

Istituto Comprensivo "Alessandro Stradella"



AGENDA NORD 50					
SCUOLA PRIMARIA					
N.	Titolo	Tipologia	Ore	Alunni	Descrizione sintetica
1	Matematica Amica: Potenzamento delle Competenze Logiche	Matematica – Primaria (classi III, IV e V)	30	15	Il corso mira a migliorare le competenze matematiche di base (numerazione, calcolo, logica); aumentare l'autostima e la motivazione nell'affrontare materie scientifiche; ridurre il gap educativo tra bambini provenienti da contesti diversi, promuovendo pari opportunità di apprendimento.
2	Scienza in Azione: Corso di Scienze per giovani osservatori	Scienze – Primaria (classi IV e V)	30	15	Gli obiettivi del corso sono quelli di: promuovere l'interesse per le scienze, stimolare la curiosità, migliorare la comprensione di concetti scientifici fondamentali, potenziare le competenze di osservazione, analisi e ragionamento logico nei bambini, così da aumentare, attraverso esperimenti e attività pratiche, la fiducia degli alunni nelle proprie capacità.
3	English Fun: Corso di Lingua Inglese per Giovani Esploratori	Lingua inglese – primaria – Primaria (classi IV e V)	30	15	Il corso è rivolto agli alunni delle classi IV e V della scuola Primaria, e gli obiettivi che si prefigge sono: il potenziamento delle competenze linguistiche di base (ascolto, parlato, lettura, scrittura) e rendere l'apprendimento della lingua inglese divertente e coinvolgente

AGENDA NORD 50					
SCUOLA PRIMARIA					
N.	Titolo	Tipologia	Ore	Alunni	Descrizione sintetica
					attraverso attività ludiche, canti, giochi e progetti creativi
4	Math Stars	Matematica – Primaria	30	15	Il corso mira a sviluppare le competenze matematiche degli alunni, il loro pensiero critico e le abilità di problem-solving. L'obiettivo è quello di proporre la matematica in una nuova veste attraverso giochi e attività ludiche.
5	Digital Innovators: Potenziare il Pensiero Computazionale e la Creatività Digitale	Pensiero computazionale e creatività digitale – Primaria	30	16	Il corso è concepito per avvicinare gli alunni al pensiero computazionale in modo semplice e coinvolgente, sviluppando al contempo la creatività digitale. Attraverso l'uso di strumenti come Scratch e kit di robotica educativa (Bee-Bot, LEGO WeDo), gli studenti imparano i concetti base del coding e della logica, come la creazione di sequenze, algoritmi e debugging.
6	Coding & Creativity Lab: Il Pensiero Computazionale e la Creatività Digitale per le Classi IV e V	Pensiero computazionale e creatività digitale – Primaria (classi IV e V)	30	18	Il corso coniuga pensiero computazionale e creatività digitale per gli studenti delle classi IV e V della scuola Primaria. L'attività mira a sviluppare competenze trasversali che preparino i bambini al futuro, potenziando la loro capacità di problem-solving, la logica e la creatività attraverso l'uso della tecnologia.
7	Parole in Gioco: Corso di Italiano per l'Inclusione	Lingua madre – Primaria	30	15	L'obiettivo del corso è quello di migliorare le competenze linguistiche in italiano, con particolare attenzione a lettura, scrittura, comprensione e produzione orale.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO					
N.	Titolo	Tipologia	Ore	Alunni	Descrizione sintetica
1	English Beyond the Classroom: Potenziare l'Apprendimento della Lingua Inglese attraverso Attività Interattive	Lingua inglese – Secondaria I grado	30	15	Il corso è finalizzato a migliorare le competenze linguistiche e promuovere un apprendimento pratico e coinvolgente. Le attività proposte mirano a migliorare le competenze linguistiche per comunicare in inglese con maggiore sicurezza e a potenziare le competenze di speaking, listening, reading e writing attraverso attività coinvolgenti e stimolanti (film, canzoni, articoli e altre risorse autentiche).
2	Science in Action: Esplorare il Mondo attraverso Esperimenti e Tecnologia	Scienze – Secondaria I grado	30	15	Il focus del corso è quello di coinvolgere gli alunni in un percorso di apprendimento esperienziale e pratico. L'obiettivo è avvicinare i ragazzi allo studio delle scienze con un approccio moderno e coinvolgente, stimolando la curiosità, il pensiero critico e la capacità di applicare le conoscenze in contesti reali.
3	Parole in Azione	Lingua madre – Secondaria I grado	30	15	Il focus del corso è potenziare le competenze linguistiche degli studenti, offrendo loro opportunità di approfondimento e sviluppo delle capacità espressive, con particolare attenzione alla produzione scritta e orale. Il progetto mira anche stimolare il pensiero critico attraverso l'analisi di testi letterari, poetici e giornalistici, e sollecitare i ragazzi a sperimentare la scrittura, attraverso racconti brevi, poesie, articoli, ecc.
4	Digital Innovators: Potenziare il Pensiero Computazionale e la Creatività Digitale	Pensiero computazionale e creatività digitale – Secondaria I grado	30	16	Il corso mira a introdurre gli alunni della scuola Secondaria di primo grado alla conoscenza e all'applicazione di strumenti digitali in grado di stimolare la creatività e il problem solving. Attraverso attività pratiche e laboratori, gli studenti esploreranno concetti fondamentali di coding,

