

P.O.F. 2016/17

Ampliamento dell'offerta formativa
(con risorse interne)

I Progetti per le Scuole dell'Infanzia

SCUOLA DELL'INFANZIA DI PESCIA ROMANA

PROGETTO: "UN PAESE PER CRESCERE"

Si prosegue la progettazione annuale (Un Paese per crescere). Attorno a tale nucleo si svilupperà la programmazione per sezioni, finalizzata alla conoscenza delle tradizioni, stagioni, delle festività, del corpo, allo sviluppo del linguaggio artistico – espressivo, dell'area logica e di relazioni sociali positive. A Natale è prevista la manifestazione dal titolo: "Magia di Natale" e una manifestazione di fine anno con consegna dei diplomi per i bambini di cinque anni.

Docenti Sezioni A–B–C

SCUOLA DELL'INFANZIA DI MONTALTO DI CASTRO

PROGETTO : "IO ESPLORO E CONOSCO "

Il progetto fa riferimento all'esplorazione e alla scoperta. I bambini divengono protagonisti attivi e partecipi di tutte le esperienze proposte.

COMPITI DELLA REALTA'

ALBERO (attenzione- osservazione)

STAGIONE E CORPO (attenzione – osservazione-linguistico-scientifico)

STAGIONE E SENSI (attenzione – osservazione-corporeo-linguistico-scientifico)

Docenti Sezioni A-D

PROGETTO:

CORRO...SALTO...MANGIO BENE.... per
crescere forte e sano.

Il contesto didattico-educativo entro cui abbiamo deciso di operare è " IL BENESSERE e lo SPORT": infatti è di fondamentale importanza acquisire corrette abitudini alimentari fin dalla prima infanzia, in quanto un positivo approccio con il cibo getta le basi per un futuro stile di vita armonioso. Considerando che il concetto di salute è strettamente collegato allo Sport, gli interventi educativi didattici della Scuola dell'Infanzia hanno preciso carattere preventivo perché è proprio nell'infanzia che si compiono le prime e più decisive esperienze formative, sia nella direzione dello "Star bene con se stessi e con gli altri", sia nella determinazione di stili di vita e modelli comportamentali. L'alimentazione, riveste un ruolo importante, poiché non risponde soltanto a un bisogno di tipo fisiologico, ma si carica anche di connotati affettivi e relazionali, nutrirsi significa per il bambino " entrare in relazione" in prima istanza con la madre, successivamente con gli altri per attivare uno scambio di natura sociale.

Il "Progetto Sport", invece, nasce per far acquisire al bambino la consapevolezza del proprio SE' corporeo e del proprio IO inteso come bagaglio prezioso di sensazioni, base di un atteggiamento corretto che conduce, se coinvolto, alla salvaguardia della salute e al raggiungimento del benessere, necessario stile di vita che va iniziato sin da bambini specialmente nell'odierna società che sottopone anche i più piccoli a sforzi e stress non adeguati alla loro età.

Docenti Sezione B

PROGETTO HELP!-INSEGNAMI LA SICUREZZA

Il nostro progetto nasce dopo un'attenta analisi della situazione della sezione e si propone di promuovere nei bambini l'assunzione di comportamenti responsabili individuali e di gruppo orientati a intuire rischi e a prevenire incidenti. Include anche la comprensione e accettazione di regole diverse rendendo i bambini consapevoli dell'esistenza di pericoli e della conseguente necessità di adottare comportamenti adeguati sviluppando la capacità di prevedere le conseguenze delle azioni.

Docenti Sezione C

PROGETTO: "ILVIAGGIO"

Il nostro progetto interno quest'anno affronta la tematica del viaggio, inteso come desiderio di conoscenza e di ricerca. Il viaggio che il bambino compie per crescere. Le motivazioni di questa scelta sono molteplici, riteniamo che il viaggio contenga un forte potenziale educativo e pedagogico, capace di aprire occhi e menti facendo conoscere le differenze, facilitando il dialogo e l'espressività dei bambini in tutte le sue forme.

