I.I.S.S. Agnolo Poliziano | Licei Poliziani

Liceo Classico – Scientifico – Scienze Applicate - Linguistico – Scienze Umane

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE "A. Poliziano"
Liceo Classico – Scientifico – Scienze Applicate - Linguistico – Scienze Umane
Via San Martino, 14b – 53045 Montepulciano
Telefono: 0578/758785 - Fax 0578/717081
Sez. staccata S. Bellarmino - 0578/716707
Codice Fiscale 81005040522
e-mail: siis001005@istruzione.it - sito: https://liceipoliziani.edu.it/

PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA

EX ART.1, COMMA 14, LEGGE N.107/2015

SCHEDE PROGETTI allegate al PTOF 2025-2028

Aggiornato ottobre 2026

Sommario

A GONFIE VELE (POLICORO) 4
ACCOGLIENZA E TUTORAGGIO 6
ALFABETIZZAZIONE LINGUISTICA ALUNNI STRANIERI 8
AMPLIAMENTO SCIENZE MOTORIE 9
ARCHEOLOGI IN AZIONE 11
AULA 3.0....13
AUTOCAD NEL TRIENNIO 15
BIBLIOTECA SCOLASTICA E MLOL SCUOLA 16
BIOTECNOLOGIE-SAIHUB SCHOOL 19
BULLISMO E CYBERBULLISMO 21
CALCOLATRICE GRAFICA 22
CAMPIONATI DELLE SCIENZE NATURALI 24
CAMPIONATI DI FISICA 26
CAMPIONATI DI ITALIANO....28
CAMPIONATO NAZIONALE DELLE LINGUE 29
CERTIFICAZIONE COMPETENZE LINGUA LATINA....31
CERTIFICAZIONI INFORMATICHE (ICDL) 32
CERTIFICAZIONI LINGUISTICHE 33
CINEMA IN CLASSE 35
CLASSICO OLTRE LE MURA 37
CORRIERE DELLA SCUOLA 39
CORSO PREPARAZIONE CERTAMEN POLITIANUM E CERTAMINA 41
CORSO PRIMO SOCCORSO E BLSD.... 42
DADA BELLARMINO 44
DIGITAL WEEK 46
DURANTE E DOPO DI NOI 47
EDUCAZIONE ALLA SALUTE....49
EDUCAZIONE AL PATRIMONIO CULTURALE 51
ERASMUS PLUS 53
FESTIVAL DELLA FILOSOFIA 54
GIOCHI DELLA CHIMICA 56
INSIEME SI PUÒ 57
INTERSEZIONI A SUON DI MUSICA....59
LA SALUTE PRIMA DI TUTTO 60
LATINUS IN FABULA 62
LUDOAPATIA 64
MADOT: ARCHEOLOGIA IN GIOCO....66
METAFORE DI RIBELLIONE 67
MINI GUIDE TURISTICHE 68

NIDO D'INFANZIA.....70
NOTTE NAZIONALE DEL LICEO CLASSICO.....72
OLIMPIADI DELLA MATEMATICA E GIOCHI MATEMATICI.....74
OLTRE I LIMITI.....75
ORIENTAMENTO IN ENTRATA E CONTINUITÀ.....77
ORIENTAMENTO IN USCITA.....78
PADLET.....80
PALAZZO DI GETA.....82
PASTICCINI DI STORIA E FILOSOFIA.....83
PIANETA GALILEO.....85
PLANETARIO POLIZIANO.....86
POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA.....88
POTENZIAMENTO E RECUPERO ITALIANO- LATINO- GRECO.....89
PRECORSI.....91
PREMIO ASIMOV.....93
PRIMA SUL SITO.....94
PROGETTO GEOLOGIA.....96
PROGETTO NEVE SAN BELLARMINO.....97
PROGETTO NEVE SEDE CENTRALE.....99
PROGETTO VULCANOLOGIA.....100
RISPETTIAMO LA CREATIVITÀ.....102
SCAMBIO CULTURALE GERMANIA.....103
SCAMBIO CULTURALE LINGUA SPAGNOLA.....105
SCUOLA DELL'INFANZIA.....107
SCUOLA DI SCIENZE.....109
SCUOLA ESTIVA DI FISICA.....110
SCUOLA PRIMARIA.....112
SETTIMANA STUDIO IN FRANCIA.....113
SETTIMANA STUDIO IN INGHILTERRA.....115
STAGE DI CULTURA CLASSICA GRECIA.....117
STORIE DI DONNE.....118
STORYLAB RADIO POLIZIANA.....120
STORYLAB SALA STAMPA POLIZIANA.....121
TEDESCO:WILLKOMMEN!.....123
TERAPIA DEL SORRISO.....125
THE BIG CHALLENGE.....126

PROGETTI E ATTIVITÀ
per l'ampliamento dell'offerta formativa

A GONFIE VELE (POLICORO)

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- X Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	A GONFIE VELE (Policoro)
Responsabile del progetto	prof.ssa Giannini Dania
Dipartimenti coinvolti	Scienze motorie e sportive Scienze naturali Storia dell'arte Fisica
Discipline coinvolte	Scienze motorie e sportive Scienze naturali Storia dell'arte Fisica
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Centro Velico "Aquarius" di Policoro
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi 3^ anno scolastico 2027/2028
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	• recupero della socializzazione, attraverso l'aggregazione e la vita di gruppo; • sviluppo dello spirito di cooperazione e autodisciplina, sollecitando nello stesso tempo le capacità di scelte autonome e il senso di responsabilità degli allievi, al fine di contribuire alla formazione del carattere; • educazione alla solidarietà, all'amore e al rispetto di sé, degli altri, dell'ambiente in cui si vive ed osservanza delle regole marinare;

	• appropriazione della tecnica dello sport velico; acquisizione di conoscenze e abilità, base di future professionalità; • conoscenza del territorio da un punto di vista storico e geografico-ambientale e tutela della biodiversità.
Competenze conseguite dagli studenti	Capacità di gestire il tempo e le informazioni Capacità di lavorare con gli altri in maniera costruttiva Capacità di riflettere su sé e individuare le proprie attitudini Acquisizione di abilità tecnico-pratiche e metodi operativi utili in una attività professionale
Modalità di svolgimento	Esercitazione ludico-pratica Attività di studio delle discipline. Possibilità di acquisire la consapevolezza del collegamento tra questo, il fare ed il saper fare, utilizzando nelle esercitazioni veliche le conoscenze teoriche acquisite
Durata del progetto	6 giorni
Scansione temporale delle attività	13-18 settembre 2027
Risorse finanziarie necessarie	Progettazione e organizzazione 30 ore
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti di scienze Motorie Docenti di altre discipline
Risorse umane esterne	Istruttori Centro Velico Aquarius
Modalità di valutazione del progetto prevista	Partecipazione e impegno alle attività sportive