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO					
N.	Titolo	Tipologia	Ore	Alunni	Descrizione sintetica
					algoritmi, e logica computazionale.
5	Matematica Amica: Potenziamento delle Competenze Numeriche	Matematica – Secondaria I grado	30	15	L'obiettivo del corso è quello di migliorare le competenze matematiche (numerazione, calcolo, logica, problem solving) e aumentare, negli alunni, la motivazione e fiducia nell'affrontare le materie scientifiche.

AGENDA INSIEME SI PARTE					
SCUOLA PRIMARIA					
N.	Titolo	Tipologia	Ore	Alunni	Descrizione sintetica
1	Missione Eco-Scout	Competenze in materia di cittadinanza	30	20	Caccia al tesoro tematica sulla cura dell'ambiente. Ogni tappa propone un micro-laboratorio (costruire un hotel per insetti, classificare rifiuti, rivisitare le "regole d'oro" del vivere insieme). Si conclude con la firma di un "Patto verde di classe". Obiettivi: responsabilità, rispetto delle regole, senso di appartenenza.
2	Urban Discovery Race 145159	Consapevolezza ed espressione culturale	30	20	Caccia-percorso a squadre tra piazze e parchi: gli studenti, muniti di mappa digitale e contapassi, devono raggiungere checkpoint storici utilizzando solo mobilità sostenibile (a piedi, metro, bici condivise).
3	Urban Discovery Race 145151	Educazione motoria	30	20	Caccia-percorso a squadre tra piazze, parchi: gli studenti, muniti di mappa digitale e contapassi, devono raggiungere checkpoint storici utilizzando solo mobilità sostenibile (a piedi, metro, bici condivise). Sfide flash (mini-staffette, prove di equilibrio in skate-park, stretching di gruppo) scandiscono il percorso. Obiettivi: resistenza aerobica, sicurezza negli spostamenti urbani, spirito di squadra

AGENDA INSIEME SI PARTE					
SCUOLA PRIMARIA					
N.	Titolo	Tipologia	Ore	Alunni	Descrizione sintetica
4	mi Oriente in Movimento	Educazione motoria	30	20	Percorso di orienteering cooperativo: piccoli gruppi seguono mappe e indizi per raggiungere "stazioni-sfida" (staffette soft, mini arrampicate su rete, giochi di equilibrio) che richiedono strategia e collaborazione. Obiettivi: coordinazione globale, fair play, fiducia reciproca.
5	Nature English Lab: Survival Phrases & Songs	Lingua inglese	30	20	Immersione linguistica all'aperto: giochi di ruolo (asking for directions, describing animals/plants), canzoni a call-and-response e un mini-memory con vocaboli naturalistici. Si chiude con un breve "Campfire Show" in cui i gruppi presentano un chant o uno sketch. Obiettivi: arricchimento lessicale, pronuncia, fiducia nell'uso dell'inglese.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO					
N.	Titolo	Tipologia	Ore	Alunni	Descrizione sintetica
1	Street Art & Soundscapes Lab	Competenze in materia di cittadinanza - Musica	30	20	Esplorazione guidata dei quartieri per documentare installazioni e musica di strada. Ogni gruppo registra audio ambientali, scatta foto e raccoglie parole chiave bilingui. Si creerà un digital-storytelling workshop che trasforma i materiali raccolti in un "diario multimediale" (padlet o sito) che racconta l'identità artistica della città vista dagli studenti. Obiettivi: lettura critica dei linguaggi artistici, uso consapevole dei media, espressione creativa.
2	Global Citizens in Action	Consapevolezza ed espressione culturale	30	20	Laboratorio itinerante sulla cittadinanza europea e l'interculturalità: visita a un centro giovanile locale, incontro con studenti coetanei e micro-project work su "Città inclusive e sostenibili". Gli alunni, in gruppi

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO					
N.	Titolo	Tipologia	Ore	Alunni	Descrizione sintetica
					misti, realizzano un breve video manifesto con smartphone, riflettendo su diritti, doveri e buone pratiche di convivenza in contesti multiculturali.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

prof. Michele Lillo

Il presente documento è sottoscritto
con firma digitale ai sensi del D. Lgs. 82/2005



Michele Lillo
13.10.2026 17:33:58
GMT+02:00