Docenti Sezione E

PROGETTO "RACCONTAMI UNA STORIA"

Il racconto di fiabe e di storie è il filo conduttore di questo progetto che intende promuovere la creatività e la crescita multidimensionale del bambino.

Storie fantastiche, poesie, filastrocche accompagnano i bambini lungo un percorso di scoperta del sé, delle sue emozioni più profonde che può rielaborare grazie al processo di proiezione e di identificazione con i personaggi. L'ascolto e la drammatizzazione permette l'arricchimento del lessico e stimola la produzione di ipotesi su diversi contenuti.

Docenti Sezione F

PROGETTO "ENGLISH IS FUN!"

Il progetto di Inglese "English is fun"! consiste nel far avvicinare i bambini della scuola dell'Infanzia alla lingua inglese attraverso un percorso creativo, finalizzato alla conoscenza dei primi elementi e vocaboli in uso nella realtà quotidiana in maniera semplice e divertente.

L'approccio da cui muove il percorso per l'apprendimento della lingua inglese tiene conto delle conoscenze e capacità globali proprie dei bambini di questa fascia di età.

Il progetto è caratterizzato da un'operatività ludica e attraverso storie, filastrocche, rime, canzoni, giochi, guiderà i bambini verso la conoscenza della lingua inglese. Iniziando a conoscere le lettere dell'alfabeto, i numeri, i colori, gli animali, le parti del corpo ecc., i bambini potranno imparare nuove parole in lingua anglosassone utilizzandole durante attività di gioco, canto, ballo e divertimento.

Lo scopo di questo corso è quello di voler sviluppare gli obiettivi specifici di apprendimento della lingua inglese attraverso storie, canzoni, filastrocche e giochi.

Il progetto quindi mira a raggiungere i seguenti obiettivi:

1. Avvicinare i bambini alla conoscenza di un'altra cultura, di un'altra lingua e di un'altra tradizione.
2. Prendere confidenza con la lingua inglese, curando soprattutto il gioco d'insieme e la funzione comunicativa.
3. Favorire nei bambini il piacere di parlare in un'altra lingua, aumentando così la loro produzione linguistica generale e il loro lessico personale.

I Progetti per le Scuole Primarie

CODING A SCUOLA Progetto “Impariamo a programmare ... programmiamo per imparare”.

Progetto rivolto alle classi Seconde e Terze della Primaria di Pescia Romana. Il Coding è un termine inglese che indica la stesura di programmi informatici (il suo significato letterale è “programmare”). Tramite il coding, lavorando sul pensiero computazionale e i linguaggi di programmazione, viene portata in primo piano la logica che sta dietro al mondo tecnologico che ci circonda. Le lezioni di coding non sono tradizionali corsi di informatica in cui si impara a usare gli strumenti digitali, poiché i bambini lo sanno già fare. I *nativi digitali*, però, è come se riuscissero a leggere con le nuove tecnologie, ma non sapessero scrivere.

Obiettivo sarà sviluppare il pensiero computazionale, ovvero la capacità in ambito informatico di “individuare un procedimento costruttivo, fatto di passi semplici e non ambigui, che ci porta alla soluzione di un problema complesso” (A. Bogliolo, *Coding in yourclassroom, now!*), sollecitando competenze chiave, come competenza digitale, competenza matematica, comunicazione nella madrelingua, imparare a imparare, competenze sociali e civiche.

Insegnanti: Elisa CECCARELLI e Mascia MARINI

PROGETTO “SHAKESPEARE ... E NON SOLO”PROGETTO “DOMANI È UN ALTRO MONDO ”

(con rappresentazione finale delle classi quinte)

Progetto rivolto alle classi QUINTE della scuola Primaria di Montalto di Castro e di Pescia Romana per la realizzazione dello spettacolo a conclusione del ciclo scolastico attraverso attività che favoriscono la creatività e le relazioni interpersonali.

Gli obiettivi saranno cooperare e collaborare per raggiungere un fine comune e conoscere culture diverse, ovvero sviluppare la capacità di relazionarsi e riconoscersi nella comunità della classe, quella di rappresentare in forma creativa ed originale situazioni ed emozioni e quella di acquisire e sviluppare il senso del ritmo e del movimento nonché quella di “individuare un procedimento costruttivo, fatto di passi semplici e non ambigui, che ci porta alla realizzazione del progetto- evento, sollecitando competenze chiave, come comunicazione nella madrelingua, comunicazione nella linguastraniera, imparare ad imparare, consapevolezza ed espressione culturale, competenze sociali e civiche.

