- Promuovere e realizzare la centralità dell'alunno in modo che sia protagonista del processo di apprendimento
- Valorizzare la cultura di appartenenza
- Facilitare l'apprendimento della seconda lingua per comunicare in situazioni e contesti quotidiani
- Stimolare la socializzazione, la collaborazione, l'aiuto e il rispetto reciproco per favorire la convivenza democratica
- Promuovere la partecipazione attiva alla vita della scuola
- Fornire gli strumenti necessari al raggiungimento del successo scolastico.

Obiettivi generali

1. Per la classe d'inserimento:
 - accogliere i compagni stranieri con serenità e positività
 - sperimentare e favorire lo scambio interculturale
2. Per gli alunni stranieri:
 - inserirsi positivamente nel gruppo classe
 - imparare la lingua italiana per esprimersi e comunicare efficacemente
 - socializzare e collaborare con compagni e docenti
 - raggiungere il successo formativo e scolastico.

Obiettivi di apprendimento

Avendo presente il Quadro comune europeo di riferimento per

l'insegnamento delle lingue, la realizzazione del Progetto prevede i seguenti livelli di alfabetizzazione L2:

LIVELLO A1: alfabetizzazione di primo livello per gli alunni privi di qualsiasi competenza linguistica.

LIVELLO A2: alfabetizzazione di secondo livello per gli alunni che posseggono modesti livelli di competenza linguistica.

Per gli obiettivi specifici del liv A1 e A2 vedi All. 1 al progetto.

Metodologie

- Affettivo-autobiografica: si parte dalla storia e dall'esperienza dell'alunno, si esplora la dimensione del presente richiamando le parole e le frasi ricorrenti nella quotidianità, si stimola l'esplicitazione di stati d'animo, preferenze, bisogni, desideri...
- Total phisical response (TPR): si usa il corpo per favorire l'apprendimento della seconda lingua, attraverso l'esecuzione di comandi che richiedono una risposta fisica
- L'interlingua (parole+disegni+gesti) e l'approccio fonico-sillabico come garanzia di un accesso graduale alla conoscenza e all'uso dell'italiano orale e scritto.
- Ambiente immersivo (Simulazioni con situazioni quotidiane).

Descrizione attività

Le attività didattiche saranno finalizzate all'acquisizione dell'italiano orale e scritto, nelle forme ricettive e produttive, in modo da favorire l'inclusione sociale e il successo scolastico degli alunni stranieri. Essi, infatti, devono essere messi in grado di confrontarsi gradualmente con due diverse strumentalità linguistiche: la lingua per esprimersi e comunicare nel contesto della quotidianità e la lingua specifica per l'approccio e lo studio disciplinare. A tale scopo il percorso didattico sarà calibrato in base alla rilevazione dei livelli di partenza, ai bisogni reali e al monitoraggio dei progressi di apprendimento raggiunti a mano a mano da ciascun alunno.

TEMATICHE

Mi presento

Sensazioni ed emozioni

Parti del corpo

La famiglia

La casa

L'abbigliamento

L'alimentazione

La scuola

Le parole della matematica

Il tempo che passa

Il tempo meteorologico

Il tempo libero

La vita sociale.

Progetti-laboratori di storia

Percorsi di studio in collaborazione con il Museo Archeologico Nazionale d'Abruzzo Villa Frigerj e Civitella nella Città di Chieti

Obiettivi

- Conoscere il patrimonio artistico della città;
- Conoscere la storia di Chieti dal Medioevo all'Ottocento attraverso i monumenti e le fonti storiche

Il Museo a scuola

Progetti Sportivi

- Scuola Attiva Junior: **SCUOLA ATTIVA** è promosso da **Sport e Salute**, d'intesa con il **Dipartimento per lo sport**, e dal **Ministero dell'Istruzione**.
Un percorso che, **grazie ai due filoni KIDS e JUNIOR**, parte dalla scuola primaria, con un'attenzione particolare all'apprendimento delle capacità e degli schemi motori di base e un primo orientamento allo sport per i bambini più grandi, e procede nella scuola secondaria di I grado, con il vero e proprio orientamento sportivo.
- Corsa campestre - Fase d'Istituto per le Competizioni Sortive Scolastiche. Fase d'Istituto estesa alle classi quarte e quinte delle scuole primarie dell'istituto.
- Competizioni Scolastiche Studentesche (Tutte le classi - 1 e 2 Q - Mezzanotte e Ortiz);
- **VALORI IN RETE**: progetto promosso dal **Ministero dell'Istruzione e dalla FIGC** per la promozione del calcio femminile attraverso il progetto specifico **"Ragazze in Gioco"**
- Torneo di Pallamano: finalizzato alla formazione sportiva e allo sviluppo socio-affettivo-relazionale dei nostri alunni. In collaborazione con la U.S.D. PALLAMANO CHIETI e Il Centro Federale.
- **PROGETTO "NEVE"**: Progetto didattico educativo finalizzato all'apprendimento e al perfezionamento delle discipline e degli sport invernali.

