

SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO «E. FERMI»



CHI SIAMO?

Un **team** ben collaudato di **docenti di ruolo**, che pone al centro dei propri obiettivi il **BENESSERE e BEN-STARE** degli studenti e del personale della scuola in generale.

Accogliamo ogni anno **docenti precari** che scelgono il nostro Istituto per formarsi e per fare esperienza. **Insieme** ci impegniamo nel valutare le esigenze dell'Istituto e degli studenti e nel rispondere alle necessità che emergono.

Mettiamo in campo le nostre **diverse competenze** per una **didattica nuova e stimolante**.

Diamo importanza e valore al **rapporto tra la Scuola e le famiglie (PATTO DI CORRESPONSABILITA')**.

Crediamo nell'**insegnamento** inteso come l'atto di "**segnare dentro**", di lasciare un segno nei nostri studenti, trasmettendo loro la passione per le discipline e le competenze che ci caratterizzano.

LE NOSTRE AREE DI AZIONE

CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE

SAPERE- SAPER FARE - SAPER ESSERE



DISCIPLINE	ORARIO SETTIMANALE	EDUCAZIONE CIVICA
ITALIANO	6 ORE	<p>E' uno sfondo integratore che riguarda tutti gli ambiti disciplinari, per almeno 33 ore ANNUALI.</p> <p>L'Istituto sceglie ogni anno un percorso tematico che tocca i seguenti argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - LA COSTITUZIONE: concetti di diritto, legalità e solidarietà; le più importanti carte costituzionali, - LO SVILUPPO SOSTENIBILE: educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio; benessere personale, fisico e mentale; - LA CITTADINANZA DIGITALE.
STORIA	2 ORE	
GEOGRAFIA	2 ORE	
MATEMATICA	4 ORE	
SCIENZE	2 ORE	
INGLESE	3 ORE	
TEDESCO	2 ORE	
TECNOLOGIA	2 ORE	
MUSICA	2 ORE	
ARTE	2 ORE	
EDUCAZIONE FISICA	2 ORE	
RELIGIONE O ATTIVITA' ALTERNATIVA	1 ORA	
TOT.	30 ORE	

ACCOGLIENZA E INCLUSIONE

- **Settimane dell'Accoglienza:** attività laboratoriali di accoglienza per i gruppi classe. Il percorso per la Scuola Secondaria di I grado dura all'incirca due settimane e ha lo scopo di favorire l'inserimento degli alunni, di instaurare un clima di classe positivo e collaborativo, di far conoscere l'organizzazione e il regolamento della SSPG.
- **Percorsi di alfabetizzazione per alunni stranieri**
- **“Spazio Ascolto”** in co-progettazione con il Serd/ASL (consulenza agli allievi, agli insegnanti, ai genitori)
- **Gruppi di lavoro d'Istituto (Consiglio d'Istituto e Gruppo di lavoro per l'inclusione):** sono i contesti in cui la Scuola e i genitori si incontrano per progettare e attuare politiche e pratiche inclusive
- **Patto di corresponsabilità'**
- **Commissioni tematiche: Bullismo e cyberbullismo, Orientamento e continuità**

L'ISTITUTO COMPRENSIVO
"A. PALLADIO"
SCUOLA
INCONTRA I FUTURI ALUNNI
E I LORO GENITORI
APERTA

La Scuola dell'Infanzia "F. Morvillo Falcone"

propone ai genitori muniti di green-pass base:

visite al plesso e incontro con le insegnanti.

QUANDO? Il 15 dicembre e l'11 gennaio, ore 16.15-17.30



La Scuola dell'Infanzia "V. Romiati"

propone ai genitori muniti di green-pass base:

visite al plesso e incontro con le insegnanti.

QUANDO? Il 15 dicembre e l'11 gennaio, ore 16.15-17.30

La Scuola Primaria "A. Palladio"

propone OPEN DAY ON LINE

QUANDO? Il 21 dicembre, ore 16.30

La Scuola Primaria "A. Vivaldi"

propone OPEN DAY ON LINE.

