

# PROGETTI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO “M. CURIE” DI SAN MARTINO SICCOMARIO

<p><b>LETTORATI DI INGLESE E FRANCESE CERTIFICAZIONI EUROPEE "KEY" E "DELFF"</b></p> <p>Il mondo della scuola e del lavoro richiedono sempre maggiori competenze in ambito linguistico. Oltre allo sviluppo di queste discipline all'interno del tradizionale curriculum scolastico, la Scuola Media di San Martino offre, in collaborazione con il Comune, corsi di potenziamento tenuti da insegnanti madrelingua e gestiti dai docenti di classe.</p> <p>Queste lezioni preparano in modo specifico i ragazzi ad affrontare, alla fine della classe terza, gli esami KEY (certificazione di livello A2 per la lingua inglese) e DELFF (certificazione livello A2 per la lingua francese).</p> <p>Classi terze (facoltativo)</p>	
	<p><b>ATTIVITA' SPORTIVE POMERIDIANE (C.S.S.)</b></p> <p>Attività ludico-sportive 2 pomeriggi a settimana, nella palestra della scuola, per promuovere il movimento come benessere e sviluppare la capacità di “fare squadra” come momento di collaborazione e condivisione.</p>
<p><b>ATTIVITA' DI ORIENTAMENTO VERSO LA SCUOLA SUPERIORE</b></p> <p>Conoscenza delle proprie potenzialità e dei diversi indirizzi scolastici superiori. Attuazione di un campus informativo nel mese di novembre presso la nostra scuola e informazioni dettagliate sui diversi open day e lezioni aperte degli Istituti di istruzione secondaria della nostra provincia.</p> <p>(Classi terze)</p>	

### GIOCHI MATEMATICI PRISTEM

In collaborazione con l'Università Bocconi di Milano, a novembre, prova di logica matematica, svolta a livello nazionale. Lo scopo è quello di far nascere nei ragazzi una vera passione per la matematica, migliorando le loro capacità logiche e stimolando la loro capacità di collaborazione.

Tutte le classi (facoltativo)



### APPROCCIO AL LATINO

Introduzione alle prime declinazioni e alle coniugazioni verbali regolari attive. Prime costruzioni di frasi e brevi traduzioni.

### PROGETTO BIBLIOTECA

La Biblioteca della nostra scuola è stata completamente rinnovata negli ultimi anni e presenta ora opportunità interessanti per tutti i lettori. Il focus del progetto è quello di far emergere negli alunni il piacere della lettura e permettere loro di viaggiare in tutti i mondi che un libro può dischiudere.



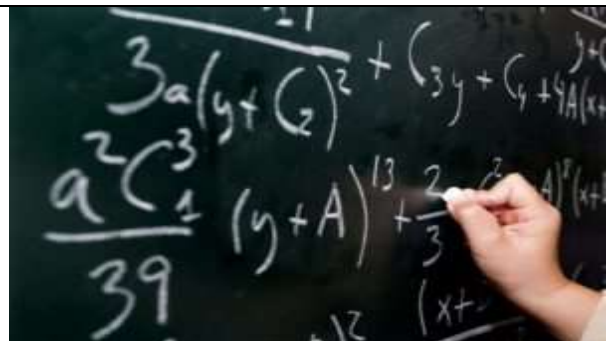
### SCIENZA UNDER 18

Progetto sull'educazione scientifica con l'obiettivo di valorizzare l'attività degli studenti e l'impegno dei docenti e per rendere visibili le buone pratiche di scienza prodotte all'interno della Scuola.



### RALLY MATEMATICO TRANSALPINO

E' un confronto fra classi, dalla terza primaria al secondo anno di scuola secondaria di secondo grado, nell'ambito della risoluzione di problemi matematici.





### ALLA SCOPERTA DELLA BIODIVERSITA', OVVERO...IO E LA BIODIVERSITA'

La proposta rientra nel progetto Kairos del Lions Club e nasce dalla necessità di indurre negli alunni la consapevolezza della biodiversità come ricchezza e come fonte di opportunità alternative. Tale consapevolezza si contestualizza nel quadro generale di riferimento dei bisogni reali individuati nel nostro PTOF: maturazione della coscienza di sé, rispetto dell'ambiente, incentivo della relazione con gli altri, conoscenza critica dei saperi fondamentali e del loro uso consapevole.