Viaggi di istruzione

I **viaggi d'istruzione** sono della durata di un giorno (classi prime e seconde) e si inseriscono all'interno della programmazione didattica dei singoli consigli di classe.

Viaggio di istruzione a Paestum (classi terze)

Obiettivi

- Sviluppo dello spirito di cooperazione ed autodisciplina
- Appropriazione delle tecniche dello sport velico, acquisizione di conoscenze ed abilità, base di future professionalità

I viaggi d'istruzione (classi seconde e prime) Obiettivi

- socializzare attraverso l'allontanamento dal proprio spazio abituale
- accrescere la curiosità verso particolari aspetti della cultura italiana e complessi architettonici irripetibili
- apprezzare il rapporto dinamico tra artisti del passato e i luoghi dove essi hanno lasciato la loro traccia
- avvicinarsi al godimento delle testimonianze artistiche d'Italia.

Progetti di continuità e orientamento

Attività che raccordano il lavoro dei docenti dei diversi ordini di scuola e facilitano il passaggio da un grado scolastico al successivo per studenti e famiglie.

Continuità

- Incontro con le docenti della Scuola Primaria per conoscere e confrontare obiettivi, metodi, criteri di verifica e valutazione
- accoglienza alunni della primaria e attività laboratoriali
- presentazione della scuola ai genitori e alunni anche in orario pomeridiano
- passaggio informazioni utili, documentazione alunni diversamente abili
- incontro docenti di sostegno dei due ordini di scuola
- lettura documenti di valutazione e informazioni dei docenti della primaria
- formazione classi prime secondo i criteri stabiliti dal Consiglio d'Istituto e dal Collegio Docenti.

PROGETTI DI CONTINUITÀ D'ISTITUTO:

I plessi Mezzanotte e Ortiz concorrono a definire l'identità dell'Istituto Comprensivo attraverso la realizzazione di specifiche azioni di continuità verticale, basate sui valori di rispetto, cura, equità, onestà e comunità, su cui si fonda l'intera proposta formativa.

Le azioni si inseriscono nell'ambito del Progetto Continuità d'Istituto all'interno di annuali progettazioni di raccordo tra classi prime e alunni di cinque anni in uscita e tra classi quinte e classi prime della Secondaria di primo grado, al fine di curare il passaggio tra ordini di scuola, nel rispetto delle esigenze emotivo - affettive, relazionali e cognitive degli alunni, in un clima inclusivo di benessere, attraverso l'esperienza comune e la conoscenza reciproca.

Il progetto sostiene il valore educativo e didattico della continuità in orizzontale e verticale attraverso:

- a condivisione di pratiche di lavoro che hanno favorito l'apertura in Rete dell'Istituto ("Rete per la creatività" costituita da 14 Istituti del primo e del secondo ciclo d'istruzione) e agevolano la rilevazione e diffusione di buone pratiche educative a vantaggio delle varie agenzie formative;
- sviluppo sinergico di programmazioni condivise in verticale sulla base del curricolo specifico per ogni ordine di scuola, in linea con le competenze attese al termine del primo grado d'Istruzione, sulla base delle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012, della legge 107 del 2015, del D. Lgs 60/2017 e in ottemperanza al DM8/2011.

Orientamento

- visite significative nelle scuole secondarie di secondo grado del territorio, in particolare scuole limitrofe
- contatti con docenti referenti per l'orientamento delle Scuole Secondarie di secondo grado

- analisi dei piani di studio delle scuole secondarie di secondo grado e riflessione con i docenti
- organizzazione e coordinamento del salone dell'orientamento
- progettazione di attività e di percorsi curricolari per acquisire la consapevolezza delle proprie inclinazioni, anche con l'aiuto di piattaforma on line. **"io mi Oriente"**, una guida dello Sportello Virtuale dell'Orientamento nel portale Filo, un'iniziativa del Sistema delle Camere di commercio italiane. E' dedicata all'orientamento dopo la terza media per ragazze e ragazzi. Contiene schede informative, test e consigli utili per studenti e genitori.

Progetti scientifici e tecnologici

Giochi matematici dell'Università Bocconi di Milano: Il Progetto ha lo scopo di valorizzare le eccellenze in campo matematico, con uno spirito di sana competizione; è destinato a tutte le classi della scuola sec. di 1° grado. E' organizzato in:

- Allenamenti alle gare, in classe o a casa, individualmente o in gruppo, che permettono ai partecipanti di mettersi alla prova con la tipologia dei quesiti e acquisire maggiore sicurezza nella risoluzione di problemi.
- Partecipazione ai Giochi d'autunno, a Semifinale e Finale Nazionale.
- Premiazione dei primi classificati dell'Istituto.