QUANDO? Il 14 dicembre, ore 14.30



La Scuola Secondaria di I grado "E. Fermi"

propone OPEN DAY ON LINE.

QUANDO? Il 21 dicembre, ore 18.00



<https://icpalladiocaorle.edu.it/>

CONTINUITA'
TRA ORDINI DI SCUOLA:

**OPEN DAY DI PRESENTAZIONE
DEI PLESSI E DEI LORO
FUNZIONAMENTI**

ESPERIENZE DI CONTINUITA' ALLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

PROPOSITI PER IL NUOVO ANNO
2022
GENNAIO



LA SCUOLA SECONDARIA
DI I GRADO "E. FERMI"
INCONTRA I FUTURI STUDENTI



VISITA DEGLI
AMBIENTI
SCOLASTICI



LABORATORIO DI ITALIANO:
MERCOLEDI' 12, ORE 11:00-12:15
VENERDI' 14, ORE 10:30 - 11:45



LABORATORIO DI INGLESE,
LABORATORIO DI TEDESCO:
MARTEDI' 11, ORE 08:30-10:00

LABORATORIO DI MUSICA:
MERCOLEDI' 12, ORE 11:00 - 12:15
VENERDI' 14, ORE 10:30 - 11:45

SU QUALI COMPETENZE LAVORIAMO, SVILUPPANDO E INCREMENTANDO?

8 COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

1. **COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE:** ascoltare, leggere, comprendere, comunicare
2. **COMPETENZA MULTILINGUISTICA:** ascoltare, leggere, comprendere, comunicare in una lingua straniera
3. **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE:** risolvere problemi legati alla quotidianità, comprendere le leggi naturali che regolano la vita sulla terra
4. **COMPETENZA DIGITALE:** imparare ad utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie (alfabetizzazione informatica, sicurezza online, creazione di contenuti digitali)

- 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE:** chi sono? come mi comporto con gli altri? Qual è il mio stile di apprendimento?
- 6. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA:** diventare cittadini consapevoli, attivi, responsabili
- 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE:** analizzare la realtà e trovare soluzioni creative per problemi complessi, utilizzando l'immaginazione, il pensiero strategico, la riflessione critica
- 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI:** conoscere il patrimonio culturale e mettere in connessione i singoli elementi che lo compongono

LE COMPETENZE
ATTRAVERSO
ALCUNE ESPERIENZE...

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Potenziamento delle competenze espressive per un'efficace comunicazione indispensabile per creare coesione e senso di appartenenza

Progetto di potenziamento lingua inglese “Cambridge”

Certificazione linguistica di livello A2
del quadro europeo di riferimento (QCER)
rilasciata dal Cambridge Assessment English
rivolta agli studenti delle classi terze.



Progetto di potenziamento lingua tedesca “Goethe Institute”

Certificazione linguistica di livello A1
del quadro europeo di riferimento (QCER)
rilasciata dal Goethe Institute
rivolta agli studenti delle classi seconde.



COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE

Valorizzazione e Potenziamento Scientifico – Matematico

Coding - Scratch

Scratch è un ambiente di programmazione a blocchi utilizzato per il coding che aiuta nel ragionamento logico. Pur essendo un **linguaggio di programmazione facile e intuitivo**, permette di realizzare moltissimi contenuti differenti fra loro, ad esempio **animazioni**, storie interattive, puzzle, **quiz**, cartoni animati...



Valorizzazione e Potenziamento Scientifico – Matematico

Robotica

La robotica educativa è un metodo di insegnamento che permette di imparare tramite la realizzazione di un robot educativo, partendo da zero, attraverso la sua programmazione e il suo sviluppo, passando da tutte le fasi del processo.



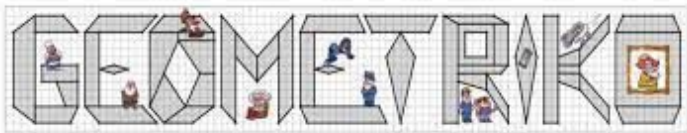
GIOCHI MATEMATICI



La Scuola Secondaria di I° grado “E. Fermi” partecipa, dallo scorso anno scolastico, ai “Giochi Matematici Internazionali” con alunni selezionati in base al merito e alla voglia di mettersi in gioco.

