

## PROGETTI PTOF A.S. 2022/2023-2023/2024 – 2024/2025

### PROGETTI COMUNI AD ENTRAMBE LE SEDI DELL'ISTITUTO

<b>Titolo progetto</b>	<b>Breve presentazione dell'argomento trattato</b>
Progetti Europei	Erasmus +; Azione K1 K2; Etwinning; soggiorni studio; intercultura.
Progetto di Peer Education	Progetto realizzato in collaborazione con l'ASL Romagna per la prevenzione delle dipendenze da gioco, alcool, fumo e per l'educazione ad una sessualità consapevole.
Debate	Il debate è una metodologia per acquisire competenze trasversali, che favorisce il cooperative learning e la peer education. Il debate consiste in un confronto fra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro).
Progetto alfabetizzazione e Lingua italiana di base	Corsi di italiano L1 e L2 per alunni stranieri.
Quotidiano in classe	Attività varie legate alla consultazione di quotidiani in formato digitale.
Primo Soccorso BLS	tecniche di primo soccorso e rianimazione cardio-polmonare
Progetto educazione alla salute, volontariato	Campagna informativa AVIS/ADMO
Sicurezza stradale - stile di vita	Promuovere la cultura della sicurezza in strada
Certificazioni linguistiche	DELF, DELE, PET/FIRST, Goethe-Zertifikat
Progetti specifici per alunni con bisogni educativi speciali	Progetto cinema; progetto Cucina; progetto psicomotorio; progetto piscina; progetto Euro; Laboratorio di cucito; laboratorio make-up; laboratorio bicicletta; abilità sociali
Sportello psicologico	Supporto di alunni e docenti .
Scuola Aperta	La scuola come punto di riferimento dei territori di pertinenza. Gli studenti studiano insieme, si aiutano, sotto supervisione dei docenti. Sciogliere dubbi, apprendere metodi, confrontarsi, vivere la scuola come ambiente di aggregazione oltreché di apprendimento.
Impresa in Azione Junior Achievement	Realizzazione di una mini impresa, dall'idea all'azione
Progetto biblioteca	Incentivare la lettura
Progetto Hackathon	Project work con la collaborazione di aziende e enti esterne presenti sul del territorio.
Viaggi della memoria	Cittadinanza consapevole
Viaggi attraverso l'Europa	Cittadinanza consapevole in una dimensione europea
Progetto Pet Therapy	Interventi Assistiti con Animali - Pet Therapy
Prevenzione andrologica	Progetto in collaborazione con ASL Romagna
I.C.D.L.	Conseguimento della patente europea per il computer in collaborazione con A.I.C.A.
Centro sportivo	Attività sportiva pomeridiana.
Progetto Scoop	Progetto di simulazione di una cooperativa
Progetto "Sapere e Consumare"	Saper(e)Consumare è un progetto promosso e finanziato dal Ministero dello sviluppo economico, in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione, per educare e sensibilizzare giovani e adulti al consumo sostenibile e responsabile, in un contesto di rapida trasformazione tecnologica, sviluppando contenuti che possono essere utilizzati nell'ambito dell'insegnamento dell'educazione civica nelle scuole secondarie di II grado.

Potenziamenti disciplinari	Supporto in classe e pomeridiano nelle materie di matematica, economia aziendale, inglese.
Progetto accoglienza e orientamento	Accoglienza degli alunni neoiscritti e orientamento degli alunni in entrata e in uscita dall'Istituto.
Progetto bullismo e cyber bullismo	Osservazione e prevenzione del disagio giovanile per educare ad un utilizzo consapevole della rete.
Progetto Scuola domiciliare	Svolgimento di ore a domicilio per alunni in condizioni di disagio, malattia e in difficoltà.

## PROGETTI EINAUDI

<b>Titolo progetto</b>	<b>Breve presentazione dell'argomento trattato</b>
Io leggo perché	Incentivare alla lettura e alla scoperta della figura di Federico Fellini.
Progetto Mafia e Legalità	Educazione alla cittadinanza attiva
Social media marketing	Pianificare in maniera organica e condivisa la comunicazione social e web dell'istituto, allo scopo di renderla maggiormente fruibile per l'utenza Facebook ed Instagram.
Curiamo l'immagine coordinata della scuola (Project work su commessa SCUOLA-Percorso P.C.T.O.)	Collaborazione a campagne di comunicazione quali l'orientamento in ingresso. Realizzazioni grafiche per progetti ed eventi. Impaginazione della modulistica di segreteria (per dare uniformità visiva)
IFS CONFAO	(Impresa Formativa Simulata) gli studenti possono operare da scuola come farebbero in un'azienda. Una classe simula in un contesto laboratoriale la creazione e poi la gestione di un'impresa.
Mi metto in gioco	Laboratorio teatrale

## PROGETTI MOLARI

<b>Titolo progetto</b>	<b>Breve presentazione dell'argomento trattato</b>
CLIL	Percorsi di peer teaching trasversali in lingua inglese.
Simulimpresa	Creazione di una azienda laboratorio per simulare le funzioni proprie dell'impresa reale in collaborazione con una impresa madrina del territorio.
Artatamente	Laboratorio teatrale
Narrativa in classe	Lettura di testi integrali di scrittori moderni e/o contemporanei.
La storia ri-vissuta	Rievocazione storica in costume in collaborazione con associazioni del territorio.
Cinema: educazione al linguaggio visivo	Realizzazione di un cortometraggio, competenze di base su tecniche cinematografiche.

Giornata di formazione a Montecitorio	Visita alle sedi del Governo, Montecitorio.
The hour of code	Introduzione alla programmazione e al pensiero computazionale.