Pi Greco Day: Il Giorno 14 marzo le classi terze celebrano il numero Pi Greco, esplorandolo in un conteso matematico creativo e giocoso, attraverso un'esperienza di Gamification: partecipazione a sfide divertenti, produzione di elaborati, coinvolgimento attivo della classe.

Laboratorio scientifico: Lo scopo principale è quello favorire lo sviluppo del pensiero scientifico, promuovendo l'interesse per la scienza, con curiosità e riflessione. Le attività sono destinate a tutte le classi, si svolgono in aula, in laboratorio o sul territorio e favoriscono l'osservazione di fenomeni fisici, chimici, biologici, astronomici, ...

Concorsi scientifici: I progetti di classe, di gruppo o individuali sono valorizzati attraverso la partecipazione a concorsi banditi da enti provinciali, regionali o nazionali (Concorso INAF, ...).

Classe digit@le: La scuola ha il compito di fornire strumenti formativi che favoriscano creatività, flessibilità e nuove forme di comunicazione. Il progetto fa leva sull'acquisizione di competenze trasversali in modo che gli alunni possano "imparare ad imparare". Si progetterà un ambiente di apprendimento innovativo e creativo in cui sarà possibile creare e condividere contenuti multimediali sulla piattaforma e-learning della scuola con l'uso delle TIC (rete, software specifici, forum, Google classroom). Si potrà quindi accedere alla navigazione riservata, alla ricerca di informazioni, all'accesso ai contenuti didattici da casa, alla scrittura collaborativa.

Riciclo aperto Comieco

Ricicloaperto è una grande e storica iniziativa dedicata alla raccolta differenziata e al riciclo di carta e cartone per far conoscere e mostrare, in presa diretta, le diverse fasi del ciclo del riciclo ed educare i più giovani ad un uso consapevole delle risorse. La manifestazione prevede la visita guidata delle classi nei luoghi della filiera cartaria: impianti di recupero, cartiere, cartotecniche ma anche musei tematici, più vicini al Comune di appartenenza di ciascun Istituto. Un'occasione unica per vedere come si riciclano la carta ed il cartone e "toccare con mano" come lo sforzo che bambini e ragazzi fanno a casa nel separare i rifiuti, dia un contributo concreto alla salvaguardia delle risorse e alla

tutela dell' ambiente.

Codeweeek e l'Ora del Codice

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione informatica (coding) in un contesto di gioco.

Un appropriato insegnamento dell'informatica, che vada al di là dell'iniziale alfabetizzazione digitale, è infatti essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo.

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.

Progetto Alimentazione

In collaborazione con “Chieti Solidale”

Ispirandosi ai principi e gli obiettivi fondanti dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile (programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità), questo progetto propone di raggiungere i seguenti obiettivi:

- ottenere una consapevole lettura delle etichette;
- utilizzare le informazioni in funzione delle necessità;
- effettuare scelte consapevoli non solo nutrizionali ma anche ambientali, sociali e etiche;
- essere consapevoli delle informazioni per un acquisto, utilizzo e smaltimento consapevoli;
- saper riconoscere e gestire le proprie emozioni;
- saper dare un valore allo stare insieme;
- riconoscere l'importanza di scelte ragionate, come stile di vita sano e responsabile.

Progetto: Il cibo nella cultura, la cultura del cibo. (PROGETTO ALIMENTAZIONE)

Chieti Solidale, farmacie comunali e servizi socio assistenziali, vogliono promuovere attraverso questo progetto, la cultura del benessere sul territorio, in risposta alla necessità primaria di educare alla salute attraverso la prevenzione.

L'obiettivo formativo a sostegno della scuola e dei ragazzi, lega il gusto per la cultura, ad una sana alimentazione ed un corretto stile di vita attraverso un percorso che accompagnerà i ragazzi all'acquisizione di una coscienza critica e globale sull'importanza della sana

alimentazione.

Sarà posta particolare attenzione sull'aspetto della conoscenza di sé, delle proprie emozioni e della capacità di gestire le emozioni per il benessere personale e di gruppo.

Gli incontri non saranno lezioni frontali ma i ragazzi saranno coinvolti in prima persona e sulla base delle loro reazioni saranno costruite le interazioni con la dott.ssa Pizzica, dietista, e la dott.ssa D'Angelo, psicologa. Saranno proposti 5 incontri con i ragazzi (classi 2 ^della scuola Ortiz).

