La nostra scuola risponde ai bisogni di formazione degli alunni, alle esigenze e alle aspettative delle famiglie, pertanto offre un ventaglio di opportunità educative che consentono di attuare esperienze gratificanti e coinvolgenti sia sul piano della relazione che dell'apprendimento.
I progetti trasversali prioritari sono approvati in sede collegiale e sono legati al PDM, attraversano tutti i segmenti scolastici del nostro Istituto per favorire lo sviluppo delle potenzialità dell'alunno nel rispetto della diversità fino alla valorizzazione dell'eccellenza.

PROGETTI DI INTEGRAZIONE AL PTOF 26/27		
PROGETTI	**TITOLO**	**FINALITA'**
PROGETTI D'ISTITUTO	LABORATORIO WELFARE COMMUNITY-PIANI DI ZONA	Il progetto supporta due azioni: "storiche" dell'Istituto, la prima rivolta alla scuola primaria, la seconda alla secondaria di primo grado. L'azione 1 coinvolge alunni di tutte le classi della scuola primaria, con priorità a quelli frequentanti le classi a tempo pieno, da un lato e volontari nel ruolo di tutor dall'altro. L'azione 2 è rivolta ad alunni e alunne delle classi della scuola secondaria di primo grado , prevede la collaborazione con le associazioni Il Fontanone e Con-tatto e offre supporto alla socializzazione e allo studio a un gruppo tra i 7 e i 12 studenti a rischio di isolamento sociale con laboratori e attività ludiche un pomeriggio a settimana.
	SPORTELLO D'ASCOLTO	Il progetto prevede l'attivazione di uno sportello d'ascolto gestito dagli **psicologi del "CEIS ETS"**,aperto a studenti, docenti e genitori. Le attività principali comprendono: Colloqui individuali per supportare studenti, docenti o genitori in difficoltà emotiva, relazionale o scolastica.Eventuali attività di osservazione sulla classe per rilevare dinamiche relazionali, individuare eventuali criticità e sviluppare competenze socio-emotive, come comunicazione efficace, gestione dei conflitti e resilienza.Eventuali conferenze o incontri informativi. Le metodologie utilizzate sono attive e partecipative, basate sull'ascolto attivo, sull'osservazione e sul confronto guidato, al fine di creare un ambiente scolastico più inclusivo e favorevole all'apprendimento.
	BIBLIOTECA	·avvicinarsi alla lettura e ai libri come compagni di vita e avventure; ·potenziare le competenze espressive e comunicative attraverso l'uso di diversi linguaggi; ·acquisire e aumentare, in forma sempre più autonoma, la capacità di ascolto e di attenzione, di lettura e di interpretazione;

		·avvicinarsi alla biblioteca e ai suoi servizi.
	NAUTIBUS	Il percorso offrirà agli alunni coinvolti e ai loro compagni la possibilità di ampliare le competenze comunicativo-espressive-motorie in un contesto naturale come l'acqua. Le modalità organizzative e metodologiche verranno concordate con gli istruttori e realizzate con il supporto di personale qualificato. Il progetto comprenderà attività di acquaticità a diversi livelli ed avviamento al nuoto o perfezionamento/ consolidamento di abilità già possedute, attraverso giochi motori, con o senza attrezzi.
	MINIRUGBY	il progetto è rivolto a tutti gli studenti e le studentesse, dalla prima classe della scuola primaria alla prima classe della scuola secondaria il progetto si realizza primariamente attraverso due allenamenti settimanali, in orario extrascolastico, presso il campo sportivo comunale di via don Bosco
SCUOLA INFANZIA	BIBLIOTECA APERTA	Saranno proposti laboratori con attività grafico-pittoriche e creative: Uso di materiali naturali, riciclati, artistici per stimolare il linguaggio visivo e corporeo dei bambini, in modo da favorire l'espressione del sé, la collaborazione e l'osservazione dell'altro. Proseguimento ed ampliamento delle attività della biblioteca scolastica anche nel prossimo anno, attraverso nuove proposte e attività volte ad incentivare interesse per i libri e la lettura, favorendo la partecipazione di tutti i bambini.
	CIRCOLARMENTE NARRAZIONI	In continuità con i percorsi degli anni passati, il progetto propone un ciclo di incontri laboratoriali incentrati sulla circolarità tra corpo, movimento e narrazione. Attraverso metodologie attive e l'utilizzo dell'espressione teatrale e corporea, gli alunni esploreranno il tema del racconto e dell'intercultura. E' previsto inoltre un momento di condivisione e laboratorio aperto alle famiglie per rafforzare l'alleanza educativa tra i contesti di vita dei bambini.
	AVVICINAMENTO LINGUA INGLESE	L'approccio sarà ludico, comunicativo e coinvolgente, attraverso l'utilizzo di un personaggio di stoffa adatto all'età dei bambini. L'insegnante parlerà sempre in inglese (full immersion), accompagnando le parole con gesti, immagini, movimenti e oggetti concreti,