Insegnanti CLASSI QUINTE A-B-AP DELLA SCUOLA PRIMARIA

I Progetti per le Scuole Secondarie

PROGETTO “UNPLUGGED”

Unplugged è un progetto didattico promosso dalla ASL di Viterbo che include una equilibrata miscela di nozioni teoriche, sviluppo di abilità sociali generali (capacità critica, risoluzione dei conflitti, formulazione di obiettivi, comprensione delle dinamiche di gruppo, gestione dello stress e delle emozioni) e corregge le percezioni erranee riguardanti la diffusione e l'accettabilità dell'uso delle “sostanze psicotrope”.

Tale progetto si articola in un programma di **unità didattiche** interattive e coinvolgenti con gli studenti del secondo anno di Scuola Secondaria di Primo Grado durante l'orario scolastico, condotte dai docenti che hanno partecipato ad un corso di formazione realizzato da operatori sanitari esperti della ASL, formatori per l'utilizzo del manuale metodologico.

Insegnanti: Daniela MALATINI, Elettra RAMACCI, Francesca FIORENTINI, Elena FEDERICI, Cristina POLLASTRELLI.

MUSICAL NATALIZIO “GESU' E' RITORNATO SULLA TERRA”

I recenti eventi sismici che hanno colpito duramente l'Italia centrale hanno fatto riflettere i ragazzi delle classi prime sull'opportunità di compiere concrete azioni di solidarietà nei confronti di quei coetanei che ora non hanno più una casa. Da qui è partita l'idea di realizzare uno spettacolo di beneficenza con la messa in scena del musical natalizio “Gesù è ritornato sulla Terra” presso il teatro “*Lea Padovani*” di Montalto di Castro.

La pratica del teatro è un'attività formativa fondamentale poiché tende ad educare gli alunni alla comunicazione, alla socializzazione e all'arte. La valenza didattica del teatro si basa sulla possibilità di un coinvolgimento emotivo ed affettivo dei ragazzi. Grazie all'attività teatrale gli alunni possono manifestare la fantasia di entrare in altri mondi e la capacità di assumere ruoli a loro pertinenti.

Oltre alla raccolta di un piccolo fondo da inviare alle popolazioni colpite dal sisma, obiettivo di questa drammatizzazione teatrale sarà promuovere la pratica della recitazione tra i ragazzi, dei quali si mette in evidenza il carattere, la presenza di spirito, l'ordine mentale, la capacità di recitazione e di gesto, l'intuizione creativa, artistica e musicale.

Insegnanti: Daniele COSTANTINI, Matilde SARTI e Giuliana PROSPERINI.

PREPARAZIONE AGLI ESAMI KET DI CAMBRIDGE

Il progetto è finalizzato a preparare gli studenti a sostenere l'esame KET (Key English Test) per gli alunni della classe Terza di Pescia Romana.

Gli interventi della docente, con specifica competenza, si svolgono in orario aggiuntivo (10 ore) e si propongono l'ampliamento del lessico di base, l'accrescimento dell'autostima e la maturazione negli alunni, preparandoli ad una prova impegnativa nell'abilità di ascolto, nella conversazione, nella comprensione e produzione scritta. L'attività costituisce una tradizione per l'Istituto, con una tradizione consolidata di lusinghieri risultati finali.

Prof.ssa Ileana DI FIORE

PREPARAZIONE ALLE PROVE INVALSI

La preparazione alle prove INVALSI è rivolto ai ragazzi delle classi terze della scuola secondaria di primo grado di Montalto di Castro e Pescia Romana. Prevede otto incontri di 150 minuti ciascuno distribuiti lungo l'arco di tre mesi (MARZO-APRILE- MAGGIO), durante i quali gli studenti dovranno confrontarsi con le prove INVALSI di Italiano e Matematica degli anni passati. Le lezioni di svolgimento in classe (somministrazione) delle prove, saranno delle vere e proprie simulazioni di esame perché svolte in presenza degli insegnanti di **EDUCAZIONE FISICA/ POTENZIAMENTO**: prof.ssa Sacconi Manuela, prof. Savino Salvatore. Un'attenzione specifica verrà riservata agli alunni con difficoltà d'apprendimento e disabilità, per i quali si predisporranno strumenti compensativi e prove differenziate concordate con gli insegnanti di classe.