1° incontro: l'alimentazione cos'è? (dietista)

2° incontro: il mio diario alimentare (dietista)

3° incontro: scopriamo le nostre emozioni (psicologa)

4° incontro io e l'intelligenza emotiva (psicologa)

5° incontro: il Piano del cibo (Assessore all'ambiente) - Convivialità responsabile (Comandante della Polizia Municipale)

Attività CONCLUSIVA Festeggiamo il compleanno della dieta Mediterranea patrimonio dell'umanità.

Progetti di lingue straniere

E-twinning

Con eTwinning gli insegnanti possono entrare a far parte di una comunità di pratica attiva, nella quale docenti ed esperti di didattica di tutta Europa sono pronti a condividere esperienze, metodologie e percorsi di insegnamento comuni.

La community permette di sperimentare nuove forme di insegnamento in un contesto internazionale e multiculturale, coinvolgendo team di docenti in progetti inter-curricolari che stimolino negli alunni la volontà di imparare, ma anche migliorare le proprie competenze didattiche, grazie alle opportunità di formazione professionale, formale e tra pari.

In eTwinning è possibile realizzare progetti didattici a distanza (detti anche “gemellaggi elettronici”) in cui le attività sono pianificate e implementate mediante la collaborazione tramite TIC di insegnanti e alunni di almeno due scuole di Paesi diversi, tra quelli aderenti all'Azione (in questo caso si parla di “progetti eTwinning europei”) o dello stesso Paese (“progetti nazionali”).

La collaborazione e l'interazione tra le classi partner avviene all'interno di un'area virtuale detta “TwinSpace”, uno spazio di lavoro online dedicato al progetto, pensato per incentivare la partecipazione diretta degli alunni e consentire la personalizzazione del progetto didattico, fornendo strumenti e tecnologie ottimizzati per la comunicazione e la condivisione di materiale multimediale in modo semplice e sicuro.

Teatro in lingua inglese

Il progetto prevede la partecipazione allo spettacolo teatrale in lingua inglese ed è rivolto agli alunni delle classi terze.

Obiettivi

- potenziare le attività di ascolto e comprensione
- migliorare la pronuncia attraverso la fruizione di modelli linguistici autentici;
- rinforzare la motivazione allo studio della L2 come strumento comunicativo;
- stimolare la conoscenza di opere famose di autori stranieri.

Progetti di Arte e Multidisciplinari

Artisti a scuola

Finalità

Sviluppo delle capacità espressive attraverso nuove modalità creative (Murales, Mosaico, riciclo creativo).

Obiettivi

Conoscere e sperimentare le diverse tecniche artistiche

Acquisire autonomia nell'uso del linguaggio artistico e creativo, problem solving.

Sviluppare la socializzazione tramite il lavoro di gruppo

Recupero/Consolidamento/Potenziamento

Finalità

- facilitare l'apprendimento
- motivare l'interesse e la partecipazione
- rafforzare l'autonomia operativa.

Obiettivi

- mirare al recupero degli alunni e agevolare il processo formativo
- mirare al consolidamento delle competenze disciplinari agli allievi che mostrano di avere una
- sufficiente capacità operativa
- mirare al raggiungimento di livelli d'eccellenza agli alunni che hanno buoni risultati nelle varie discipline.

Fasi del processo

L'attività coinvolge il singolo docente che, a seguito di verifiche, registra le difficoltà di apprendimento e decide di diversificare la propria programmazione didattica, utilizzando metodologie come:

- lavoro diversificato in base ai gruppi di livello
- lavoro di gruppo
- peer tutoring.

Modalità di realizzazione

- in itinere
- ore di compresenza di docenti della stessa disciplina in classi parallele, al fine di organizzare gruppi di livello

- flessibilità oraria, laddove possibile.

Italiano: gli interventi di recupero sono attivati dall'insegnante di classe solo per gli alunni con insufficienze gravi dovute a demotivazione e scarsa partecipazione alle attività didattiche e in itinere come attività di rinforzo di conoscenze e abilità.

La rimotivazione passa attraverso l'ascolto e la stesura di un contratto formativo stipulato tra docente e alunno, che impegni quest'ultimo a un preciso e personale percorso, secondo le linee guida d'istituto.

Come forme di recupero in classe si attivano le seguenti attività:

- flessibilità didattica;
- lavoro differenziato;
- gruppi di lavoro;
- coppie di aiuto (peer education);
- attività laboratoriali;
- assiduo controllo dell'apprendimento.

Organizzazione del gruppo classe

Durante le attività di recupero gli alunni che hanno un buon livello di preparazione in italiano svolgono attività di tutoraggio nei riguardi dei compagni più deboli, o sviluppano attività di potenziamento.

Periodo di svolgimento

Le attività di recupero si svolgono dopo il pagellino di primo e secondo quadrimestre per sei lezioni di italiano di due ore ciascuna.