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	**X** Orario curricolare **X** Orario extracurricolare	25 ore

ACCOGLIENZA E TUTORAGGIO

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- X Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

Denominazione del progetto	ACCOGLIENZA E TUTORAGGIO
Responsabile del progetto	Prof.ssa Anna Maria Alfieri (referente sede Centrale); prof.ssa Caterina Pellegrini (referente sede Bellarmino)
Dipartimenti coinvolti	Tutti
Discipline coinvolte	Tutte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	
Classi interessate/ studenti destinatari	classi prime
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Competenze chiave e di cittadinanza: sviluppare competenze sociali in un contesto inclusivo Favorire l'inserimento degli alunni delle classi prime nella nuova realtà scolastica al fine di prevenire forme di disagio e di promuovere il successo formativo. Favorire la collaborazione fra alunni di età e classi diverse e prevenire atti di bullismo
Competenze conseguite dagli studenti	Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane, del senso di appartenenza, delle competenze relazionali e sociali, di un ambiente di apprendimento positivo e motivante
Modalità di svolgimento Scansione temporale delle attività	Attività previste 1.Individuazione di 4-6 alunni di ciascuna classe quarta disponibili all'attività di tutoraggio (fine anno scolastico precedente) 2.Partecipazione degli alunni-tutor ai pre-corsi estivi per matricole (fine agosto) 3.Attività di accoglienza delle classi prime da parte dei tutor insieme al Dirigente e ai docenti (primo giorno di scuola) 4.Visita guidata (eventuale) dai docenti di Storia dell'Arte della città di Montepulciano (prime settimane di scuola) 5. Visita guidata alla Biblioteca di Istituto 6.Partecipazione dei tutor alle assemblee di classe delle classi prime durante i primi mesi di scuola, e, successivamente, a richiesta, per approfondire i seguenti argomenti (a titolo indicativo e con la scansione più consona alla specificità di ogni classe): • elezioni dei rappresentanti di classe; il funzionamento degli organi collegiali • supporto alla gestione autonoma delle assemblee: richiesta, conduzione, stesura del verbale • il metodo di studio • lettura del regolamento di istituto • il PTOF; il patto di corresponsabilità • socializzazione all'interno della classe e integrazione nell'istituto

	• monitoraggio del percorso degli studenti allo scopo di superare eventuali difficoltà: sostegno a studio e recupero motivazionale 7. Partecipazione dei tutor alle attività di orientamento in entrata promosse dalla scuola (novembre-gennaio) 8. Incontri di formazione degli alunni-tutor in orario curriculare (intero anno) 9.Consegna agli alunni degli attestati validi per il credito formativo (maggio)
Durata del progetto	intero anno scolastico
Risorse finanziarie necessarie	60 ore fondo di Istituto
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti in servizio presso l'istituto
Risorse umane esterne	
Modalità di valutazione prevista	Questionario finale

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI X NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	X Orario curricolare XOrario extracurricolare	Circa 15 ore ciascuno per 60-80

		studenti, per un totale di circa 900-1200 ore
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

ALFABETIZZAZIONE ALUNNI STRANIERI

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Scienze motorie
- ❑ Sostegno e Inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

Denominazione del progetto	ALFABETIZZAZIONE ALUNNI STRANIERI- ITALIANO L2
Responsabile del progetto	Fortunati Paola
Dipartimenti coinvolti	Lettere e Lingue
Discipline coinvolte	Italiano
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Comune di Montepulciano
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutte le classi/ alunni non italofoni (NAI e con svantaggio linguistico legato a background migratorio)
Obiettivi	"Competenze di inclusione e cittadinanza" (priorità 2 del RAV). Acquisizione e potenziamento delle competenze di cittadinanza, in particolare "comunicare e comprendere" e "acquisire e interpretare l'informazione".
Competenze conseguite dagli studenti in uscita	Acquisire un insieme equilibrato di competenze comunicative (BISC - Basic Interpersonal Communication Skills) e di competenze disciplinari/accademiche (CALP - Cognitive Academic Language Proficiency).
Modalità di svolgimento	In orario scolastico
Durata del progetto	annuale
Scansione temporale delle attività	Orario scolastico indicativamente ottobre - marzo
Risorse finanziarie necessarie	PEZ
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Paola Fortunati
Risorse umane esterne	----------
Modalità di valutazione prevista	Progressi raggiunti nel processo di alfabetizzazione in lingua italiana come L2

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI x NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI x NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della

tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI x NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	x Orario curricolare x Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

AMPLIAMENTO SCIENZE MOTORIE

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
X Scienze motorie
❑ Sostegno e Inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	AMPLIARE LE CONOSCENZE MOTORIE (Progetto sportivo – ProgettoTrekking)
Responsabile del progetto	Prof. Morganti Andrea
Dipartimenti coinvolti	Scienze motorie
Discipline coinvolte	Scienze motorie
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Docenti
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutte le classi dell'istituto

Obiettivi	Consolidare le occasioni e gli stimoli culturali al fine di far emergere le eccellenze • Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane: Sviluppo della parte relativa all'aggiornamento dei docenti. • Ridurre il grado di sedentarietà ed aumentare le competenze motorie, • Dare corrette abitudini di vita, ridurre la distanza didattica dalle altre discipline, aumento delle competenze di cittadinanza e agevolazione delle occasioni di scambio interculturale. • Condivisione con tutte le realtà del territorio. Condivisione con la programmazione didattica generale. Proseguire nelle occasioni di confronto tra docenti per una programmazione Inclusione. • Azione inclusiva atta a saper riconoscere i bisogni dell'utenza in modo da valorizzare anche le eccellenze tra gli studenti e le professionalità dei docenti interni. Utilizzo di prove e di valutazioni condivise, massima trasparenza nei confronti delle famiglie.
Competenze conseguite dagli studenti in uscita	Incremento delle capacità psicomotorie Ampliamento delle esperienze motorie e sportive. Collaborazione con le realtà educative e sportive del territorio
Modalità di svolgimento	
Durata del progetto	Le attività si svolgeranno per tutto l'anno scolastico
Scansione temporale delle attività	In attesa del calendario provinciale. Trekking primavera
Risorse finanziarie necessarie	Progettazione e organizzazione 30 ore fondi MIUR previste per il centro sportivo scolastico. Euro 300,00 circa a carico della scuola per beni di consumo ordinario. Costo di n°4 interventi per il mezzo di soccorso obbligatorio durante le gare. Fondi privati Quote di partecipazione delle famiglie.
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti di scienze Motorie (progetto MIUR max 6 ore settimanali , finanziato in base al n° delle classi). Personale ATA per l'apertura degli impianti scolastici.
Risorse umane esterne	Docenti esperti esterni per le attività previste dal progetto. Personale mezzi soccorso
Modalità di valutazione prevista	Valutazione con punteggio da 0 a 10 delle seguenti voci: coerenza con il PTOF, fattibilità del progetto, coerenza tra obiettivi e risultati previsti, interazione tra gruppi, congruità (tra finanziamenti e persone coinvolte), presenza e pertinenza delle verifiche. Verifica in itinere: partecipazione pratica alle attività, verifica dell'acquisizione di nuove competenze culturali e motorie, numero di partecipanti (80%attività curricolari,30% attività extracurricolari nei gruppi individuati nelle varie attività proposte), risultati sportivi nelle attività individuali e di squadra.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ
Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	da definire
Educazione civica	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	da definire
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