Tale corso prende le mosse dalla constatazione dell'opportunità di integrare l'attività didattica svolta in orario scolastico con un corso specificamente dedicato alla prova INVALSI di Italiano e Matematica, una prova dai caratteri peculiari che "misura" competenze diverse rispetto a quelle delle prove tradizionali.

Con questi incontri pomeridiani si intende quindi, contribuire a fornire agli studenti gli strumenti necessari per svolgere al meglio la prova che essi affronteranno al termine del primo ciclo d'istruzione, nell'ambito dell'esame di

Stato, riproponendo nelle modalità, nei tempi e nelle caratteristiche l'esperienza della prova INVALSI.

Il corso in oggetto potrà potenziare e sistematizzare le abilità dei ragazzi e consentirà quindi non solo, nell'immediato, di preparare gli studenti ad affrontare con serenità la prova d'esame, ma anche di potenziare una competenza che sarà essenziale nel loro percorso scolastico e personale.

Docenti: Manuela SACCONI, Salvatore SAVINO, Fabio LUCCIOLI, Elettra RAMACCI, Sabrina ALESSANDRELLI, Emanuela ORRÙ, Alberto PURI, Daniela MALATINI, Elena FEDERICI.

CENTRO SPORTIVO STUDENTESCO

Il Centro Sportivo Studentesco è istituito su proposta degli Insegnanti di Educazione Fisica e su delibera del Collegio dei Docenti e del Consiglio d'Istituto.

Viene effettuato in orario aggiuntivo pomeridiano ed è proposto a tutti gli alunni/e della Scuola Secondaria di I grado di Montalto di Castro e Pescia Romana, cercando il maggior coinvolgimento possibile. Dall'anno scolastico corrente il corso si effettua in entrambe le sedi della scuola secondaria, sia a Montalto di Castro che a Pescia Romana, sotto la guida esperta dei docenti Salvatore Savino e Manuela Sacconi. Il progetto persegue con le seguenti finalità:

1. promuovere e far conoscere discipline come l'atletica leggera e la pallavolo, altrimenti poco praticate;
2. lotta contro il bullismo, la dispersione scolastica, il disagio giovanile ed ogni altra forma di disaffezione scolastica, familiare e sociale;
3. fare cultura sul valore del movimento all'interno di uno stile di vita;
4. formazione dei cittadini attraverso una cultura sportiva corretta che unisca l'educazione ludico – sportiva e salutistica al sostegno e all'interesse equilibrato per "l'ambiente" ed il rispetto dello stesso;
5. avviamento alla pratica sportiva per tutti.

Dopo un periodo di preparazione per tutti, l'obiettivo è quello di organizzare e selezionare, tra gli alunni più meritevoli, una rappresentativa d'Istituto per partecipare ai Giochi Sportivi Studenteschi e ai Giochi della Gioventù, che tradizionalmente ha visto la nostra scuola distinguersi nelle varie fasi, da quelle provinciali a quelle regionali, arrivando nel 2009 a disputare fasi a livello nazionale.

Docenti: Manuela SACCONI e Salvatore SAVINO.

NUOTO, CANOA, TENNIS, ATTIVITÀ MARINARE, LACUSTRI, FLUVIALIE CULTURALI

Il progetto è destinato a tutte le classi della Scuola Secondaria di I grado – sede di Montalto e di Pescia Romana – su proposta dei docenti della classe/sezione e con la collaborazione di soggetti esterni, quali CENTRO NUOTO MONTALTO DI CASTRO – OASIS SPORT – MASTARNA Spa – SPORT E SOLIDARIETA' MONTALTO DI CASTRO – ASSOCIAZIONE M.A.S.A. ADVENTURES KAYAK.