Matematica: si promuovono attività laboratoriali che partono dall'osservazione della realtà per giungere a conoscenze matematiche. Le attività sono svolte nelle ore curricolari con due classi parallele per garantire l'efficacia dell'intervento. Ogni attività laboratoriale, coordinata da 3 docenti si rivolge a 2 classi che vengono divise in tre gruppi. Secondo il livello degli alunni, i gruppi possono essere due di recupero e uno di consolidamento/potenziamento o viceversa. Nel gruppo di consolidamento/potenziamento vengono svolte attività diverse sulla stessa tematica.

I criteri di formazione dei tre gruppi si basano sulle seguenti valutazioni:

- alunni con rendimenti pari ai voti 4/10, 5/10 e 6/10 costituiranno i due gruppi di recupero;
- alunni con rendimenti pari ai voti 7/10, 8/10, 9/10 e 10/10 costituiranno il gruppo di consolidamento/potenziamento.

Lingue straniere: le docenti di lingue prevedono di svolgere attività in itinere durante le ore di lezione o in compresenza. Le docenti svolgono costante e assiduo controllo dell'apprendimento durante tutte le fasi delle attività.

Si avvalgono delle seguenti metodologie:

- lavoro diversificato in gruppi omogenei
- lavoro di gruppo
- peer tutoring.

Attività extracurricolari

Corsi pomeridiani di lingua inglese

I corsi di potenziamento della lingua inglese, nell'anno scolastico in corso saranno rivolti agli studenti delle classi terze e finanziati dai fondi del PNRR

Obiettivi

- Stimolare il processo di miglioramento delle abilità linguistiche
- Sviluppare strategie utili per affrontare le prove INVALSI di inglese con consapevolezza
- Esercitare le abilità di reading, listening (lettura, ascolto)
- Ampliare e consolidare le conoscenze lessicali e le funzioni linguistiche della lingua

Corso di tastiera

Obiettivi

- Comprensione ed uso dei linguaggi specifici (musicale, ritmico e corporeo- gestuale)
- espressione vocale e strumentale
- capacità di ascolto e comprensione dei messaggi musicali
- rielaborazione personale di frammenti musicali.

Corso di latino "Ad maiora!"

Finalità

- Acquisire la propria identità storica e culturale
- Sviluppare la capacità di osservazione e analisi
- Comprendere la lingua letteraria e i linguaggi della scienza e della tecnica che continuano ad attingere al latino
- Acquisire una mentalità più aperta e disponibile come conseguenza della scoperta di una storia europea comune
- Favorire il rapporto di continuità didattica e formativa tra la Scuola Secondaria di Primo Grado e la Scuola Secondaria di Secondo Grado.

Obiettivi specifici

Gli elementi di base della lingua latina saranno presentati in maniera semplificata ma puntuale. Lo studio del latino permetterà agli alunni di affinare il proprio metodo di studio che dovrà avvalersi, soprattutto, del ragionamento. Per questo sarà fortemente presente il richiamo ai fondamenti di analisi logica e del periodo.

- Consolidare i prerequisiti linguistici
- Confrontare la fonologia e le strutture morfo-sintattiche italiane con le corrispondenti latine
- Comprendere il rapporto di derivazione dell'italiano dal latino

- Favorire la comprensione del lessico e dei termini dell'italiano attraverso la scoperta dell'etimologia latina delle parole
- Promuovere la memorizzazione di un lessico di base
- Conoscere la civiltà di Roma antica attraverso le istituzioni, la società, l'arte, la cultura.

Viaggio nel linguaggio del fumetto:

Obiettivo: avvicinare gli alunni al linguaggio del fumetto e ai codici visive del segno e del colore.

La conoscenza del codice multiplo è trattata in tre unità sui seguenti argomenti:

- La tavola a fumetti: griglia delle tavole e impaginazione con studio dell'autore (Disney)
- Il personaggio: proporzioni e movimento con studio di manga
- Inchiostrazione: varie tecniche e scuole di fumetto nel mondo

Prodotto finale: creazione di mini tavole a fumetti con mostra finale.

Spazio alle similitudini: Il laboratorio di **potenziamento della matematica** è destinato agli alunni delle classi terze in orario extracurriculare; permette all'alunno di fronteggiare problemi di vita reale con l'applicazione della similitudine, sviluppando l'intuizione spaziale, potenziando la coerenza logica, formalizzando le argomentazioni e i processi risolutivi di un problema. A tal fine si prenderanno in esame situazioni problematiche legate alle figure simili e si svilupperanno le abilità argomentative e dimostrative.

Percorso scientifico "Vedere l'invisibile": Il Progetto è destinato agli alunni delle classi prime e seconde che possono partecipare in orario extracurriculare. La didattica laboratoriale è focalizzata alla scoperta di una realtà "invisibile" nel quale l'alunno impara ad osservare con un approccio scientifico multidisciplinare; tecnologie digitali e strumenti scientifici rendono l'apprendimento piacevole e coinvolgente in un ambiente di apprendimento innovativo.