ARCHEOLOGI IN AZIONE

❑ Area scientifica
X Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	"ARCHEOLOGI IN AZIONE: laboratorio sul campo"
Responsabile del progetto	Prof.ssa Elena Roghi
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di Lettere – Dipartimento di Informatica
Discipline coinvolte	Italiano, Storia, Storia dell'arte, Informatica
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Istituto Poliziano per lo Studio del Mediterraneo Università "Gabriele D'Annunzio" di Chieti/Pescara- Museo civico di Montepulciano
Classi interessate/ studenti destinatari	1A Classico – 2A Classico- 3A Classico (ultimazione del percorso iniziato nell'a. s. 2025/2026)

Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Produrre azioni comuni di sviluppo motivazionale e miglioramento del metodo di studio Migliorare l'ambiente d'apprendimento attraverso l'innovazione metodologica Implementare nuove modalità, didattiche anche con l'uso degli strumenti tecnologici a disposizione della scuola
Competenze conseguite dagli studenti	Competenze disciplinari**:** conoscenza teorica**,** lettura del territorio**,** tecniche di ricognizione**,** metodologia di scavo**,** documentazione archeologica**,** classificazione dei reperti. Competenze Tecnologiche**:** rilievo digitale, database archeologici**,** gestione informatizzata della documentazione e catalogazione dei reperti. Competenze Trasversali: lavoro di squadra, problem solving, pensiero critico, comunicazione scientifica, precisione e metodo, responsabilità.
Modalità di svolgimento	Primo anno. Classe 1A: lezioni introduttive sull'archeologia e sul territorio poliziano in orario extracurricolare mattutino da ottobre/novembre fino a marzo/aprile. Uscite e ricognizioni sul territorio orientativamente nei mesi di marzo, aprile e maggio; uscita specifica con utilizzo di droni. Secondo anno. Classe 2A: lezioni teoriche e laboratorio di inventariazione di materiali presso il Museo di Montepulciano. Ulteriori approfondimenti attraverso lezioni o visite guidate Classe 3A: preparazione della conferenza su "Vino e archeologia". approfondimenti attraverso lezioni, visite guidate Terzo anno (A.S. 2027/2028). Scavo nel territorio di Montepulciano. Elaborazione dei risultati dello scavo e creazione di un catalogo dei reperti.
Durata del progetto	Triennale
Scansione temporale delle attività	Prima fase preparatoria: novembre-febbraio Seconda fase pratica: marzo-maggio
Risorse finanziarie necessarie	Sponsorizzazione a carico di enti e associazioni esterne coinvolte. 25 ore docente interno. Fondi PEZ a copertura delle ore effettuato da esperto esterno,
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Coordinamento della docente Elena Roghi, coinvolgimento dei docenti delle classi coinvolte
Risorse umane esterne	Esperti dell'Istituto Poliziano per lo studio del Mediterraneo e dell'Università di Chieti/Pescara
Modalità di valutazione del progetto prevista	Relazione di ricognizione scavo Presentazione pubblica Mostra/esposizione Feedback continuo Check-list di competenze Colloqui individuali

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI X NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA *X* SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	5 ore (classe 3°)
Educazione civica	x Orario curricolare x Orario extracurricolare	10 ore per classe
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

AULA 3.0

❑ Area scientifica
X Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	AULA 3.0
Responsabile del progetto	Sonia Casini
Dipartimenti coinvolti	Tutti
Discipline coinvolte	Tutte le discipline
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	/
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutti gli studenti dei Licei Poliziani
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Guidare gli studenti all'uso di strumenti digitali (competenze di cittadinanza)
Competenze conseguite dagli studenti	Capacità di realizzare elaborati digitali attraverso l'uso di programmi e applicazioni specifiche
Modalità di svolgimento	Apertura dell' Aula 3.0 a studenti e docenti con la presentazione di applicazioni didattiche digitali
Durata del progetto	Pluriennale
Scansione temporale delle attività	ottobre-giugno
Risorse finanziarie necessarie	Nessuna. Le attività vengono svolte durante le ore di

	potenziamento in Aula 3.0
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	La docente responsabile del progetto
Risorse umane esterne	Nessuna
Modalità di valutazione del progetto prevista	Customer satisfaction

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI X NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