### ATTIVITA' DI RECUPERO E CONSOLIDAMENTO

Agli alunni con difficoltà nelle principali materie vengono proposte attività per rinforzare e recuperare le difficoltà rilevate, sia in orario curricolare che con rientri pomeridiani



PUOI FARLO



### ATELIER CREATIVO

L'Atelier Creativo è un "contenitore" di attività organizzate e studiate al fine di sviluppare negli alunni la capacità di lavorare in team e l'attitudine al problem solving, attraverso una serie di proposte e laboratori che li porteranno ad avere una maggiore consapevolezza di diversi strumenti digitali, alla creazione di manufatti, alla conoscenza del territorio e dell'agricoltura e, più in generale, a saper rielaborare in modo creativo concetti e prodotti, sviluppando relazioni positive tra pari. (tutte le classi)



### SPORTELLO PSICOLOGICO

Il progetto è rivolto agli alunni, ai genitori e ai docenti di tutte le classi. Lo scopo è quello di creare una modalità di ascolto e confronto su situazioni vissute con difficoltà o disagio, al fine di prevenire forme di devianza giovanile e abbandono scolastico e di sostenere e orientare chi dovesse trovare ostacoli nel percorso di crescita, facilitando il dialogo e la gestione di eventuali conflitti. (tutte le classi)

### CORSO DI PRIMO SOCCORSO

Corso di Primo Soccorso in cui sarà affrontata sia la parte teorica che quella pratica.





### PROGETTO LIFE INSUBRICUS

E' un progetto con un finanziamento europeo per la salvaguardia del Pelobates fuscus insubricus e la conservazione del suo habitat (in Lombardia e Piemonte).

### CONCERTO

Il progetto si propone di sviluppare le competenze dei ragazzi in relazione alla fruizione e alla produzione di eventi musicali, favorendo la capacità di ascolto e la capacità dei fenomeni sonori e dei messaggi musicali.



### ALFABETIZZAZIONE ITALIANO

Il progetto riguarda l'alfabetizzazione in lingua italiana di alunni neoarrivati, con l'obiettivo di avviare una competenza di base in italiano L2.



### INCONTRO CON ALUNNI DEL COLLEGE ARAUSIO DELLA CITTA' DI ORANGE

Nel quadro del gemellaggio che da anni il comune di Travacò Siccomario ha con Camaret sur Aigues, è stata organizzato un incontro tra alunni coetanei per una reciproca conoscenza e scambio.



### CONCORSO "AL CHIARO DI LUNA"

Il progetto, che coinvolgerà gli alunni delle classi seconde e terze anche verticalmente, ha come finalità quella di offrire occasioni per autenticare e mettere a frutto attitudini, capacità e talenti nei quali i ragazzi reputino di potersi esprimere al meglio.



### CAMPO SCUOLA-ELBA

Con questo progetto s'intende porre gli alunni in situazioni di autonomia "controllata", in un ambiente diverso dal solito per far emergere tratti della personalità che vanno oltre i contenuti didattici.



### TECNOLOGIA MUSICALE

Il progetto si pone come obiettivo quello di acquisire ed utilizzare le competenze informatiche essenziali riguardanti l'elaborazione sonora, favorendo un nuovo approccio al mondo degli eventi sonori che superi gli atteggiamenti di ascolto ed esecuzione passiva.



### MUOVENDOMIMPARO

Il progetto ha l'obiettivo di facilitare l'apprendimento di alcuni argomenti tramite l'utilizzo della palestra, quale luogo di socializzazione e inclusione, sfruttando un apprendimento di tipo cinestetico. Coinvolge alunni diverse classi, per promuovere la cooperazione e il lavoro di squadra, a partire dal piccolo gruppo.



### GIORNATA DELLO SPORT

Il progetto prevede tornei interni all'IC e relativi ad alcuni sport di squadra per promuovere l'avvicinamento alla pratica sportiva e per valorizzare quanto appreso nell'attività scolastica per favorire l'adozione di corretti stili di vita e la capacità di rapportarsi con il mondo esterno e con se stessi.

