PROGETTI EXTRA-CURRICOLARI a.s. 2023-24

TITOLO	Descrizione	CLASSI
"Mille passi"	Itinerari per conoscere e valorizzare antichi mestieri scomparsi o in via di estinzione, gli abitanti, le tradizioni, la vita quotidiana a Somma Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali. Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio; Strutturare in modo organico percorsi di cittadinanza attiva	Classi terze corsi P-Q-R
Progetto Trinity	Il progetto offre agli studenti la possibilità di certificare il proprio livello di competenza nella lingua inglese sostenendo gli esami del Trinity College of London che è un ente non profit internazionale accreditato dal MIUR e controllato dalla Ofqual, l'autorità Britannica preposta alla validazione degli enti certificatori. Ampliare ed arricchire l'offerta formativa attraverso l'attività di potenziamento della lingua curriculare	Classi seconde e terze
Laboratorio storico	Propone percorsi progettuali curricolari ed extracurricolari di ricerca e di approfondimento storico, di valorizzazione del patrimonio storico-culturale locale, di commemorazione delle principali giornate di rilevanza storica nazionale e internazionale, come da calendario scolastico regionale, volti a favorire stili di vita personali e sociali improntati su principi e valori universalmente riconosciuti che fondano il vivere civile, quali: la solidarietà, il rispetto dei diritti, la conquista della libertà, il rifiuto della violenza. Recuperare la capacità comunicativa del linguaggio simbolico e delle celebrazioni.	Classi terze (tutti i corsi)
Progetto Vesuvio	Cittadini del Sito Unesco – Gli Effetti dell'Acqua in Abbondanza e in Siccità - Il Risveglio della Natura Educare alla partecipazione ed alla cittadinanza attiva, alla consapevolezza della biodiversità come bene comune e patrimonio dell'umanità. In particolare sul tema dell'acqua come bene comune, nonché risorsa esauribile ad alto valore ambientale, culturale ed economico Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali	Classi prime e seconde
Progetto Telethon	Il progetto didattico è finalizzato a diffondere informazioni sulle malattie genetiche e sensibilizzare i giovani e le famiglie al sostegno della ricerca scientifica, al fine di attivare una rete di supporto, intesa come vero e proprio impegno sociale: raccolta fondi a sostegno della ricerca scientifica sulle malattie genetiche rare	Classi prime, seconde e terze

SCUOLA VIVA

Finanziamento prima annualità del programma **SCUOLA VIVA 2021-2027 su bando della Regione Campania**

	Titolo	**Sede di svolgimento**	**Numero ore**	**Numero partecipanti**
MODULO 1	CODING E ROBOTICA	Sede Centrale	30	16
MODULO 2	ORIENTIAMOCI VERSO IL FUTURO	Sede Centrale	30	19
MODULO 3	TEATRANDO	Sede Centrale	60	19
MODULO 4	MURALES ARTISTICO	Sede Centrale	60	18
MODULO 5	I MURALES ENTRANO IN CLASSE	Sede Centrale	30	27
MODULO 6	LA MUSICA È EMOZIONE	Sede Centrale	30	18

Attività di monitoraggio e controllo dell'intervento proposto			
	Titolo	**Risultati attesi**	**Indicatori (*)**
MODULO 1	CODING E ROBOTICA	Acquisizione delle competenze logico-matematiche e del pensiero computazionale	Frequenza Gradimento Test ingresso Test finale Ricaduta Interna Ricaduta sul territorio
MODULO 2	ORIENTIAMOCI VERSO IL FUTURO	Sviluppare progressivamente le proprie competenze comunicative	Frequenza Gradimento Test ingresso Test finale Ricaduta Interna Ricaduta sul territorio
MODULO 3	TEATRANDO	Acquisizioni delle competenze trasversali, conoscenza del mondo artistico	Frequenza Gradimento Test ingresso Test finale Ricaduta Interna Ricaduta sul territorio
MODULO 4	MURALES ARTISTICO	Acquisizione delle competenze artistico-laboratoriali	Frequenza Gradimento Test ingresso Test finale Ricaduta Interna Ricaduta sul territorio
MODULO 5	I MURALES ENTRANO IN CLASSE	Acquisizione delle competenze artistico-laboratoriali	Frequenza., Gradimento Test ingresso, Test finale Ricaduta Interna Ricaduta sul territorio
MODULO 6	LA MUSICA È EMOZIONE	Acquisizione delle competenze artistico-laboratoriali	Frequenza., Gradimento Test ingresso, Test finale Ricaduta Interna Ricaduta sul territorio

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovative

Titolo progetto: Summa Villa 4.0

Il progetto "Summa Villa 4.0" darà la possibilità di implementare le aule e le dotazioni digitali già presenti nel nostro istituto. Nei 5 flessi, di cui si articola la nostra scuola, saranno incrementate 25 aule con dotazioni digitali. In particolar modo acquisteremo 10 digital board per completare la dotazione di ciascuna aula con il monitor touch consentendo di digitalizzare le lezioni frontali. Saranno acquistati dei kit di coding e robotica educativa che consentiranno di avvicinare gli studenti e i docenti al pensiero computazionale. Nel plesso "Aldo Moro" sarà implementata l'aula ad indirizzo musicale, con l'acquisto di strumenti e attrezzature digitali.

Denominazione ambiente	Numero	Dotazioni digitali	Arredi	Finalità didattiche
Aule 4.0	16	Digital board con carrello, software	-	digitalizzare tutte le aule dell'istituto con l'ausilio di digital board
Aule informatiche	3	computer, software digitali, mouse, kit audio	sedie e banchi modulabili	facilitare l'apprendimento delle varie discipline attraverso nuove dotazioni digitali
Aule Coding	5	robot, kit di coding, software	armadietti	facilitare l'apprendimento delle discipline STEM e della programmazione attraverso l'utilizzo di robot e kit dedicati alla robotica
Aula Musicale	1	mixer, audio, software, cassa, microfono	sedie e banchi modulari	creare un ambiente confortevole e tecnologico per le prove musicali