AUTOCAD TRIENNIO

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artistico-espressiva

- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza
- ❑ Altro STEM

Denominazione del progetto	AUTOCAD PER IL TRIENNIO
Responsabile del progetto	Carmen Ametrano- Maurizio Angeloni
Dipartimenti coinvolti	Disegno e Storia dell'arte
Discipline coinvolte	Disegno, Informatica
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	-
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi quarte, Indirizzi Scientifico, Scienze Applicate
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Competenze chiave europee
Competenze conseguite dagli studenti	Lo scopo del progetto è quello di arricchire e rinforzare le conoscenze e competenze digitali di base degli studenti, in merito alle tecniche di progettazione assistita da computer tramite sistemi CAD. Tale obiettivo sarà raggiunto attraverso l'articolazione di un percorso didattico che integri ed arricchisca la conoscenza di programmi afferenti alle aree delle competenze tecnologiche e matematico-scientifiche.
Modalità di svolgimento	Il corso si articola in 3 macro-fasi operative: introduzione all'interfaccia di AutoCAD, impostazione dello spazio di lavoro e delle unità di misura, gestione dei comandi di disegno base; gestione dei Layer; realizzazione di un elaborato; impostazione dei layout di stampa con scale di rappresentazione. Il progetto adotta un approccio prevalentemente pratico e laboratoriale. Ogni spiegazione teorica dei comandi e delle funzioni del software è immediatamente seguita da esercitazioni guidate a computer. Gli studenti sviluppano progressivamente un progetto completo, simulando un flusso di lavoro professionale reale.
Durata del progetto	annuale
Scansione temporale delle attività	10 ore per ogni gruppo-classe in orario pomeridiano.
Risorse finanziarie necessarie	10 ore di insegnamento in orario extracurricolare per ogni corso attivato
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti curricolari a T.I.
Risorse umane esterne	-
Modalità di valutazione del progetto prevista	Tasso di successo formativo: si stabilisce come valore soglia che almeno l'80% degli studenti partecipanti dimostri una reale padronanza operativa del software. Frequenza e continuità: viene monitorato il tasso di partecipazione complessivo, fissando come obiettivo il mantenimento di una presenza superiore al 75% del monte ore previsto, indice di sostenibilità del corso e di interesse da parte della platea studentesca.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO x SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) x SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare ☒ Orario extracurricolare	10
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	-
F.S.L.	□ Orario curricolare ☒ Orario extracurricolare	10

BIBLIOTECA SCOLASTICA E MLOL SCUOLA

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza
X Servizio di sostegno allo studio e promozione della cultura

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	BIBLIOTECA SCOLASTICA INNOVATIVA E MLOL SCUOLA
Responsabile del progetto	Prof.ssa Silvia Gennari
Dipartimenti coinvolti	Tutti
Discipline coinvolte	Tutte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutte
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Valorizzare le esperienze dei curricula dei docenti interni all'istituto

	Incrementare le occasioni e gli stimoli culturali al fine di far emergere e sostenere le eccellenze, favorendo un percorso di crescita culturale autonomo e consapevole Promuovere progetti di invito alla lettura e/o consolidamento di una pratica già acquisita Attivare una gestione della Biblioteca condivisa e partecipata tra responsabili e utenti Promuovere la lettura, la ricerca e l'approfondimento Favorire l'inclusività con l'ausilio di strumenti e oggetti digitali anche attraverso l'uso della piattaforma MLOL Scuola Valorizzare la Biblioteca scolastica come centro di competenze digitali. Favorire attività di formazione, anche *peer to peer*, per l'uso degli strumenti e delle risorse della nuova Biblioteca Scolastica Innovativa tramite la piattaforma MLOL Scuola Garantire l'accesso alle risorse della Biblioteca d'Istituto Garantire una corretta manutenzione, gestione e integrazione delle risorse cartacee e digitali
Competenze conseguite dagli studenti	Utilizzo corretto e consapevole della piattaforma online MLOL Scuola, app di lettura e strumenti di accesso remoto ad essa connessi. Ricerca e selezione delle fonti digitali**:** saper cercare libri, audiolibri, riviste e risorse multimediali in modo efficace. Valutazione critica delle fonti: distinguere tra fonti attendibili e non attendibili, comprendere l'autorevolezza dei materiali. Gestione delle risorse digitali: organizzare, salvare e consultare contenuti digitali (ebook, pdf, audiolibri) in modo consapevole. Uso responsabile delle tecnologie: comprendere diritti d'autore, licenze e limiti del prestito digitale. Autonomia nell'apprendimento: gestire tempi e percorsi di lettura anche in modo autonomo Curiosità e motivazione alla scoperta: sviluppare l'interesse personale per la lettura e la cultura. Miglioramento linguistico tramite l'ascolto di audiolibri, la lettura di testi in lingua originale con la possibilità di utilizzo di strumenti di dizionario integrato.
Modalità di svolgimento	Predisposizione dell'orario settimanale di apertura della Biblioteca, tenendo conto anche del progetto di inserimento terapeutico al lavoro, attivo nell'Istituto Apertura della Biblioteca d'Istituto in orario mattutino per servizio di prestito e consultazione per l'utenza interna del Liceo La presenza in Biblioteca di personale docente, secondo l'orario annuale, garantirà la possibilità di fruizione di tale spazio per lo studio e la ricerca personale agli studenti che la frequentano, inclusi quelli che non si avvalgono dell'ora di religione Partecipazione attiva nell'organizzazione delle risorse cartacee e nella diffusione delle competenze di alfabetizzazione digitale, relative alla Biblioteca Scolastica, da parte degli studenti che non si avvalgono dell'insegnamento di Religione e scelgono di seguire Materie alternative Attività di supporto logistico e di risorse a tutti i docenti che gestiscono progetti di promozione della lettura o che scelgano la biblioteca come spazio per l'attività didattica

	Mantenimento del patrimonio librario esistente ordinato e fruibile; controllo dei prestiti e delle restituzioni Acquisizione delle donazioni, rendendole disponibili al prestito e alla consultazione Proposta di nuove acquisizioni sia cartacee che digitali Realizzazione di visite guidate in Biblioteca nell'ambito delle attività di accoglienza per le classi prime e anche per le altre classi per fornire ai nuovi iscritti e agli altri studenti le informazioni di base per una agevole fruizione del servizio Partecipazione ad eventuali attività di PCTO inserite nell'ambito della promozione della lettura e del *digital humanities* Organizzazione di eventi culturali, di promozione della lettura e di incontri con l'autore Attivazione della piattaforma MLOL Scuola per i docenti e per gli studenti interessati delle classi del triennio di tutti gli indirizzi del liceo
Durata del progetto	Intero anno scolastico
Scansione temporale delle attività	Apertura settimanale in orario scolastico, stabilito dopo la pubblicazione dell'orario definitivo delle lezioni, per il prestito, la consultazione dei testi e lo studio individuale o di gruppo Eventuale organizzazione/partecipazione ad eventi culturali in orario extrascolastico che avranno luogo nella Biblioteca d'istituto durante l'intero anno scolastico Controllo della restituzione dei volumi in prestito entro la fine del mese di maggio
Risorse finanziarie necessarie	+ acquisto materiale di consumo
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Prof. ssa Silvia Gennari, docenti di materie alternative ed eventualmente altri docenti interni per garantire l'orario di apertura settimanale della Biblioteca
Risorse umane esterne	Autori e/o curatori dei libri da presentare
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione del numero degli utenti che frequentano lo spazio della Biblioteca per lo studio personale o di gruppo Registro dei prestiti della Biblioteca Analisi dei dati forniti da MLOL (numero accessi, prestiti, risorse consultate)

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.6

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

BIOTECNOLOGIE -SAIHUB SCHOOL
di Intelligenza Artificiale e Scienze della Vita

x Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artistico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	BIOTECNOLOGIE -SAIHUB School di Intelligenza Artificiale e Scienze della Vita
Responsabile del progetto	Francesca Donia
Dipartimenti coinvolti	Area scientifica
Discipline coinvolte	STEM
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	FONDAZIONE VITA - ITS + FONDAZIONE SCLAVO
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi quinte liceo scientifico e scienze applicate
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche; potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio; definizione di un sistema di orientamento.

