

**SCHEMA PROGETTO**

**PRESENTATO PER L’A.S. 2022/20223 DURATA ANNI SCOLASTICI:  
progetto pluriennale iniziato lo scorso a.s.**

<b>TITOLO DEL PROGETTO</b>
<b>La giostra delle Casate</b> ( <i>Ex La scuola nostra è diversa</i> )
<b>REFERENTE DEL PROGETTO</b>
<b>Antonietta Baccelliere</b>
<b>TIPO DI PROGETTO</b>
<input checked="" type="checkbox"/> <b>Istituto</b> <input type="checkbox"/> <b>Ente esterno</b> <input type="checkbox"/> <b>Istituto + Ente Esterno</b>
<b>DESTINATARI DEL PROGETTO</b>
<b>Tutti gli alunni della Secondaria</b>
<b>OBIETTIVI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Promuovere l’inclusione, l’accoglienza, la collaborazione, il coinvolgimento attivo, il senso di corresponsabilità e di appartenenza;</b></li> <li>• <b>promuovere lo star bene a scuola, prevenire e contrastare la dispersione scolastica, favorire la motivazione all’impegno, valorizzare le abilità personali;</b></li> <li>• <b>abbellire e caratterizzare l’istituto scolastico;</b></li> <li>• <b>incentivare la collaborazione orizzontale e verticale tra tutti i soggetti operanti nella scuola.</b></li> </ul>
<b>FASI OPERATIVE DEL PROGETTO</b>
<p><b><u>Contenuti:</u></b>  <b>Premessa</b>          Lo scorso anno scolastico (Anno 1° -2021/2022) gli alunni della secondaria, prima mediante confronto in classe e in seguito in accordo con le altre classi della propria sezione hanno scelto il valore, il nome, il motto, il simbolo, i colori della propria sezione. Le classi terze hanno deciso che le sezioni venissero denominate <i>Casate</i> e ognuna ha ideato e realizzato lo stendardo simbolo della propria casata, dopo averlo presentato e condiviso con le altre</p>

due classi. Lo spirito è chiaramente quello della saga dei romanzi di J.K. Rowling, *Harry Potter*.

Dunque le classi della nostra scuola sono suddivise in **quattro Casate**, tante quante le sezioni dello scorso anno: ***Tigre Dorata, Paguro Reale, Formica di Cristallo, Lupo Verde***.

Ognuna ha il proprio motto –scelto dalle classi seconde-, i propri valori condivisi ect.

Quest'anno vorremmo iniziare a dare vita alle Casate, valorizzando ogni abilità nota o nascosta dei singoli ragazzi con sfide tra le varie casate, premiando le competenze, l'impegno, l'adesione ai valori condivisi. *Ogni trionfo farà guadagnare punti alla propria Casata, ogni violazione delle regole le farà perdere punti.*

**La classe 1E farà parte della casata *Lupo Verde*.**

**I punti** si guadagnano mediante il rispetto delle regole, il merito (voto 10), la partecipazione ai contest. Essi verranno assegnati dai docenti in base a una tabella predefinita e riportata in allegato 1. Il file della tabella sarà condivisa in Google drive con tutti i docenti.

I punteggi, aggiornati settimanalmente dalla responsabile, saranno sempre visibili agli alunni in quanto esposti all'ingresso della scuola su un grande schermo.

**Le regole di comportamento** di ogni casata sono quelle stabilite dall'istituto e quelle che le classi prime stilano a inizio anno.

A queste vanno aggiunti i seguenti **valori specifici** propri di ogni casata:

*Tigre dorata*- il coraggio, la tenacia, l'impegno, la lealtà, l'essere una guida positiva, il sentirsi importanti;

*Paguro reale*- il valore della diversità, l'accoglienza, l'andare contro corrente, l'essere originali, la lealtà;

*Formica di cristallo*- l'unione che fa la forza, fare squadra ognuno con le proprie competenze da mettere in campo;

*Lupo verde*-, passione, forza, coraggio, spirito di squadra, fiducia nel prossimo e nel futuro.

Regole di comportamento e valori specifici formeranno lo **Statuto della Casata**, elaborata dalle classi prime e condivisa con il secondo e il terzo anno.

**I motti**, creati lo scorso anno e strettamente legati allo statuto, saranno affissi in ogni aula; essi sono:

*Tigre dorata*- "Con coraggio e lealtà, a testa alta la tigre dorata trionferà"

*Paguro reale*- "Paguri reali sempre leali"

*Formica di cristallo*- "Uniti forti e potenti saremo di sicuro vincenti"

*Lupo verde*- "Lupo verde, verde e nero, i colori del nostro impero. Forza lupi, noi ci siamo, tutti insieme andremo lontano"

**I contest**

Si prevedono le seguenti

**gare per anno di corso parallelo:**

- gara di disegno artistico
- gare sportive
- gara di matematica
- gara di lingua straniera
- *Grammadi* (gara di grammatica)
- *Dantedi* (giochi di lingua italiana)
- torneo di IRC
- *Arcade day* (giochi di società)
- contest finale di abilità pittorica
- contest finale delle discipline motorie

**gare verticali:**

- *Contest finale di musica e parole*
- *Io leggo perché...*
- *Pjday*
- *La Giostra day*

Le sfide per le discipline specifiche saranno concordate nei rispettivi dipartimenti. Questi si riservano la partecipazione a eventuali concorsi che vengono proposti durante l'anno scolastico.

