

EDUCAZIONE AL BENE COMUNE

Tempi: anno scolastico

- Costituzione e diritto
- Educazione ambientale
- Progetto di cittadinanza digitale: "SuperEroi nel caos digitale" in collaborazione con COSPES

INTERAZIONE CON IL TERRITORIO, VISITE D'ISTRUZIONE E USCITE DIDATTICHE

Le attività di interazione con il territorio, le visite d'istruzione e le uscite didattiche dipenderanno dall'evolversi della situazione sanitaria.

ATTIVITA' FACOLTATIVE POMERIDIANE

Tempi: anno scolastico

- Doposcuola
- Laboratorio di lingua inglese (KET) – con *Pingu's English*
- Laboratorio di strumento musicale – con *Scuola di Musica "N. Paganini"*
- Laboratorio di recitazione (musical) – con *Scuola di Musica "N. Paganini"*
- Corso di informatica (ECDL)
- Vacanze studio estive

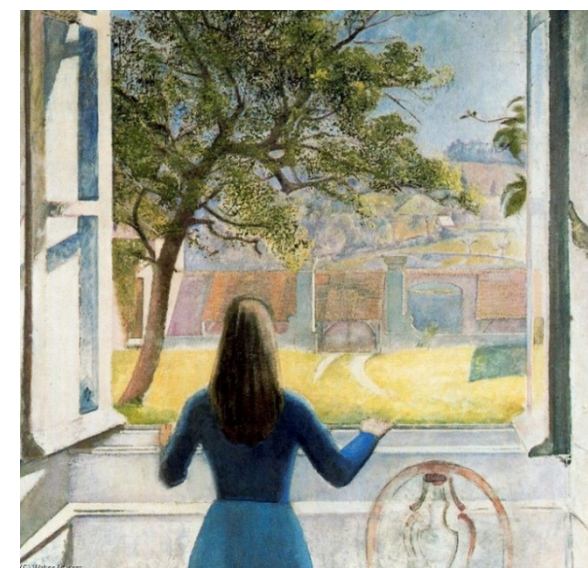
PROSPETTO DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

Ore sincrone antimeridiane	Ore asincrone antimeridiane	Ore sincrone pomeridiane
4 italiano	1 italiano	1 italiano
4 matematica / scienze	1 matematica / scienze	1 matematica / scienze
2 inglese (*)	1 inglese	1 storia
2 spagnolo	1 arte	1 geografia
2 tecnologia	1 scienze motorie	1 musica
1 storia		
1 geografia		
1 musica		
1 arte		
1 scienze motorie		
1 religione		
TOT: 20	TOT: 5	TOT: 5

CURRICOLO D'ISTITUTO

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO a.s. 2020/2021

CLASSI 1° sez. A e B



Balthus, *Ragazza alla finestra*, 1955

**“Lo scopo della scuola è quello di trasformare
gli specchi in finestre.” (Sydney J. Harris)**

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Secondo le Indicazioni nazionali e del Parlamento europeo

- **Comunicazione nella madrelingua:** capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale e scritta e interagire in diversi contesti culturali e sociali
- **Comunicazione nelle lingue straniere:** condivide essenzialmente le abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua e richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale
- **Competenza matematica, scientifica e tecnologica:** abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico, scientifico e tecnologico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane
- **Competenza digitale:** abilità nell'utilizzare le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione
- **Imparare ad imparare:** capacità, in base ai propri bisogni, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo
- **Competenze sociali e civiche:** includono competenze personali, interpersonali e interculturali riguardanti tutte le forme di comportamento che consentono di partecipare alla vita sociale
- **Consapevolezza ed espressione culturale:** riguardano l'importanza delle espressioni creative di idee, esperienze ed emozioni in una ampia varietà di mezzi di comunicazione nella musica, nella letteratura e nelle arti visive, corporee e motorie; cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita

ACCOGLIENZA

Tempi: settembre

- Visita orientativa negli ambienti della scuola
- Testi d'accoglienza
- Giochi storici e matematici
- Introduzione alle discipline
- Regolamento d'Istituto
- Progetto "Scuola sicura"

METODO di STUDIO "IMPARARE AD IMPARARE"

Tempi: settembre-ottobre

- Le motivazioni
- Le componenti
- Gli strumenti

EVENTI

Festa per il Santo Natale (18 dicembre 2020)

Festa di fine anno

PERCORSO MULTIDISCIPLINARE

Tempi: I quadrimestre

- "Lo scopo della scuola è quello di trasformare gli specchi in finestre"