



**ISTITUTO COMPRENSIVO MIRAMARE**

Codice M.I.U.R. – RNIC805001

Via Pescara, 33 47924 – RIMINI MIRAMARE (RN)

Tel: 0541-370357 Fax: 0541-372039 Cod. Fisc. 91069420403

E-Mail: [mic805001@istruzione.it](mailto:mic805001@istruzione.it) PEC: [mic805001@pec.istruzione.it](mailto:mic805001@pec.istruzione.it)

All. Circ. n. 291

alle famiglie degli alunni della  
Scuola Secondaria e della Scuola Primaria  
Al personale ATA  
Al sito  
Agli Atti  
Al Registro Elettronico

**Oggetto: RIEPILOGO CORSI "Traiettorie invisibili" PN Scuola e Competenze 2020/2027- agenda Nord**

**SCUOLA SECONDARIA PLESSO DI DUCCIO**

| AREA DISCIPLINARE | NUMERO MODULI ATTIVATI | TITOLO ATTIVITÀ        | SINTESI ATTIVITÀ   |
|-------------------|------------------------|------------------------|--|
| Italiano L1       | 2                      | "Leggi, canta, recita" | Il modulo, destinato anche ad alunni italofoni, prevede attività di potenziamento della lingua italiana attraverso la lettura di testi di canzoni, poesie, filastrocche e copioni teatrali. L'obiettivo è potenziare la padronanza lessicale e la capacità di comprensione del testo. Il percorso si articola in momenti di ascolto, lettura espressiva, canto e interpretazione scenica, finalizzati allo sviluppo delle competenze linguistiche con attività ludiche che valorizzino e rispettino la personalità di ognuno.                            |
|                   |                        | "La voce delle parole" | Il modulo prevede attività di potenziamento delle competenze comunicative attraverso la realizzazione di contenuti audio digitali. Attraverso un approccio pratico e laboratoriale, gli alunni imparano a utilizzare la parola come strumento creativo ed espressivo, acquisendo le competenze necessarie per progettare, registrare ed editare podcast con software e strumenti accessibili. Il percorso si articola sulla scrittura di script audio, esercitazioni di lettura ad alta voce e attività di editing dei contenuti registrati, finalizzati |

|             |   |                                     |  |
|-------------|---|-------------------------------------|--|
|             |   |                                     | allo sviluppo delle competenze comunicative e alla diffusione dei prodotti realizzati sulle principali piattaforme digitali.   |
| Italiano L2 | 2 | “Welcome 1!” livello base           | Il modulo è destinato agli alunni non italofoeni con un livello di competenza linguistica base (1) e intermedio (2) Le attività mirano al potenziamento delle abilità orali e scritte in italiano con simulazioni legate ai diversi contesti di vita quotidiana e sociale attraverso attività ludiche e laboratoriali. L’obiettivo è lo sviluppo delle competenze comunicative che aiutino il senso di autoefficacia il senso di appartenenza al gruppo, nel rispetto e nella valorizzazione delle diversità.  |
|             |   | “Welcome 2!” Livello intermedio     |  |
| Matematica  | 3 | Problemi che... passione!           | Il modulo è destinato agli alunni delle classi prime e si propone di rafforzare le competenze matematiche di base, promuovendo un approccio laboratoriale e motivante, in coerenza con il Quadro di Riferimento delle prove INVALSI e le Nuove Indicazioni Nazionali.  |
|             |   | MatematicaMente                     | Il modulo è destinato agli alunni delle classi seconde e prevede attività di recupero e consolidamento delle competenze matematiche di base con esercitazioni concrete e graduate. Il percorso mira a rafforzare le competenze matematiche di base utili ad affrontare con più sicurezza il proprio percorso scolastico.   |
|             |   | Traguardi matematici                | Il modulo è destinato agli alunni delle classi terze e prevede attività di recupero e consolidamento delle competenze matematiche di base con esercitazioni concrete e graduate utili ad affrontare con più sicurezza il passaggio alla scuola secondaria di II grado.   |
| Scienze     | 1 | “Osservo, scopro, capisco, invento” | Il modulo prevede un percorso dedicato alle grandi innovazioni scientifico-tecnologiche, che miri ad avvicinare gli alunni e ai principi fondamentali della progettazione in codice e all’intelligenza artificiale. Attraverso un approccio ludico e laboratoriale gli alunni imparano a ideare e realizzare prototipi di robot antropomorfi o meccanici, a sperimentare i pattern dell'IA e a esplorare il design visivo e la grafica digitale. Il percorso si mira a potenziare la riflessione critica, e il pensiero computazionale, ma anche l'analisi dei principi etici che guidano le invenzioni. |
| Inglese     | 1 | “English in action!”                | Il modulo prevede attività di potenziamento delle competenze disciplinari di base, con particolare attenzione all’ampliamento del lessico, al consolidamento delle strutture linguistiche e allo sviluppo della capacità espressiva. Attraverso un approccio ludico ed esperienziale, gli alunni sono guidati a interagire in lingua inglese, a esprimersi con la messa in scena di dialoghi e a rielaborare in modo condiviso storie e situazioni comunicative.   |