		così da facilitare la comprensione anche senza il ricorso alla lingua italiana. Saranno proposte attività quali: giochi di movimento, canzoni e filastrocche in inglese; giochi di imitazione, semplici routine linguistiche (saluti, colori, numeri, animali). Sono previsti laboratori pomeridiani.
	PAROLE IN GIOCO	Le attività saranno proposte in chiave ludica (sfondo integratore: Il viaggio nel paese delle parole) per garantire l'inclusione di bambini con background linguistici differenti.
SCUOLA PRIMARIA	1,2,3 MERAVIGLIA	La finalità educativa generale è quella di aumentare la capacità degli studenti di leggere sia il testo che l'immagine, appassionarsi alla lettura, oltre a coltivare l'interesse per la poesia.Il filo rosso che lega ogni momento della proposta è risvegliare e coltivare nelle bambine e nei bambini delle classi afferenti, la capacità di guardare, vedere, contemplare la Natura e la propria Umanità, vista dal vero e tra le pagine dei libri, tra poesia e divulgazione scientifica, supportati dall'illustrazione d'autore. Scoprirsi e riscoprirsi capaci di meraviglia davanti all'incanto del Creato e alle parole, all'infinitamente piccolo e alla maestosità delle altre specie che coabitano il nostro spazio, come alla mano sapiente di chi ritrae su carta i suoi alfabeti naturali.
	GIOCAMPUS	Vengono proposte attività e giochi per descrivere e permettere di acquisire un corretto ed equilibrato stile di vita, le competenze sociali e motorie attraverso percorsi esperienziali di educazione motoria.
	SOCIETA' SPORTIVE	Il progetto è gratuito e viene realizzato dai docenti di classe con la collaborazione degli istruttori della società sportiva Sampolese basket e della ASD Shintaikan karate, nelle ore dedicate alla materia di educazione fisica/motoria. Le attività si svolgeranno nella palestra della scuola.
	FESTA DELLO SPORT	Il progetto è gratuito e viene realizzato dai docenti di classe con la collaborazione degli istruttori delle società sportive presenti sul territorio e dei maestri del movimento di Giocampus.
	SCREENING LOGOPEDICO	Il progetto screening logopedico si inserisce nell' attività' provinciale "dislessia e dintorni" e ha lo scopo di evidenziare eventuali difficoltà di letto-scrittura e di comprensione nelle classi prime, seconde, di calcolo nelle classi terze. Esso ha l'intento di