I Giochi Matematici sono organizzati dal Centro Pristem-Università Bocconi e consistono in una serie di gare articolate in tre momenti: quarti di finale, semifinale e finale nazionale.

Per svolgere le gare matematiche non è necessaria la conoscenza di nessun teorema particolarmente impegnativo o di formule troppo complicate. Occorre invece una **voglia matta di giocare**, un **pizzico di fantasia** e **quell'intuizione** che fa capire che un problema apparentemente difficile è in realtà più semplice di quello che si poteva prevedere.



IL GIOCO DIDATTICO/STRATEGICO SULLA GEOMETRIA PIANA



Il racconto dei finalisti del Torneo Nazionale Geometriko 2020/2021

“Le gare sono accese ed estenuanti e determinano una classifica dei migliori che hanno diritto all’accesso alla finalissima nazionale”.

“L’esperienza vissuta, a prescindere dalla classifica finale, ha lasciato in noi emozioni e sensazioni incredibili e indimenticabili” raccontano G.S. e V.R.

G.S. quest’anno ha partecipato per il secondo anno consecutivo (lo scorso anno si è classificato al 7° posto) e, dopo la prima partita delle nazionali, ci ha raccontato cosa avesse provato a trovarsi seduto a quel tavolo virtuale da gioco pronto per la sfida: “Niente prepara all’effettiva adrenalina che sale fino alle orecchie nel momento dello scontro! La salivazione si azzerava, chi hai di fronte è il peggiore dei nemici. Se mi avessero chiesto il mio nome, non lo avrei ricordato”.

Competizione, confronto, socializzazione sono aspetti fondamentali che danno all’evento risvolti ben superiori di quelli che potrebbe avere una semplice partita a carte. Ci auguriamo che esperienze simili possano moltiplicarsi negli istituti scolastici di ogni livello affinché la matematica sia vista, da noi studenti, come un gioco capace di avvicinare le menti per ampliare la conoscenza.

IMPARIAMO AD IMPARARE... ESPRIMERSI CON LA MUSICA & STAR BENE INSIEME

L'esperienza TOTALIZZANTE della "CUPerative SONG" - DICEMBRE 2022

(con il coinvolgimento di **TUTTE LE CLASSI** della Scuola secondaria di I grado)



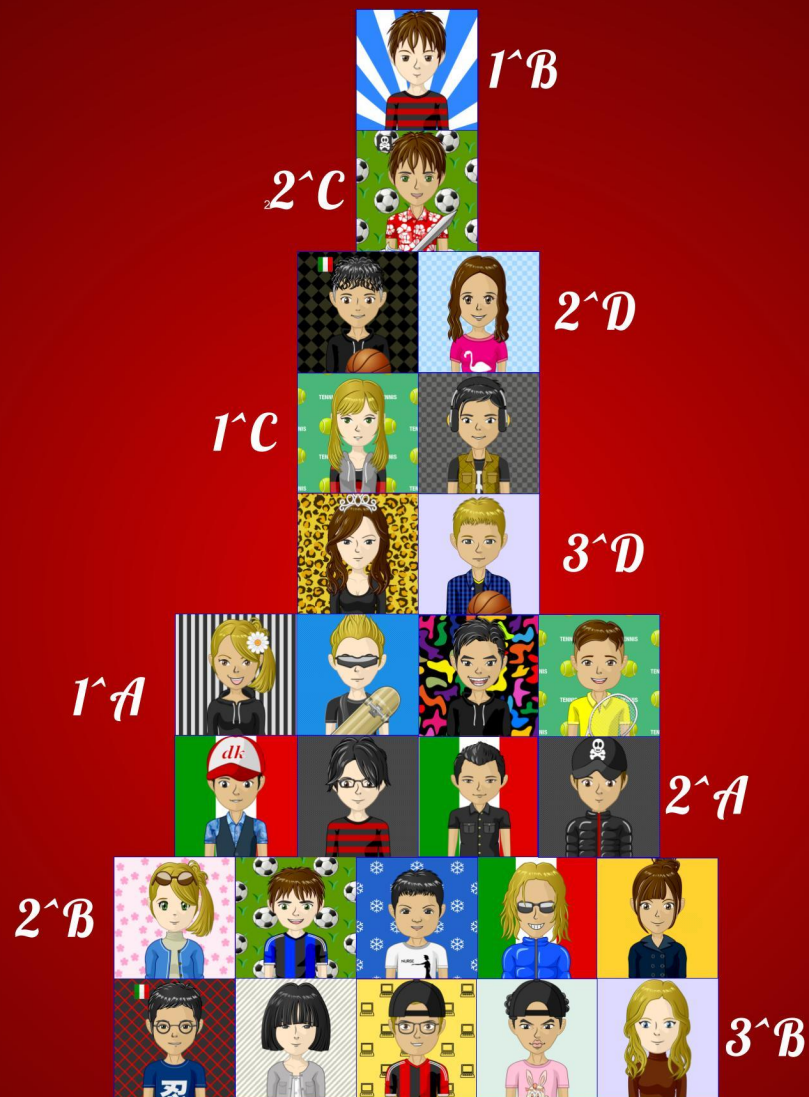
I NOSTRI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