## SCUOLA PRIMARIA PLESSO BRUNO MUNARI

| AREA DISCIPLINARE | NUMERO MODULI ATTIVATI | TITOLO ATTIVITÀ                     | SINTESI ATTIVITÀ  |
|-------------------|------------------------|-------------------------------------|---|
| Italiano L2       | 2                      | “Welcome 1 e 2!”                    | Il modulo è destinato agli alunni non italofoni con un livello di competenza linguistica base (1) e intermedio (2) Le attività mirano al potenziamento delle abilità orali e scritte in italiano con simulazioni legate ai diversi contesti di vita quotidiana e sociale attraverso attività ludiche e laboratoriali. L’obiettivo è lo sviluppo delle competenze comunicative che aiutino il senso di autoefficacia il senso di appartenenza al gruppo, nel rispetto e nella valorizzazione delle diversità.  |
| Italiano L1       | 1                      | Giornalino                          | Il progetto prevede la realizzazione di un giornalino scolastico redatto interamente dagli alunni, con il supporto dei docenti in veste di coordinatori editoriali. Gli studenti si organizzeranno in una redazione con ruoli definiti — giornalisti, fotografi, grafici, revisori — e produrranno contenuti che spaziano dalla cronaca scolastica all’approfondimento culturale, dalle interviste ai contributi creativi. Il percorso integra competenze linguistiche, digitali e civiche, favorendo il senso di responsabilità, la collaborazione e la capacità di comunicare in modo efficace per un pubblico reale. Il giornalino sarà distribuito periodicamente nella comunità scolastica in formato cartaceo e/o digitale. |
| Matematica        | 2                      | Matematica con arte e manipolazione | Il progetto esplora la matematica attraverso l’arte e la manipolazione, trasformando concetti astratti in esperienze concrete e visivamente significative. Gli alunni scoprono la geometria nelle forme, nei colori e nelle simmetrie presenti nelle opere d’arte, e la riproducono attraverso attività manuali — costruzione di figure, tassellature, origami, collage — che rendono tangibili le relazioni tra numeri, misure e spazio.   |

|         |   |                                   |  |
|---------|---|-----------------------------------|--|
|         |   | Scrittura e problem solving       | Il progetto promuove un approccio alla matematica centrato sulla risoluzione di problemi reali e significativi, in cui il ragionamento prevale sul calcolo meccanico. Gli alunni affrontano situazioni problematiche aperte, discutono le strategie in piccoli gruppi e imparano a confrontare soluzioni diverse, scoprendo che a uno stesso problema possono corrispondere percorsi risolutivi molteplici.  |
| Inglese | 1 | Recupero apprendimenti di inglese | Il progetto si propone di consolidare e recuperare le competenze linguistiche in lingua inglese, con particolare attenzione alle abilità di comprensione scritta e orale maggiormente verificate nelle prove standardizzate INVALSI. Le attività, strutturate per livelli e calibrate sui bisogni individuali degli alunni, alternano esercitazioni mirate alla familiarizzazione con le tipologie di testo e i formati delle prove, riducendo l'ansia da valutazione e aumentando la sicurezza nell'approccio al compito. |