Competenze conseguite dagli studenti	Gli studenti avranno l'opportunità di entrare in contatto diretto con strumenti e soluzioni innovative di ultima generazione applicate alle Life Sciences; le nuove tecnologiche applicate alla salute e alle scienze della vita.
Modalità di svolgimento	Seminari finalizzati all'orientamento post-diploma, attività di laboratorio virtuale e realtà aumentata, visite guidate presso laboratori e musei interattivi.
Durata del progetto	12 ore
Scansione temporale delle attività	Novembre -Maggio
Risorse finanziarie necessarie	9 ore (compresenza e supporto durante attività organizzate dalla Fondazione Vita) 2 ore progettazione
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti interni in compresenza durante incontri pomeridiani in Aula Magna con le classi coinvolte
Risorse umane esterne	Docenti della Fondazione Vita
Modalità di valutazione del progetto prevista	Numero degli alunni partecipanti al progetto. Interesse e partecipazione degli studenti alle attività proposte.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	**8**
Educazione civica	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	5
F.S.L.	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	12

BULLISMO E CYBERBULLISMO

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- X Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	BULLISMO E CYBERBULLISMO Star bene a scuola: osservatorio delle relazioni tra studenti.
Responsabile del progetto	Prof. Alberto Tanganelli
Dipartimenti coinvolti	Tutti
Discipline coinvolte	Tutte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Monitoraggio dei bandi che il MIUR attiverà per accedere a risorse finanziarie dedicate a interventi nella scuola per la prevenzione di bullismo e cyberbullismo
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutte le classi, specialmente del biennio
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Inclusione e differenziazione Competenze chiave di cittadinanza
Competenze conseguite dagli studenti	Facilitare processi positivi di socializzazione, atteggiamenti di solidarietà e di collaborazione e prevenire fenomeni di bullismo e cyberbullismo in tutte le loro manifestazioni, secondo lo spirito della normativa (Legge 29 maggio 2017, n.71). Individuare situazioni di pericolo che possano inficiare la sicurezza e la serenità della vita scolastica dei ragazzi. Offrire strumenti utili a manifestare eventuali condizioni di disagio nelle relazioni con il gruppo-classe e/o con singoli. Identificare e controllare eventuali fatti e situazioni di singoli o di gruppoche possono essere menzionati come "azioni di bullismo". Aumentata sensibilità, in tutti i membri della comunità scolastica, rispetto alla necessità di azioni indirizzate a prevenire fenomeni di bullismo.
Modalità di svolgimento	Condivisione dei possibili lavori svolti dai singoli docenti sui temi della legalità e dell'educazione all'uso consapevole della rete internet e delle tecnologie informatiche Incontri con esperti di cyberbullismo: Seminario con consulenti per sicurezza delle informazioni, per le classi 1^ e i tutor delle classi 4^. Incontri con associazioni che si occupano del fenomeno. Eventuale intervento della Polizia postale sia in un'Assemblea d'Istituto sia in incontri programmati per singole classi Questionari anonimi, con la sola indicazione della classe, per le classi del biennio, di rilevazione della qualità delle relazioni con i pari a scuola e in rete Analisi dei questionari per individuare eventuali forme di disagio.

	Interventi nelle classi in collaborazione con il coordinatore di classe, laddove se ne presentasse la necessità
Durata del progetto	Anno scolastico 2026-27
Scansione temporale delle attività	Anno scolastico 2026-27
Risorse finanziarie necessarie	nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti referenti. Docenti coordinatori delle classi e Dirigente scolastico se, quando e dove è necessario.
Risorse umane esterne	Eventuali esperti esterni (psicologi, psicoterapeuti, associazioni, forze dell'ordine)
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione delle situazioni-limite e dei casi presunti di bullismo e cyberbullismo.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	X Orario curricolare □Orario extracurricolare	1 ora (tutte le classi)
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

CALCOLATRICE GRAFICA

- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area umanistica e scientifica
- X Area scientifica
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	CALCOLATRICE GRAFICA CASIO FX-CG50 (uso consapevole)
Responsabile del progetto	Pasquariello Anna
Dipartimenti coinvolti	MATEMATICA-FISICA-INFORMATICA
Discipline coinvolte	MATEMATICA E FISICA
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	CASIO
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi 5^ scientifico e scienze applicate
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	-potenziamento delle competenze in matematica e in fisica (in particolare in relazione al programma del quinto anno), mediante un uso consapevole e proficuo della calcolatrice grafica NON CAS.
Competenze conseguite dagli studenti	Utilizzo consapevole della calcolatrice grafica CASIO FX-CG50
Modalità di svolgimento	Esercitazioni teoriche e pratiche per l'utilizzo della calcolatrice grafica
Durata del progetto	Ottobre 2026- Maggio 2027
Scansione temporale delle attività	10 incontri pomeridiani di 2 ore ciascuno
Risorse finanziarie necessarie	20 ore di docenza (finanziato fondi progetti POC)
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Un docente interno
Risorse umane esterne	No
Modalità di valutazione del progetto prevista	Esiti simulazione della seconda prova, esiti seconda prova esame di maturità

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI X NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