Corso Tecnologica-Mente: la tecnologia che aiuta ad imparare (PNRR - DM65)

Il corso si propone di sperimentare, sotto la guida del docente, una serie di risorse digitali che siano funzionali allo studio dei discenti e che al contempo arricchiscano il bagaglio di conoscenze tecnologiche a disposizione dei ragazzi. Le attività progettate andranno ad esplorare una serie di strumentazioni, programmi ed app gratuite pertinenti la videoscrittura, la presentazione di contenuti digitali, il videoediting, il digital storytelling, e la creazione di mappe interattive. Verranno inoltre forniti strumenti ed indicazioni utili per la ricerca di materiale online di libero utilizzo (video, foto ed audio) e di risorse didattiche potenzialmente utili per arricchire ed approfondire le conoscenze apprese nei vari ambiti curriculari. Le metodologie di svolgimento prevederanno, per ogni ordine di classe (prime, seconde e terze di scuola secondaria di primo grado, per un massimo di 25 alunni per ordine), una serie di lezioni in presenza, in orario pomeridiano, in cui il docente illustrerà programmi ed app agli alunni, fornendo le principali indicazioni di utilizzo, guidando, secondo un approccio laboratoriale, gli studenti nella sperimentazione delle risorse digitali illustrate nella realizzazione degli elaborati richiesti, utilizzando le dotazioni tecnologiche a disposizione nei nostri plessi di Scuola Secondaria di Primo Grado e prevedendo, per i discenti, il raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- Sviluppare le competenze digitali, anche attraverso il potenziamento delle metodologie e delle

attività di laboratorio;

- Sviluppare le capacità di problem solving, problem posing e decision making;
- Sviluppare la capacità di co-progettazione;
- Conoscere ed utilizzare le principali funzioni di un programma di scrittura;
- Conoscere e sperimentare il digital storytelling;
- Realizzare con cura un elaborato scritto in formato digitale;
- Conoscere e sperimentare i caratteri principali di un programma di video editing e di app infografiche;
- Utilizzare supporti digitali per realizzare schemi e mappe;
- Sviluppare competenze digitali funzionali ai propri processi di apprendimento;

Inoltre, le metodologie previste sono state pensate per essere il più possibile inclusive, in quanto:

- Verrà adattato, ove necessario, il livello di complessità delle attività in base alle differenti abilità di ogni studente, garantendo che ognuno possa partecipare in modo attivo e significativo.
- Si favorirà la collaborazione tra gli alunni, incoraggiando la condivisione di conoscenze e abilità, utilizzando strategie di tutoring e cooperative learning;
- Verranno, all'occorrenza, Utilizzati supporti visivi chiari e materiali accessibili, come istruzioni scritte, immagini e video, per garantire che i discenti possano comprendere e seguire le attività con la massima chiarezza possibile;
- Sarà Fornito un costante feedback agli studenti, riconoscendo i loro sforzi e fornendo suggerimenti specifici per migliorare le loro abilità operative in ambito digitale;
- Verrà offerta una varietà di risorse digitali e strumenti, in modo che gli studenti possano scegliere quelli che meglio si adattano alle loro preferenze e stili di apprendimento;
- Sarà consentito agli studenti di selezionare argomenti o progetti correlati alle loro aree di interesse personale, rendendo l'apprendimento più motivante e significativo per ciascuno;
- Sarà prevista la presenza di strumenti di accessibilità, come software open source o componenti aggiuntivi di lettura testi, per supportare gli studenti con bisogni specifici;
- Le attività saranno intese come progetti che incoraggino la creatività e la scoperta, permettendo agli studenti di applicare le loro competenze digitali in contesti pratici e significativi;
- Verrà predisposto un ambiente di apprendimento flessibile in cui gli studenti possano lavorare in modo indipendente o collaborativo, scegliendo gli strumenti digitali che meglio si adattano alle loro esigenze.

PERCORSO AD INDIRIZZO MUSICALE **(Sede Mezzanotte)**

L'Istituzione Scolastica attraverso i percorsi ordinamentali a indirizzo musicale, attivati ai sensi del Decreto Ministeriale n.201 del 6 Agosto 1999 e convertiti ai sensi del Decreto Ministeriale n.176 del 1 Luglio 2022, intende fornire agli alunni esperienze significative segnate dalla presenza della musica come veicolo di comunicazione, che possa fornire loro una maggiore capacità di lettura attiva e critica del reale, una ulteriore possibilità di conoscenza, espressione e coscienza, razionale ed emotiva, di sé.