## SCUOLA PRIMARIA PLESSO VILLAGGIO NUOVO

| AREA DISCIPLINARE | NUMERO MODULI ATTIVATI | TITOLO ATTIVITÀ               | SINTESI ATTIVITÀ   |
|-------------------|------------------------|-------------------------------|--|
| Italiano L1       | 2                      | Dalle storie al palco         | Il progetto parte dalla lettura, e dall'analisi di storie del vasto panorama della letteratura per l'infanzia. Con la guida dell'insegnante ci sarà la trasformazione delle parti narrative in dialoghi e la seguente rappresentazione scenica e teatrale dei testi. |
|                   |                        | Wow che fumetto!              | il progetto mira sviluppare la capacità di strutturare una narrazione attraverso il fumetto. Obiettivi trasversali sono il potenziamento di un uso critico e consapevole della tecnologia.   |
| Italiano L2       | 1                      | Welcome: Le parole nel piatto | Il progetto intende potenziare la lingua italiana attraverso situazioni concrete e quotidiane come la cucina. Attraverso attività laboratoriali di manipolazione, si arricchirà il lessico e l'apprendimento dell'italiano in un contesto di learning by doing.      |

|            |   |                          |   |
|------------|---|--------------------------|---|
|            |   |                          | Obiettivo trasversale del progetto è il potenziamento delle competenze interculturali attraverso la condivisione di tradizioni tipiche dei diversi paesi.   |
| Matematica | 3 | LogicaMente              | Il progetto sviluppa le competenze digitali attraverso un percorso verticale che accompagna gli alunni dalla scoperta del codice — con Bee-Bot, LEGO Spike e attività di coding unplugged — fino alla progettazione di narrazioni interattive con Scratch. I più piccoli apprendono la logica sequenziale e il metodo scientifico attraverso l'esperienza corporea e la robotica educativa, esplorando contenuti curriculari all'interno di labirinti tematici. I più grandi, assumendo anche il ruolo di tutori, progettano storie ramificate con bivi narrativi programmati tramite blocchi condizionali, sviluppando pensiero creativo e competenze STEM |
|            |   | Recupero apprendimenti 1 | I moduli mirano a potenziare gli apprendimenti di matematica per consentire un migliore passaggio alle scuole secondarie di 1 grado.  |
|            |   | Recupero apprendimenti 2 |   |
| Inglese    | 1 | English on stage         | Il laboratorio mira al potenziamento della competenza comunicativa in lingua inglese (L2) attraverso l'espressività corporea e la drammatizzazione teatrale di semplici testi o note fiabe della letteratura inglese.   |

## SCUOLA PRIMARIA PLESSO SAN SALVATORE

| AREA DISCIPLINARE | NUMERO MODULI ATTIVATI | TITOLO ATTIVITÀ  | SINTESI ATTIVITÀ  |
|-------------------|------------------------|--|---|
| Italiano L1       | 1                      | "Officina dei Linguaggi: Trame di Parole e Segni"                | Il progetto si costruisce come un laboratorio interdisciplinare dove la parola scritta e l'immagine si fondono. Gli alunni lavorano sulla trasformazione di testi narrativi e poetici in elaborati visivi (caviardage, illustrazione editoriale, fumetto), imparando a interpretare i significati profondi dei testi attraverso il segno e il colore. Questo approccio permette di consolidare le abilità di sintesi, la ricchezza lessicale e la capacità di analisi critica, rendendo l'apprendimento dell'italiano un'esperienza creativa e multisensoriale. |
| Italiano L2       | 1                      | "Welcome!"<br>L'italiano in gioco: parole per vivere e studiare. | Il modulo utilizza un approccio ludico-esperienziale per potenziare il lessico quotidiano e le strutture grammaticali essenziali. Attraverso simulazioni di contesti reali, gli studenti acquisiscono la sicurezza necessaria per interagire con i pari e comprendere le consegne scolastiche.  |
| Matematica        | 1                      | "Matemati-Città: Esploratori di Numeri e Logica"                 | Il progetto si costruisce come un percorso laboratoriale per potenziare le competenze matematiche attraverso il coding, al fine di sviluppare il pensiero logico, il problem solving e il pensiero computazionale. Il corso mira a ridurre il divario negli apprendimenti trasformando i concetti astratti in sfide pratiche legate alla vita quotidiana e al gioco cooperativo, rendendo la matematica accessibile, inclusiva e stimolante.  |

P.S. il numero dei moduli da assegnare a ciascun plesso è stato calcolato in base al numero degli alunni iscritti