CAMPIONATI DELLE SCIENZE NATURALI

X Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	CAMPIONATI DELLE SCIENZE NATURALI
Responsabile del progetto	Francesca Donia
Dipartimenti coinvolti	Scienze
Discipline coinvolte	Scienze Naturali (Biologia e Scienze della Terra)
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	ANISN
Classi interessate/ studenti destinatari	2-4-5 di tutti gli indirizzi dei Licei Poliziani
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Continuare a ridurre la distanza dalla media provinciale nelle votazioni conseguite all'esame finale del secondo ciclo. Aumento della percentuale di studenti che concludono il percorso scolastico con votazione pari a 100 e 100 /lode e diminuzione della percentuale di studenti con votazione 60-70. Facilitare l'accesso alle facoltà scientifiche agli studenti dei Licei Poliziani. Consolidare le occasioni e gli stimoli culturali in ambito scientifico, l'ANISN è un soggetto accreditato al fine dell'individuazione delle iniziative per la valorizzazione delle eccellenze riguardanti gli studenti dei corsi di istruzione

	secondaria superiore delle scuole statali e paritarie.
Competenze conseguite dagli studenti	Gli alunni hanno modo di verificare le inclinazioni e le attitudini per lo studio e la comprensione dei fenomeni e dei processi naturali.
Modalità di svolgimento	Incontri pomeridiani su piattaforma classroom e/o in presenza, durante i quali verranno condivisi materiali, prove e quant'altro ritenuto utile ad integrare le conoscenze e le competenze richieste.
Durata del progetto	Gennaio - Maggio
Scansione temporale delle attività	È prevista una prova di Istituto che verrà svolta entro febbraio al fine di selezionare fino a 5 studenti del biennio e 5 del triennio che rappresenteranno il nostro liceo alla fase Regionale delle Olimpiadi. A partire dal metà Gennaio verranno svolti incontri pomeridiani con cadenza settimanale per la preparazione/ allenamento degli studenti.
Risorse finanziarie necessarie	Docenti referenti impegnati in 10 ore di lezioni per la preparazione degli studenti e 3 ore per la preparazione del materiale, delle prove e la loro correzione. Fotocopie
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti di scienze naturali
Risorse umane esterne	----------
Modalità di valutazione del progetto prevista	Numero degli alunni partecipanti al progetto. Interesse e partecipazione degli studenti alle attività proposte. Risultati fase di istituto.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI X NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA *X* SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base

alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare XOrario extracurricolare	3
Educazione civica	□ Orario curricolare XOrario extracurricolare	5
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

CAMPIONATI DI FISICA

X Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza
❑

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	CAMPIONATI DI FISICA (ex-Olimpiadi della Fisica)
Responsabile del progetto	Prof. Simone Di Renzone
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento scientifico
Discipline coinvolte	Fisica
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	AIF (Associazione per l'Insegnamento della Fisica)
Classi interessate/ studenti destinatari	Partecipazione volontaria di studenti del triennio dei Licei Poliziani, sezione classica, scientifica e delle scienze applicate.
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Miglioramento dell'efficacia degli interventi a sostegno degli allievi di livello eccellente. Consolidare le occasioni e gli stimoli culturali al fine di far emergere le eccellenze.
Competenze conseguite dagli studenti	Saper utilizzare strumenti di calcolo e di rappresentazione per la modellizzazione e la risoluzione di problemi; aver raggiunto una conoscenza sicura dei contenuti fondamentali delle scienze fisiche.
Modalità di svolgimento	Gara di Istituto, svolta in modalità telematica. Partecipazione autonoma dei primi 5 finalisti della gara di Istituto alla fase provinciale, che si svolgerà a Siena. Mesi di gennaio/febbraio: 2 ore di lezioni pomeridiane di potenziamento online indirizzate agli studenti che parteciperanno alla fase provinciale Eventuale Gara Nazionale a Senigallia ad aprile 2027 (partecipazione autonoma).
Durata del progetto	fase di Istituto: dicembre, fase provinciale: febbraio, fasi successive: mesi di aprile, maggio e luglio.
Scansione temporale delle attività	novembre 2026: termine per l'iscrizione alle gare;

	dicembre 2026: gara di primo livello; gennaio/febbraio 2027: lezioni di potenziamento online; febbraio 2027: gara di secondo livello; aprile 2027: eventuale partecipazione alla Gara Nazionale; maggio e luglio 2027: gare Internazionali.
Risorse finanziarie necessarie	Iscrizione della scuola all'AIF, con versamento della quota di 110,00 €.- 2 ore di lezione di potenziamento online.
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docente di fisica per organizzazione e lezioni di potenziamento.
Risorse umane esterne	Nessuna
Modalità di valutazione del progetto prevista	Risultati raggiunti nelle gare e ricaduta sul voto scolastico. Valutazione delle discrepanze fra abilità alle olimpiadi e rendimento scolastico.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI ☒ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI ☒ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI ☒ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

CAMPIONATI DI ITALIANO

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	CAMPIONATI DI ITALIANO
Responsabile del progetto	Paola Aretini
Dipartimenti coinvolti	DIPARTIMENTO di LETTERE
Discipline coinvolte	Italiano
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	/
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi 2^{e}, 3^{e}, 4^{e}, 5^{e} di tutti gli indirizzi
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	-Creare occasioni di confronto, per un monitoraggio e una revisione della programmazione più efficace (area curricolo, progettazione e valutazione) -Consolidare le occasioni e gli stimoli culturali al fine di far emergere le eccellenze (area inclusione e differenziazione) -Potenziare i risultati delle prove standardizzate nazionali
Competenze conseguite dagli studenti	-Competenze di lettura, analisi e decodificazione di testi letterari e non in lingua italiana
Modalità di svolgimento	Attività laboratoriali guidate e esercitazioni individuali anche on line, prove on line/in presenza in tre fasi
Durata del progetto	novembre 2026 – aprile 2027
Scansione temporale delle attività	1) Preparazione degli studenti alla prima fase (novembre-febbraio 2) Competizione d'istituto e selezione 3) Preparazione degli studenti alla seconda fase (febbraio-marzo) 4) Fase regionale e eventuale selezione per fase nazionale 5) Eventuale preparazione per fase nazionale (marzo-aprile)
Risorse finanziarie necessarie	4 ore per correzione elaborati
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docente referente e 2 docenti componenti la commissione d'Istituto secondo regolamento stabilito dall'ente organizzatore
Risorse umane esterne	////
Modalità di valutazione del progetto prevista	Esiti prove erogate dall'ente organizzatore. Posizionamento dei partecipanti nella graduatoria d'istituto, regionale, nazionale

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area

dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	3 ore
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

CAMPIONATO NAZIONALE DELLE LINGUE

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
X Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	CAMPIONATO NAZIONALE DELLE LINGUE
Responsabile del progetto	Prof.ssa Roberta Trinchini

Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di Lingue
Discipline coinvolte	Inglese, Spagnolo, Francese
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Competizione formativa nell'ambito dell'insegnamento e apprendimento delle lingue straniere rivolto agli studenti iscritti all'ultimo anno del liceo linguistico
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi quinte del liceo Linguistico
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Far emergere le eccellenze che devono essere riconosciute e valutate in modo adeguato
Competenze conseguite dagli studenti	Padroneggiare e usare la lingua in modo flessibile ed efficace per scopi socio-culturali e riconoscere le strutture linguistiche studiate durante il corso di studi
Modalità di svolgimento	I^ fase: qualificazione al campionato (da ottobre ai primi di dicembre) - II^ fase: candidatura studenti meritevoli - III^ fase: semifinali e finali (febbraio)
Durata del progetto	ANNUALE
Scansione temporale delle attività	Ottobre – febbraio - Aprile per eventuale finale
Risorse finanziarie necessarie	Il corrispettivo di 10 ore aggiuntive di insegnamento da FIS
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti di lingua curriculari
Risorse umane esterne	----------
Modalità di valutazione del progetto prevista	Punteggio riportato nei test di valutazione