Il fine è quello di valorizzare le iniziative e le attività del territorio, di migliorarne la conoscenza, di scoprire le potenzialità motorie degli alunni coinvolti, di favorire la socializzazione attraverso lo sport e la cultura locale. La durata del progetto sarà per l'intero anno scolastico, previa disponibilità degli impianti sportivi.

Docenti: Manuela SACCONI e Salvatore SAVINO.

PROGRAMMIAMO IL FUTURO

Il MIUR, in collaborazione con il CINI – Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica, ha avviato nell'anno scolastico 2014-15, nell'ambito del programma "La Buona Scuola", il progetto *Programma il Futuro*, con l'obiettivo di fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica.

Educare al pensiero computazionale

Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro uno studente di adesso vorrà fare da grande è indispensabile, quindi, una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Esattamente com'è accaduto in passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica.

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 (**coding**) in un contesto di gioco.

Un'appropriata educazione al pensiero computazionale, che vada di là dall'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.

Il pensiero computazionale è un processo mentale per la risoluzione di problemi costituito dalla combinazione di metodi caratteristici e di strumenti intellettuali, entrambi di valore generale. I metodi caratteristici includono:

- analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici
- rappresentare i dati del problema tramite opportune astrazioni
- formulare il problema in un formato che ci permette di usare un "sistema di calcolo" (nel senso più ampio del termine), ovvero una macchina, un essere umano, o una rete di umani e macchine) per risolverlo
- automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica, consistente in una sequenza accuratamente descritta di passi, ognuno dei quali appartenente ad un catalogo ben definito di operazioni di base;
- identificare, analizzare implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse (avendo come obiettivo la ricerca della soluzione migliore secondo tali criteri);
- generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi.

Questi metodi sono importanti per tutti, non solo perché sono direttamente applicati nei calcolatori (computer), nelle reti di comunicazione, nei sistemi e nelle applicazioni software ma perché sono strumenti concettuali per affrontare molti tipi di problemi in diverse discipline.

Gli strumenti intellettuali includono:

- confidenza nel trattare la complessità (dal momento che i sistemi software raggiungono normalmente un grado di complessità superiore a quello che viene abitualmente trattato in altri campi dell'ingegneria);
- ostinazione nel lavorare con problemi difficili
- tolleranza all'ambiguità (da riconciliare con il necessario rigore che assicuri la correttezza della soluzione);
- abilità nel trattare con problemi definiti in modo incompleto
- abilità nel trattare con aspetti sia umani che tecnologici, in quanto la dimensione umana (definizione dei requisiti, interfacce utente, formazione,) è essenziale per il successo di qualunque sistema informatico;
- capacità di comunicare e lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune o di una soluzione condivisa.

Anche per questi strumenti i benefici si estendono di là dalla disciplina informatica.

Creare storie interattive, giochi, animazioni e progetti didattici favorendo la progettazione creativa e il ragionamento sistematico in modalità collaborativa.

Ambienti utilizzati: Scratch online e offline in aula informatica, Lim in aula per i video streaming.

Modalità: durante la prima ora sono illustrati gli ambienti d'apprendimento utilizzati e le modalità, viene visto il video "il linguaggio delle cose" del prof. Bogliolo. Nelle ore successive si passa in sala informatica per l'attività in piattaforma. Iscrizione delle classi a "Programma il Futuro" e Code.org.

Obiettivi:

Imparare a programmare: conoscere i comandi e le funzioni di base di Scratch.

Stimolare il problem solving
Programmare attività didattiche con Scratch.
Creare un progetto didattico con Scratch
Partecipazione alle attività della Settimana del PNSD, Code Week, Ora del Codice

Docente Emanuela ORRÙ classi 1BP, 2BP a.s.2016/17

PROGETTO “AULA POLIFUNZIONALE”

PREMESSA

In molti Paesi del Nord Europa, nella progettazione di nuovi edifici scolastici, l'unità di base non è più considerata l'aula, ma la costruzione delle scuole parte da ambienti di apprendimento polifunzionali.