		costruire “buone pratiche metodologiche” rispetto alla letto-scrittura e attivare percorsi di rinforzo e potenziamento nel corso dell’anno. La docente referente somministra dettati di parole e non parole nelle classi prime e seconde, mentre le docenti di classe somministrano prove di velocità e correttezza e prove di lettura e comprensione. Nelle classi terze è previsto che la docente di matematica somministri le prove di calcolo e risoluzione dei problemi. Il progetto prevede due incontri per classe con le logopediste della neuropsichiatria di Traversetolo.
	PROGETTO API	**C**onoscere la vita delle api e il loro valore a livello di ecosistema ambientale. Acquisire/maturare sensibilità nei confronti della natura e piena consapevolezza civico-ambientale del legame uomo-animali-ambiente.
	CONOSCERE IL LUPO	Approccio scientificamente corretto, alla scoperta del lupo, ormai presente ovunque sul nostro territorio, e delle buone pratiche di coesistenza con esso. Si svolgerà una lezione frontale in classe, supportata da video e immagini, durante la quale si spiegheranno i motivi della presenza anche nei pressi delle aree antropizzate di questa specie e alla gestione delle possibili occasioni d’incontro con essa da parte dell’uomo.
	NOTTE DEI RACCONTI	Diffondere la cultura della lettura: Rendere la lettura un'abitudine piacevole e accessibile a tutti: Valorizzare il patrimonio narrativo: Promuovere la diversità delle storie e degli autori, favorendo l'incontro con nuove culture e prospettive, Stimolare la creatività e l'immaginazione: Incoraggiare i bambini e le bambine a creare e condividere le proprie storie, sviluppando così la propria capacità di esprimere se stessi, Formare un pubblico di lettori: Coltivare l'amore per i libri e la curiosità verso nuove letture, Creare un momento di condivisione e socializzazione: Far sì che la Notte dei Racconti sia un'occasione per incontrarsi, scambiare opinioni e rafforzare i legami comunitari.
	AMBIENTE E BIODIVERSITA’	**Azione 1: Ambiente e biodiversità urbana** In seno alla convenzione dell’Amministrazione Comunale di Traversetolo e il WWF per l’Oasi di Cronovilla, che riguarda anche l’offerta didattica, sono proposti a ogni classe / sezione che ne faccia richiesta, due laboratori scientifico-ambientali per il riconoscimento e la conoscenza di flora e fauna autoctoni e la riflessione sulla necessità di salvaguardia della biodiversità.

		Azione 2: Orto didattico La nostra scuola è dotata di alcune strutture quali orto didattico, lombricompostiera, bug hotel, aiuola delle farfalle che saranno utilizzate per un'esperienza concreta riguardante: ciclo vitale delle piante, l'ecosistema: interazione tra piante e fauna minore, l'importanza degli insetti impollinatori, sostenibilità ambientale (acqua e suolo risorse). Il percorso sarà portato avanti dai docenti di classe e prevede l'intervento di esperti di ortoterapia e permacultura per tre interventi su ogni classe.
	CORO	Miglioramento del clima delle classi attraverso una maggiore diffusione dei valori del rispetto dell'altro, dell'ambiente e della convivenza sociale. Sviluppo della didattica per competenze, giungendo all'integrazione della valutazione delle competenze chiave e di cittadinanza con quella delle discipline.
	IO SO CHE PESCI PIGLIARE	L' incontro in classe introduce in modo semplice e interattivo i temi della pesca, della salagione e del rispetto del mare, con particolare attenzione al tema della sostenibilità. Inoltre un approfondimento su argomenti come l'alimentazione, la composizione degli alimenti e la lettura dell'etichetta. Il secondo incontro prevede di recarsi presso uno stabilimento, dove i bambini potranno osservare da vicino il processo di confezionamento delle acciughe e partecipare a piccole attività pratiche, sperimentando direttamente alcune fasi come la filettatura del pesce salato: un'occasione per "sporcarsi le mani" in modo educativo e divertente.
	SCINTILLAB	Scintillab è un progetto che si propone di favorire l'apprendimento del metodo scientifico promuovendo l'utilizzo di metodologie didattiche innovative e basate sull'esperienza per l'apprendimento delle STEM nell'ottica dello sviluppo di competenze trasversali quali la creatività, il problem solving e il pensiero critico. Il progetto prevede una giornata di formazione per docenti in presenza. In tale evento, guidati da formatori esperti, gli insegnanti coinvolti approfondiranno la metodologia dell'inquiry-based learning e sperimenteranno le attività della box simulando la gestione della classe.