L'insegnamento strumentale:

- promuove la formazione globale dell'individuo offrendo, attraverso un'esperienza musicale resa più completa dallo studio dello strumento, occasioni di maturazione logica, espressiva, comunicativa;
- offre all'alunno, attraverso l'acquisizione di capacità specifiche, ulteriori occasioni di sviluppo e orientamento delle proprie potenzialità, una più avvertita coscienza di sé e del modo di rapportarsi al sociale;
- fornisce ulteriori occasioni di integrazione e di crescita anche per gli alunni in situazione di svantaggio.

Una volta fornita una completa alfabetizzazione musicale, uno degli obiettivi del percorso triennale è perseguire i traguardi essenziali di competenza. Particolare attenzione viene riservata alla pratica corale e strumentale di insieme, che pongono il preadolescente in relazione consapevole e fattiva con altri soggetti, offrendo, così, una significativa opportunità formativa. Il rispetto delle finalità generali di carattere orientativo della scuola secondaria di primo grado non esclude la valorizzazione delle

eccellenze anche nella prospettiva di rendere l'esperienza musicale funzionale o propedeutica alla prosecuzione degli studi, nonché alla diffusione della cultura musicale nel territorio, in modo da rafforzare il ruolo della scuola come luogo di aggregazione e diffusione di saperi e competenze.

Il percorso a indirizzo musicale attivato presso questa Istituzione Scolastica prevede l'insegnamento dei seguenti strumenti musicali: PIANOFORTE, CHITARRA, PERCUSSIONI, CLARINETTO.

Il percorso a indirizzo musicale è aperto a tutti gli alunni che si iscrivono per la prima volta alla Scuola Secondaria di I Grado dell'I.C. 4 di Chieti, compatibilmente con i posti disponibili e con quanto previsto nell'Art.2 del presente regolamento. Non sono richieste abilità musicali pregresse. Per richiedere l'ammissione ai Corsi è necessario presentare esplicita richiesta all'atto dell'iscrizione, barrando l'apposita casella presente nella domanda di iscrizione, e indicando in ordine di preferenza almeno tre strumenti: tale preferenza non darà comunque nessun diritto di precedenza sulla scelta stessa e nessuna certezza dell'effettiva ammissione al Corso. Gli alunni delle classi quinte della Scuola Primaria dovranno sostenere una prova orientativo-attitudinale al fine di accedere alla graduatoria per la formazione della classe di Strumento Musicale (Cfr. Art.2 DM 201/99, Art.5, DM 176/2022). Gli alunni ammessi verranno ripartiti in quattro gruppi per l'insegnamento dei quattro diversi strumenti musicali. Per la formazione di questi gruppi è previsto un numero limitato di posti disponibili al fine di poter assicurare a tutti gli alunni un'organizzazione ottimale delle lezioni di strumento (massimo 6 alunni per ciascuna classe strumentale, con equa distribuzione degli alunni per un numero di iscrizioni inferiore a 24 unità) (Cfr. Art.2 DM 13/02/1996 e Art.3 DM 201/99, Art.4- 5, DM 176/2022).

Le attività, organizzate in forma individuale o a piccoli gruppi, prevedono:

- a) lezione strumentale, in modalità di insegnamento individuale e collettiva;
- b) teoria e lettura della musica;
- c) musica d'insieme.

Si favorirà diffusamente la partecipazione degli allievi a manifestazioni, concorsi, saggi e visite guidate durante il corso dell'anno scolastico. Tutti gli allievi sono tenuti a partecipare ai saggi scolastici, ma il coinvolgimento in rassegne e manifestazioni pubbliche sarà conseguente all'impegno manifestato e al profitto nelle attività svolte durante l'anno.

CURVATURA SPORTIVA (Sede Ortiz)

L'istituto comprensivo n. 4 Chieti aderisce alla rete nazionale di "Scuole per lo sport", con scuola capofila l'I.C. Don Milani di Terracina (LT) e che ha come finalità il coordinamento delle scuole secondarie di primo grado con sperimentazione a curvatura sportiva.

Tale percorso nasce con l'intento di diffondere la conoscenza e la pratica di sport, anche minori, quale opportunità di crescita personale, socializzazione ed inclusione. Inoltre è finalizzato a promuovere e instaurare comportamenti legati a sani e corretti stili di vita e. Ad essere stata caratterizzata dalla curvatura sportiva è la scuola secondaria di primo grado Ramiro Ortiz. Il corso prevede l'estensione del monte ore settimanale curricolare da 30 a 33, con un rientro pomeridiano di due ore dove gli alunni si cimentano in diverse discipline sportive.