LA BIBLIOTECA “VALERIA SOLESIN” ... MONDO REALE E DIGITALE

E' un ambiente **polifunzionale**, utilizzato anche per attività cooperative, di role-play e peer-tutoring.

Al centro delle attività: la **LETTURA**.
Nuovi libri e nuovi strumenti: partecipazione all'iniziativa nazionale **#IOLEGGOPERCHE'**, donazione di nuovi volumi alla Scuola; in corso d'opera: **CATALOGAZIONE DIGITALE** di tutti i libri posseduti.





Buone Feste dai vostri giornalisti alternativi!

Attività alternativa alla Religione Cattolica- a.a 2021/22 Prof. Valvasori Paola

LA BIBLIOTECA COME AMBIENTE DI APPRENDIMENTO PER LA REDAZIONE DI UN GIORNALINO SCOLASTICO

In questa cartolina augurale presentiamo la **squadra di giornalisti** che lavorerà alla redazione del **giornale della scuola** durante l'ora di Attività alternativa alla Religione Cattolica. Il gruppo redazionale ci terrà informati con le notizie del 2022.

IL LABORATORIO DI MUSICA dispone di

1 pianoforte a mezza coda

1 batteria elettronica

6 chitarre

13 metallofoni

1 violino

2 sintetizzatori (tastiere elettroniche)

2 set di tubi sonori (boomwhackers)