		A ogni istituto verrà fornita una box sperimentale gratuita con cui realizzare le attività in classe. Tale scatola conterrà tutti i materiali necessari per realizzare attività scientifiche ed esperimenti in classe, coinvolgendo in maniera diretta gli alunni divisi in piccoli gruppi.
	ENGLISH FOR LIFE	Migliorare la comprensione e la comunicazione in lingua inglese. Stimolare l'interesse verso culture diverse. Utilizzare l'inglese come lingua veicolare.
	TEATRO	Favorire l'espressione individuale e di gruppo Incoraggiare l'accettazione della propria individualità Attivare la creatività personale attraverso il fantastico, l'immaginario e il sogno Facilitare la crescita inter-relazionale e la consapevolezza personale Sviluppare la sincronizzazione con il gruppo e con l'ambiente attraverso momenti d'insieme
	GIOCHIADI	Promuovere lo sviluppo delle abilità senso-percettive. Trasformare gli schemi motori in abilità motorie. Concorrere allo sviluppo di positivi comportamenti relazionali. Trarre piacere dal gioco come momento di aggregazione. Vivere una sana ed equilibrata forma di agonismo
	COMPITI DEL SABATO	Sviluppare esperienze di *welfare-community* attraverso il coinvolgimento di volontari coordinati dalle figure individuate all'interno dell'Istituto;sostenere il percorso di apprendimento di alunni le cui famiglie sono in difficoltà nell'accompagnamento domestico ai compiti e allo studio, al fine di garantire il miglior successo scolastico e formativo di ogni alunno;dare stimoli d'apprendimento legati all'espressione artistica e creativa attraverso laboratori strutturati per sviluppare anche il benessere emotivo. Attraverso l'arte, si potranno scoprire nuovi modi di comunicare, liberare emozioni, affrontare sfide personali e scoprire risorse interne.
	POTENZIAMENTO	Il progetto si propone di allestire attività laboratoriali servendosi di strategie didattiche
SCUOLA SECONDARIA	SCRITTORI DI CLASSE	Il concorso mette a disposizione degli incipit. La classe ne seleziona uno e scrive un racconto. All'ideazione della storia, che viene definita a classe intera, segue la scrittura a piccoli gruppi di parti del testo. Alla fine, a classe intera, si controlla l'elaborato.

	SCIENZA IN CAMMINO	Cambiamento climatico e Aree Protette: dal locale al globale, come osservarlo intorno a noi, con particolare riferimento alle aree protette; agire per la biodiversità: le azioni per la conservazione e la tutela della biodiversità; servizi degli ecosistemi: dal bosco, al suolo, alle acque, tutte le funzioni svolte dagli ecosistemi naturali; osservazione rocce basaltiche.
	Researchers@School	Le attività divulgative progettate o rielaborate da docenti, ricercatrici e ricercatori saranno svolte direttamente all'interno delle strutture scolastiche: Incontri interattivi e laboratori scientifici in classe, condotti da ricercatori, ricercatrici, dottorandi e assegnisti dell'Università di Parma, in collaborazione con i docenti dell'istituto.; attività divulgative rielaborate appositamente per il contesto scolastico, finalizzate a esplorare in modo interdisciplinare tematiche scientifiche e culturali; sperienze pratiche, giochi scientifici, esperimenti dimostrativi e momenti di dialogo informale con i ricercatori per approfondire la conoscenza del loro lavoro e del metodo scientifico
	GIOCHI MATEMATICI	Ai Giochi matematici si partecipa individualmente. Nelle singole classi si propongono allenamenti da svolgere sia in gruppo che singolarmente applicando metodologie di cooperative learning e problem solving.
	BANCARELLINO	Lettura e valutazione di 20 libri preselezionati dagli organizzatori del premio. La lettura è domestica e, a conclusione di ogni lettura, l'alunno è chiamato a dare un giudizio critico del libro letto per giustificare la valutazione data. Le valutazioni delle classi partecipanti determinano i cinque autori finalisti. Partecipazione alla giornata finale di premiazione del vincitore, decretato dai voti dei ragazzi partecipanti, a Pontremoli a fine maggio 2027.
	FESTA DELLO SPORT	Festeggiare la fine dell'anno scolastico con giochi e gare sportive, nel segno dello sport e dell' aggregazione.. Attività ludico-motorie (calcio a 5 maschile e femminile, pallavolo, bocce,tennis, badminton e altre attività ancora da stabilire.)
	RACCHETTE IN CLASSE	Il progetto prevede alcune ore di insegnamento della pratica del tennis svolte da un esperto esterno durante le ore curriculare di scienze motorie e sportive. Inoltre da la possibilità ai ragazzi di svolgere gratuitamente delle