Finalità:

- acquisire le competenze cognitivo-sociali, come conoscenza pratica di diverse discipline sportive
- stimolare l'apprendimento nelle diverse discipline scolastiche attraverso la pratica motoria e sportiva in forma individuale e di gruppo
- favorire la costruzione di relazioni positive tra i ragazzi, l'autonomia e il benessere personale;
- promuovere uno stile di vita sano
- facilitare processi di inclusione e integrazione attraverso la vita di e il lavoro di gruppo, l'accettazione e la valorizzazione di sé e dell'altro;
- promuovere negli studenti l'attività motoria per avvicinarsi al mondo dello sport in modo educativo e partecipativo;
- sperimentare l'aspetto competitivo attraverso la partecipazione ad eventi sportivi;

Il corso a Curvatura Sportiva prevede:

1. tempo scuola (obbligatorio) di 33 ore settimanali - 30 ore settimanali curricolari + 3 ore di

ampliamento dell'offerta formativa ripartite nel seguente modo:

- un rientro settimanale di 2 ore riservate alla pratica motoria e sportiva e un monte ore restante fruito in STAGE di approfondimento, attività laboratoriali, iniziative extracurricolari ed eventi sportivi

2. gli alunni, per la pausa pranzo, resteranno a scuola per garantire la continuità didattica; 3. le due ore settimanali seguiranno la seguente scansione oraria:

- ore 14:00 - 14:15 pausa pranzo

- ore 14:15 - 15:50 attività sportive

- ore 15:50 - 16:00 preparazione e rientro a casa

- Giornata prevista: il martedì presso la scuola media R. Ortiz

- il GRUPPO CLASSE verrà costituito dando priorità alle classi prime e a completamento alle classi seconde, per un massimo di 26 partecipanti

NB: in caso di particolari attività che richiedono un tempo maggiore di svolgimento o la necessità di spostamenti, in accordo con le famiglie sarà previsto un prolungamento dell'orario, una tantum.

ORGANIZZAZIONE

● 30 incontri da due ore suddivisi in 5 (10 ore) incontri consecutivi per società sportiva ● 30 ore residue da suddividere in STAGE ed eventi/tornei 20 ore + 10

● STAGE: 5 ORE in tre incontri (2+2+1)

● l'organizzazione prevede la necessità, per gli STAGE, di svolgere le attività al di fuori della struttura scolastica (es. sedi delle società sportive interessate e/o parchi/natura, e, al di fuori dell'orario scolastico e curricolare).

COLLABORAZIONI PER RIENTRO SETTIMANALE:

● ATOMS' SOFTBALL

● ASD CHIETI BASEBALL

● PALLAVOLO CHIETI

● MAGIC BASKET

● PALLAMANO CHIETI

● ATLETICA "PIETRO MENNEA"

COLLABORAZIONI PER STAGE

● Progetto Educazione Alimentare "Cibo, bevande e altro: istruzioni per l'ab-USO": Dott.ssa VALENTINA D'URBANO - Dott.ssa Simona Pizzica - Farmacia Comunale Tricalle

● FISO ABRUZZO - Prof. Aldo Mario Grifone - Gianfranco Sulpizio

● ASD ARMONIA DEL MOVIMENTO -Hip Hop - Insegnanti Monica Castronuovo e Cristiana Greco

● ARCIERI ABRUZZESI CHIETI - Sig. Gianni Di Virgilio - Marco Di Virgilio

Gruppo Sportivo di Istituto

Si forma il Gruppo sportivo dell'Istituto per la partecipazione ai *Giochi Sportivi Studenteschi*.

Obiettivi

- Sviluppo del senso di appartenenza ad un gruppo (squadra)
- Sviluppo del senso dell'armonia e dell'equilibrio dei movimenti
- Consolidamento delle capacità coordinative e condizionali
- Apprendimento tecnico e tattico delle discipline sportive
- Rispetto delle regole comuni e dei regolamenti delle diverse discipline sportive
- Rispetto del valore del confronto e delle competizioni.

L'atletica e i giochi sportivi vanno a scuola

In collaborazione con Fidal Federazione Italiana di Atletica Leggera

Finalità

- Far conoscere l'atletica e i giochi sportivi ai ragazzi delle scuole secondarie di primo grado (atletica su pista e corsa campestre, pallavolo e pallacanestro) e far provare ai ragazzi le diverse specialità attraverso l'esperienza sul campo
- Creare rapporti di collaborazione tra le scuole e le società di atletica del territorio
- Favorire lo sviluppo dei comportamenti relazionali basati sul riconoscimento e sul rispetto delle regole come presupposto per valorizzare anche le capacità individuali di iniziativa e di soluzione dei problemi

- Favorire il trasferimento delle abilità motorie nella comunicazione gestuale, sensibilità espressiva

Obiettivi

Stimolare gli aspetti dello sviluppo sia intellettuale, sia emotivo, sociale e fisico mediante:

- la percezione e la conoscenza del proprio corpo
- l'incremento delle capacità motorie
- il movimento come mediatore dei processi di apprendimento.