Strumentario Orff

**Tutto il necessario per un'ESPERIENZA
MUSICALE a 360°!**



LE PALESTRE



IL LABORATORIO D'ARTE



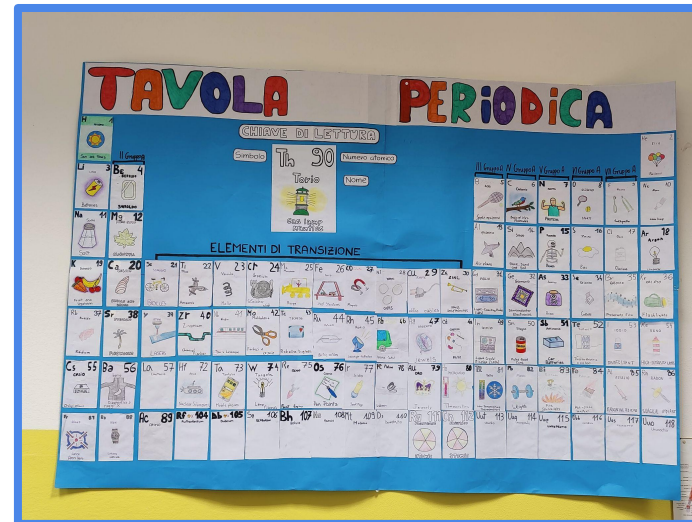
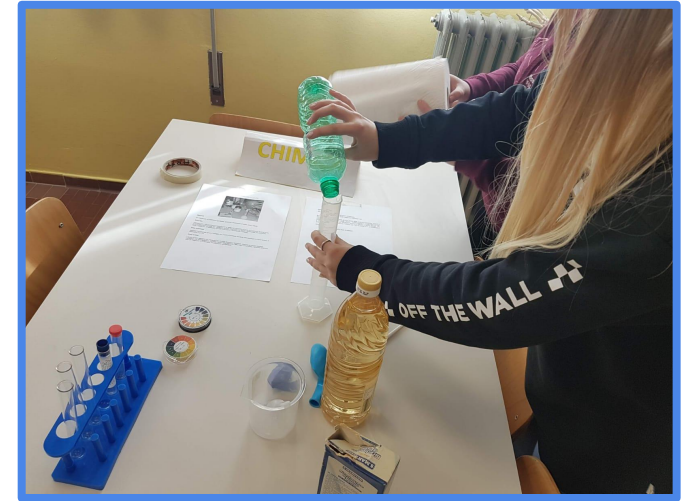
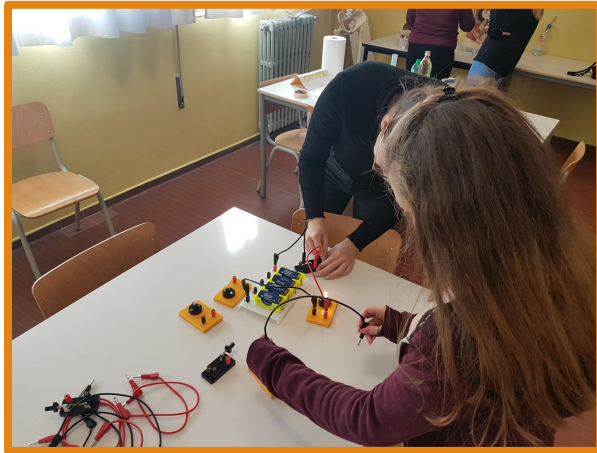
Il Museo Virtuale 3D



IL LABORATORIO DI INFORMATICA



IL LABORATORIO DI SCIENZE



LE METODOLOGIE DI INSEGNAMENTO

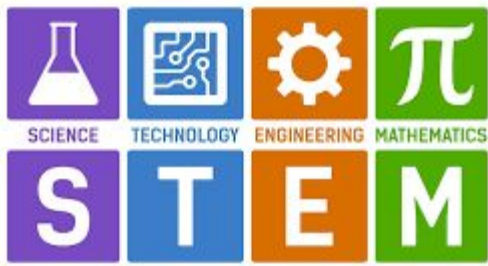
Una Scuola **RESILIENTE** ...al passo con i tempi...

Erogazione di una **DIDATTICA INTEGRATA, MISTA**, che tiene conto dei molteplici stili di apprendimento degli studenti e della complessa realtà in cui viviamo.

METODOLOGIE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO:

- lezione dialogata (introduzione all'argomento)
- peer-tutoring (a coppie)
- cooperative learning (attività di gruppo strutturate)
- flipped classroom (utilizzo indispensabile di Google CLASSROOM - a casa esploro, a scuola mi esercito)
- brain storming
- problem solving
- discussione guidata
- attività laboratoriali

...E MOLTO ALTRO ANCORA!!!



STEM è un acronimo che riporta le iniziali in inglese di **scienza, tecnologia, ingegneria e matematica**.

L'apprendimento STEM fornisce a ragazze e ragazzi molte opportunità, attraverso sfide o risoluzione di problemi. Un approccio alle STEM è il "tinkering", in cui l'attività è focalizzata sulla creatività e sull'esplorazione.

Tinkering significa "armeggiare" o "rattoppare" ed è una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo, utilizzando materiali poveri.



VERSO DOVE ANDIAMO?



MI RACCONTO...

E MI ORIENTO

**“MI RACCONTO...
E MI ORIENTO”:**
percorso di
Orientamento per
tracciare un sentiero
verso la Scuola
secondaria di II grado



**VI ASPETTIAMO A SETTEMBRE 2022!
GRAZIE PER L'ATTENZIONE!**