**A fine anno** si premia la casata che ha totalizzato più punti con la *Coppa delle Casate*, mentre durante l'anno saranno premiati con una medaglia gli alunni vincitori dei vari tornei e con coppe le squadre vincitrici.

**Il primo giorno di scuola** di ogni inizio anno scolastico, alcuni alunni rappresentanti delle quattro casate, presumibilmente del terzo anno, accolgono e introducono i neo iscritti nella propria squadra di appartenenza e fanno loro conoscere gli ambienti dell'edificio scolastico.

**Il progetto è molto fluido, adattabile e aperto ad ogni inventiva in quanto è concepito come una sorta di contenitore.**

**Metodologie:**

**discussione in classe, cooperative learning, peer education**

<b>PERSONALE INTERNO</b>			
<b>ATTIVITA'</b>	<b>N° PERSONE</b>	<b>N° ORE COMPLESSIVE</b>	<b>RIS. SEGRETERIA</b>
Docenti: attività di progettazione	Tutti i docenti	Da definire	

Docenti: attività di insegnamento			
Docenti: attività di non insegnamento			
DSGA	1	Da definire	
ATA/Amministrativi	tutti	Da definire	
ATA/Collaboratori scolastici	tutti	Da definire	
<b>PERSONALE ESTERNO</b>			
(il progetto se esterno deve essere allegato alla presente scheda, comprensivo di preventivo di spesa)			
NOMINATIVO		N° ORE	RIS. SEGRETERIA
/		/	
<b>MATERIALI, LUOGHI E SERVIZI</b> (computer, LIM, video proiettore, carta, stampante; locali interni o esterni all'istituto; mezzi di trasporto, convenzioni con enti, iscrizioni a concorsi, etc.)			
MATERIALI: TIPO	QUANTITA'		RIS. SEGRETERIA
Bandiere personalizzate 1,00x 0,60 in materiale adatto alle intemperie (da far stampare all'esterno)	4		
Coppa delle Casate (coppa grande)	1		
Coppe piccole	9		
Medaglie	90		
cornici	26		
Grande monitor possibilmente riciclato da vecchie lim	1		
risma di carta A4	4		
Nastrini colorati	8		
Corde per tiro alla fune	1		
Palloncini colorati	50		
Strumenti musicali classici e specifici per la didattica inclusiva			
computer			
stampante			
Nastri adesivi lucidi e trasparenti			

Fogli F4 liscio 24x33	2	
Fogli F4 liscio 33x48	2	
LUOGO: TIPO	COSTO da meglio definire Proposta: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 bandiere €80 da Ricamando srl.</li> <li>• 26 cornici €78 all'Ikea</li> <li>• 1 coppa grande €39,90 su Amazon</li> <li>• 9 coppe piccole €94,50 su Amazon</li> <li>• Medaglie circa €1,00 l'una in plastica (12 pezzi in metallo 18,99 su amazon)</li> <li>• Altro materiale reperibile dal catalogo Borgione: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 50 palloncini gonfiabili €8,48</li> <li>• Nastri colorati €17,90</li> <li>• Nastri adesivi lucidi e trasparenti €8 circa</li> <li>• Fogli F4 €30 circa</li> <li>• Risme di carta</li> </ul> </li> </ul>	
Classe		
Aula video		
Aula polifunzionale		
Sala computer		
Corridoi		
Palestra interna e esterna (eventualmente campo sportivo di Cecchina)		
SERVIZI: TIPO	COSTO	
/	/	
<p><b>TEMPI DI ATTUAZIONE</b> (specificare se le attività sono curricolari o extracurricolari e fornire un'ipotesi di calendario)</p> <p>Attività curricolari da svolgere nel primo e nel secondo quadrimestre, per la maggior parte nelle rispettive ore d'insegnamento e concordate dai singoli dipartimenti.</p> <p>Per le classi in uscita i progetti si svolgeranno entro e non oltre il mese di marzo, ad eccezione dei contest finali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>l'Arcade day</b>, intera giornata dedicata ai giochi di società, il 22 Dicembre;</li> </ul>		

- la **Giostra day**, giorno in cui i ragazzi - ma anche i docenti - vestiranno i colori delle casate, si svolgerà il 30 gennaio;
- il **Grammadì**, gara di grammatica, si svolgerà il 17 Febbraio;
- Il **Dantedì** si svolgerà il 24 marzo (il giorno canonico cadendo quest'anno di sabato);
- il **Pjday**, giorno in cui i ragazzi vengono a scuola in pigiama, si svolgerà il lunedì successivo al ritorno dell'ora legale (27 marzo);
- il **contest finale di abilità pittorica** è previsto per il terz'ultimo giorno di scuola;
- il **contest musicale** è previsto per il penultimo giorno di scuola (la giuria potrebbe essere il personale non docente);
- l'ultimo giorno di scuola può essere dedicato al **contest delle discipline motorie**, all'aggiornamento dei punteggi realizzati durante l'anno (nell'ultimo mese i punteggi non saranno visibili agli alunni), all'assegnazione della **Coppa delle Casate** e dunque ai saluti.