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché

sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□10 Orario curricolare □ Orario extracurricolare	10
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

CERTIFICAZIONE COMPETENZE LINGUA LATINA

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

Denominazione del progetto	CERTIFICAZIONE COMPETENZE LINGUA LATINA
Responsabile del progetto	Paola Aretini
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di lettere
Discipline coinvolte	Lingua e cultura latina
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	CUSL (Consulta Universitaria di Studi Latini) USR Toscana
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi 2e, 3e, 4e, 5e di tutti gli indirizzi- studenti interessati
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	- Creare occasioni di confronto, per un monitoraggio e una revisione della programmazione più efficace (area curricolo, progettazione e valutazione) - Consolidare le occasioni e gli stimoli culturali al fine di far emergere le eccellenze (area inclusione e differenziazione)
Competenze conseguite dagli studenti	- Competenze di lettura, analisi e decodificazione di testi letterari in lingua latina - Competenze atte alla partecipazione ai certamina e alle competizioni studentesche relative alle lingue classiche
Modalità di svolgimento	Attività laboratoriali guidate ed esercitazioni individuali anche on line. Prova finale: esame regionale in presenza
Durata del progetto	dicembre 2026- maggio 2027
Scansione temporale delle attività	1) Presentazione del progetto e preparazione degli studenti (novembre-marzo) 2) simulazioni esame regionale (aprile-inizio maggio)
Risorse finanziarie necessarie	Progetto a costo zero
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docente referente
Risorse umane esterne	////
Modalità di valutazione del progetto prevista	Esame regionale per la certificazione di valore europeo, che può essere ottenuta in riferimento a quattro distinti livelli di competenza ricettiva della lingua: A (distinto in A1 e A2) e B (distinto in B1 e B2)

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente),

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come P.C.T.O. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	Minimo 5
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
P.C.T.O.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

CERTIFICAZIONI INFORMATICHE (ICDL)

X Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	CERTIFICAZIONI INFORMATICHE
Responsabile del progetto	Florinda Bacconi
Dipartimenti coinvolti	matematica e informatica
Discipline coinvolte	informatica

Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	AICA
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutte le classi dell'Istituto
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	potenziamento competenze informatiche
Competenze conseguite dagli studenti	Patente Europea del computer e diploma DIGICOMP
Modalità di svolgimento	Esami in presenza e a distanza
Durata del progetto	annuale
Scansione temporale delle attività	Lezione in presenza settimanale ed esame mensile
Risorse finanziarie necessarie	Progetto autofinanziato
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti interni: Bacconi Florinda, Massimiliano Franzini. Assistente tecnico Marco Barbi
Risorse umane esterne	/
Modalità di valutazione del progetto prevista	Superamento esami per ottenimento certificazione

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

CERTIFICAZIONI LINGUISTICHE

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza
- ❑

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	CERTIFICAZIONI LINGUE STRANIERE
Responsabile del progetto	Prof.ssa Rosaria Giuliano
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di lingue
Discipline coinvolte	Lingua inglese, lingua francese, lingua spagnola e lingua tedesca
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	1. Accademia Britannica di Arezzo – ente certificatore lingua inglese 2. Institut Français di Firenze – ente certificatore lingua francese 3. Istituto Cervantes – Università per Stranieri di Siena – ente certificatore lingua spagnola 4. Deutsche Akademie di Perugia - ente certificatore lingua tedesca
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi del triennio del Liceo: Classico/Scientifico/Scienze Applicate/Linguistico/Scienze Umane
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Area 2 – 2.3 Competenze chiave europee Area 3 – 3A.3 Inclusione e differenziazione (Valorizzazione delle eccellenze)
Competenze conseguite dagli studenti	Competenza linguistica in LS
Modalità di svolgimento	Organizzazione di corsi in orario pomeridiano per la preparazione alle certificazioni in lingua straniera PET, FCE, CAE, DELF, DELE, ZDJ
Durata del progetto	novembre 2026 – maggio 2027
Scansione temporale delle attività	Lezioni di 2 ore ciascuna con cadenza settimanale, per un numero totale di ore comprese tra le 16 e le 40 a seconda del tipo di corso.
Risorse finanziarie necessarie	Fondo d'istituto e contributo da parte delle famiglie degli studenti interessati ai corsi
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti in organico, personale amministrativo, personale ATA
Risorse umane esterne	Docenti esterni di madrelingua inglese
Modalità di valutazione del progetto prevista	Superamento dei singoli esami in base al punteggio minimo stabilito per ogni certificazione.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO ☑ SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI ☑ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che

i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) ☑ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

□ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	Da definire
Educazione civica	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	----------
F.S.L.	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	Da definire

CINEMA IN CLASSE

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza
X Progetto interdisciplinare

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	CINEMA IN CLASSE
Responsabile del progetto	Prof.ssa Anselmi Cristina
Dipartimenti coinvolti	Tutti i dipartimenti
Discipline coinvolte	Tutte le discipline
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	MPLC Italia s.r.l. , via degli Olmetti 39/3, Roma

Classi interessate/ studenti destinatari	Tutte le classi, tutti gli studenti
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Ampliare l'offerta formativa per tutti gli indirizzi, valorizzare gli ambienti scolastici come parte della comunità (essendo possibile proiezione di film anche aperti ai genitori). Coinvolgimento delle famiglie.
Competenze conseguite dagli studenti	Trattandosi di un tipo di didattica innovativa, gli studenti conseguiranno competenze approfondite in varie aree, da quella linguistica (i film sono disponibili in tutte le lingue) a quella sociologica, affrontando, attraverso la visione di film divisi in aree tematiche, argomenti di attualità come il bullismo, l'educazione affettiva, l'inclusività, l'ecologia, l'ambiente e l'educazione civica (sono disponibili anche schede dei film in italiano e lingua per approfondire le varie tematiche)
Modalità di svolgimento	Laboratori scolastici, lezioni interattive, percorsi tematici, corsi multidisciplinari, matineè interne all'istituto. Sarà possibile per gli insegnanti proiettare film durante le ore di lezione in classe (a scelta del docente)
Durata del progetto	Annuale (abbonamento in corso valido fino a gennaio 2027, da rinnovare alla scadenza)
Scansione temporale delle attività	Libera scelta dei docenti
Risorse finanziarie necessarie	Euro 0,55 per studente (+iva al 22%) con una tariffa minima di euro 385,00 (finanziabile anche attraverso risorse del PNRR 4.0)
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti di classe, tecnico della scuola (se necessario)
Risorse umane esterne	Non previste
Modalità di valutazione del progetto prevista	Ciascun docente potrà decidere come e se valutare l'attività all'interno della propria disciplina e dell'educazione civica.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X CITTADINANZA DIGITALE