La progettazione e l'attuazione di una classe flessibile implicano la correlazione di alcuni elementi fondamentali: l'organizzazione dello spazio fisico puntando su arredi funzionali agli studenti e alla didattica; l'uso delle nuove tecnologie della comunicazione; l'applicazione di metodologie innovative basate sul dialogo e sulla collaborazione tra insegnanti e studenti.

Certo, fare lezione in un'aula attrezzata con nuove tecnologie e arredi funzionali è senza dubbio stimolante e molto diverso dal fare lezione in modo tradizionale. In un ambiente così strutturato, non possiamo improvvisare, fare una lezione e basta, interrogare gli alunni uno a uno, né possiamo usare il libro di testo; siamo invece costretti a progettare un intervento didattico strutturato e interattivo, molto diverso dalla solita didattica frontale.

La scuola della società della conoscenza e dell'ICT (Information and Communications Technology) richiede pertanto spazi ampi e flessibili, allestimenti modulari, polifunzionali e colorati, facilmente riconfigurabili, capaci di dare una soluzione alle nuove necessità funzionali e di comunicazione e in grado di rispondere a contesti educativi con riferimento ai bisogni del momento, potenzialmente sempre differenti. È indispensabile infatti avviarsi al superamento della tradizionale impostazione didattica “frontale” e prospettare nuovi scenari tramite azioni, strumenti, strategie e attività che sottendono alle nuove metodologie centrate, come già detto, sul protagonismo e la centralità dello studente. Tramite il peer teaching e la peer education bisogna attuare e favorire la creazione di un ambiente comunicativo globale, che trasformi e si adatti in maniera nuova e profonda ad alcuni aspetti connessi alla domanda di relazioni comunicative sociali sia individuali che di gruppo. Questi nuovi ambienti più articolati, organizzati e strutturati devono facilitare l'accompagnamento e i differenti tempi e ritmi di apprendimento individuale, consentendo anche l'esecuzione di attività sincrone diverse. Insomma ci si riferisce in particolare a locali di laboratorio, di riferimento del gruppo e anche a responsabilità del gruppo. Spazi policentrici e dinamici, anche privi di cattedra, ma nei quali la classica lezione frontale trasmissiva diventa solo un momento o una breve parte dell'azione didattica, mentre largo spazio viene lasciato ai processi comunicativi collaborativi o cooperativi, di ricerca, di brainstorming, di rielaborazione e presentazione e dove gli studenti diventano effettivamente soggetti attivi della propria formazione: in pratica un allestimento di locali-aula dove davvero anche il docente assume il ruolo di regista e facilitatore dell'apprendimento.

IMPIANTO ORGANIZZATIVO E GESTIONE DEGLI SPAZI

Il progetto prevede la strutturazione dello spazio dell'aula in cinque differenti “angoli”, ciascuno riservato ad un ambito specifico di lavoro, ognuno con delle caratteristiche proprie e finalità funzionali sia agli apprendimenti disciplinari che sociali:

1. AREA LETTURA, con poltrone colorate e una bibliotechina dove poter scegliere liberamente e lasciarsi andare alla lettura spontanea;
2. ANGOLO “GIOCO E IMPARO CON LE PAROLE”, attrezzato con banchi, penne e quaderni “magici” per la scrittura collaborativa;
3. ANGOLO “GIOCO E IMPARO CON L'ARTE”, dove i bambini potranno dare libero sfogo alla propria personale creatività, scegliendo tra differenti linguaggi, forme e tecniche artistici;
4. ANGOLO “GIOCO E IMPARO CON LA LOGICA”, dove i bambini si cimenteranno in giochi mirati a sviluppare e stimolare la logica linguistica e matematica;
5. ANGOLO “GIOCO E IMPARO CON LA TECNOLOGIA”, dedicato alla familiarizzazione con le strumentazioni tecnologiche a disposizione della scuola per approfondire, ricercare, giocare e creare attraverso un utilizzo consapevole delle nuove tecnologie.

Ins.ti BOCCI Cinzia, CRABOLU Paola Angela, FRANCESCHINI Stella

Montalto di Castro, 15/10/2016