**PRODOTTO FINALE** (indicare se il progetto prevede o meno la realizzazione di un prodotto finale, specificando di cosa si tratta)

Realizzazione di gare sportive, artistiche, matematiche, letterarie, musicali e di eventi ludici e culturali.

**MONITORAGGIO E RENDICONTAZIONE**

Ogni progetto dovrà essere monitorato nell'ambito del PTOF con relazione intermedia a metà percorso e relazione finale, comprensiva di scheda finanziaria.

**ALBANO LAZIALE, 17/10/2022**

**IL REFERENTE DEL PROGETTO  
Antonietta Baccelliere**

ALLEGATO 1

**PUNTEGGI**

1) PUNTEGGI ASSEGNATI DAI SINGOLI DOCENTI DI CLASSE\*  
da riportare nel file condiviso

voto 10	+ 20 punti
nota di merito per comportamento solidale o altra azione degna di encomio	+ 20 punti
nota disciplinare	(-) 20 punti
nota di encomio alla classe	+ 50 punti
nota disciplinare alla classe	(-) 50 punti

**\*Per la casata Lupo Verde i punteggi vengono calcolati tenendo conto della riduzione del 25%.**

2) PUNTEGGI DI COMPETENZA DEL DOCENTE COORDINATORE DELLE SFIDE\*\*  
(in accordo con la prof. Baccelliere che provvederà all'aggiornamento dei punteggi)

Classificazione al 1°posto di una gara interna	200 punti
Classificazione al 2°posto di una gara interna	100 punti
Classificazione al 3°posto di una gara interna	50 punti

\*\*Per le assegnazioni dei punteggi, in riferimento al *Lupo verde* che comprende una classe in più delle altre, come regola generale vale il criterio secondo cui solo nel caso in cui la 1E partecipa come classe (rappresentativa o intera, superiore al 50% della classe), il punteggio subirà una decurtazione del 25%. (es 1. Alla gara di spelling delle classi prime cui partecipano tre alunni per ogni casata, per Lupo verde partecipano i migliori tre scelti tra le due classi prime: il punteggio non sarà decurtato; es 2 Alla gara di grammatica partecipano tutti gli alunni delle due classi: il punteggio subirà la riduzione del 25%).

3) PUNTEGGI DI COMPETENZA DEL DOCENTE PROMOTORE DEL PROGETTO  
(previa divulgazione a tutte le classi e in accordo con la prof. Baccelliere che provvederà all'aggiornamento dei punteggi)

Partecipazione a un PROGETTO ESTERNO CHE COINVOLGE IL NOSTRO SOLO ISTITUTO	25 punti per ogni classe partecipante
Classificazione al 1°posto del progetto	200 punti
Classificazione al 2°posto del progetto	100 punti
Classificazione al 3°posto del progetto	50 punti

Partecipazione a un PROGETTO ESTERNO CHE COINVOLGE PIÙ ISTITUTI	50 punti per ogni classe partecipante
Classificazione al 1°posto del progetto	400 punti
Classificazione al 2°posto del progetto	200 punti
Classificazione al 3°posto del progetto	100 punti

Per i progetti regionali, questi ultimi punteggi si moltiplicano per due; per quelli nazionali si moltiplicano per quattro.

- 4) Per il PJDAY, si premiano la partecipazione alla vita scolastica e lo spirito di squadra assegnando 200 punti alla casata i cui membri, calcolata in percentuale al numero degli alunni; si premia con 100 punti l'originalità; 50 punti vanno assegnati per l'uniformità con i colori della casata;
- 5) Per L'ARCADE DAY si assegnano 20 punti al vincitore di ciascun gioco;
- 6) Per il TORNEO DI RELIGIONE si assegnano 50 punti al vincitore di ciascun gioco;
- 7) Per LA GIOSTRA DAY si premiano la partecipazione alla vita scolastica e lo spirito di squadra assegnando 200 punti alla casata i cui membri aderiscono in misura maggiore, calcolata in percentuale al numero degli alunni; si premia con 100 punti la casata i cui docenti partecipano maggiormente (i docenti di più sezioni, possono scegliere una casata in particolare o più casate, in quest'ultimo caso indossando un solo colore per ogni casata: verde per Lupo verde, oro per Tigre dorata, rosso per Paguro reale, azzurro per Formica di Cristallo ; 50 punti vanno assegnati per l'originalità.