		ore di attività in orario extrascolastico presso il centro sportivo di tennis di Traversetolo.
	SCUOLA ATTIVA JUNIOR	Il progetto prevede 24 ore di attività ludico motoria per ogni sport scelto (2 ore per ogni classe) da svolgersi in palestra e 4 ore per ogni disciplina sportiva durante la festa dello sport nell'ultimo giorno di scuola.
	DISABILIAMOCI	Il progetto prevede alcune ore di attività e di esperienze di sport paralimpici svolte da un esperto esterno durante le ore curriculare di scienze motorie e sportive.
	KARATE	Il progetto prevede alcune ore di insegnamento della pratica del karate (6 ore per ogni classe prima e 4 ore ogni classe seconda) svolte da un esperto esterno durante le ore curriculare di scienze motorie e sportive.
	CORSA CAMPESTRE	Dopo una preparazione durante le ore curriculari di scienze motorie, si effettueranno tre gare, una per le classi prime, una per le classi seconde e una per le classi terze.
	PRIMO SOCCORSO-CROCE AZZURRA	Il progetto prevede 24 ore di attività ludico motoria per ogni sport scelto (2 ore per ogni classe) da svolgersi in palestra e 4 ore per ogni disciplina sportiva durante la festa dello sport nell'ultimo giorno di scuola.
	TEATRO	Si sono individuati due spettacoli che rientrano nelle programmazioni di classi e possono dare spunto a diverse attività collegate. Per le classi prime: "Iliade pop". Per le classi seconde: "Il coraggio di essere": quattro storie di donne che, in ambiti diversi, sono esempio di indipendenza e coraggio.
	EDUCAZIONE ALL'AFFETTIVITA' E ALLA SESSUALITA'	Aiutare i ragazzi e le ragazze preadolescenti ad accrescere le competenze emotive e relazionali per poter vivere in modo consapevole e sicuro le relazioni interpersonali, l'affettività e la sessualità nel pieno rispetto della salute di sé stessi e degli altri.
	MERENDA SOLIDALE	Sensibilizzazione degli alunni su temi come volontariato e attenzione all'altro da sé. Allestimento di banchetti con canti, momenti musicali e merende il cui ricavato sarà devoluto alla Croce Azzurra di Traversetolo.

	IMPARARE FACENDO	Il progetto propone cinque percorsi laboratoriali integrati, accomunati dall'approccio dell'imparare facendo, per promuovere lo sviluppo delle autonomie, delle competenze e della partecipazione attiva degli alunni con disabilità.
	FAST FASHION	Fast fashion - cosa si nasconde dietro ad un vestito? Viaggio tra leggende e verità dei nostri abiti Il progetto permette di entrare all'interno di un mondo (la filiera degli abiti) che rappresenta un esempio classico di globalizzazione a forte impatto sociale, economico ed ambientale e quindi non propriamente sostenibile, nel quale tutti possono trovare una parte del proprio vissuto e che permette una riflessione da parte dell'utente sul significato di sostenibilità.