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	A scelta del docente/del c.d.c
Educazione civica	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	A scelta del docente/del c.d.c
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

CLASSICO OLTRE LE MURA

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- × Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	"IL CLASSICO OLTRE LE MURA. Incontri culturali sul territorio per la valorizzazione degli studi classici"
Responsabile del progetto	Prof.ssa Cristina Parbuono (ex-docente, esperto in didattica classica) – Tutor interno prof. ssa Elena Roghi
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di Lettere – in particolare di Lettere Classiche; docenti di altre discipline umanistiche (storia, filosofia, storia dell'arte, scienze motorie, lingua e cultura inglese)
Discipline coinvolte	Latino, greco, italiano, filosofia, storia, storia dell'arte, scienze motorie, lingua e cultura inglese
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Partner esterni: • Enti locali territoriali: Comune di Montepulciano, Pienza e Sarteano (patrocinio e promozione) • Media locali (quotidiani, radio, TV locali) • Uffici turistici/Pro Loco/Associazioni culturali locali • Piattaforme digitali
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi III, IV, V indirizzo classico
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	• Produrre azioni comuni di sviluppo motivazionale e miglioramento del metodo di studio • Migliorare l'ambiente d'apprendimento attraverso l'innovazione metodologica • Implementare nuove modalità didattiche anche con l'uso dei numerosi strumenti tecnologici a disposizione a scuola • Istituire modalità di collegamento con i docenti delle Scuole Secondarie di primo grado dell'ambito per confronto e collaborazione al fine dell'orientamento.
Competenze conseguite dagli studenti	• Capacità di rendere "spendibili" le competenze umanistiche del liceo classico • Sviluppo di competenze comunicative e organizzative •

	Orientamento verso professioni culturali e creative • Potenziamento delle soft skills • Capacità di dialogo tra cultura tradizionale e innovazione tecnologica • Sviluppare competenze trasversali orientate al mondo del lavoro tramite la valorizzazione del patrimonio classico attraverso linguaggi contemporanei
Modalità di svolgimento	Fase 1: Ricerca e Preparazione • Fase 2: Laboratori pratici Fase 3: Organizzazione eventi Fase 4: Performance Il progetto potrebbe essere ampliato Documentazione digitale degli eventi per future promozioni
Durata del progetto	Settembre-Gennaio
Scansione temporale delle attività	• settembre - ottobre: fase preparatoria e selezione repertorio (contatti del coordinatore con tutor interno della scuola/docenti/studenti e partner esterni) • ottobre - novembre: laboratori pratici e prove, integrazione con programmazione curricolare (in orario curricolare); organizzazione eventi (a cura del coordinatore); presentazione ufficiale del progetto; inizio performance finali in orario extracurricolare • dicembre - gennaio: proseguimento performance finali e valutazione conclusiva (in orario extra-curricolare, per prove generali presso Liceo, ca 2 ore + esibizione presso location esterne, ca 2 ore) e valutazione conclusiva
Risorse finanziarie necessarie	Per la quota di competenza del coordinatore esterno si prevede il ricorso a un'offerta libera del pubblico durante le performance, come già sperimentato nell'edizione precedente per la copertura delle spese vive. Il compenso del tutor interno ricade sul fondo di istituto.
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Tutor interno: Prof.ssa Elena Roghi (30 ore) tecnico di laboratorio (eventuale) eventuali docenti curricolari per prove pomeridiane (2 ore a prova)
Risorse umane esterne	Coordinatore esterno (Prof.ssa Cristina Parbuono) 30 ore
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione sistematica: durante le attività laboratoriali Valutazione prodotto: qualità delle performance e materiali prodotti. Autovalutazione: riflessione critica sull'esperienza • Valutazione partner: feedback da parte delle strutture ospitanti

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	x Orario curricolare □ Orario extracurricolare	5 ore per classe
Educazione civica	x Orario curricolare x Orario extracurricolare	5 ore per classe
F.S.L.	□ Orario curricolare x Orario extracurricolare	5 ore per classe

CORRIERE DELLA SCUOLA

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	CORRIERE DELLA SCUOLA
Responsabile del progetto	Corriere della Scuola 2026/2027
Dipartimenti coinvolti	Prof.ssa Martina Peverini
Discipline coinvolte	Dipartimento di Lettere - San Bellarmino
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Italiano
Classi interessate/ studenti destinatari	Corriere di Siena, Gruppo Corriere dell'Umbria
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Classi 2AU, 2DL, 2EU, 3DL, 5CL, 5EU
Competenze conseguite dagli studenti	Potenziare le abilità linguistiche e comunicative degli studenti, fornire un supporto concreto alle attività legate alla lettura e alla scrittura, creare legami significativi tra il mondo della scuola e il settore dell'editoria locale, anche in prospettiva orientativa.
Modalità di svolgimento	Miglioramento nelle competenze di comprensione, analisi del testo e scrittura, maggiore autonomia, capacità di gestione del lavoro di gruppo.
Durata del progetto	Orario curricolare, nell'ambito della programmazione di Lingua e Letteratura Italiana.

Scansione temporale delle attività	Annuale - a.s. 2026/2027
Risorse finanziarie necessarie	Indicativamente con cadenza mensile e a turni, le classi partecipanti analizzeranno articoli di giornale (copie del "Corriere di Siena" fornite quotidianamente dal lunedì al venerdì), produrranno interviste, resoconti di viaggi d'istruzione, articoli e li invieranno per la pubblicazione al quotidiano. Sarà possibile, inoltre, organizzare una visita guidata alla redazione del "Corriere dell'Umbria" a Perugia.
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Nessuna
Risorse umane esterne	Docenti di Lettere delle classi coinvolte; una collaboratrice scolastica del plesso San Bellarmino.
Modalità di valutazione del progetto prevista	Dott. Marco Decandia, giornalista del Corriere di Siena
	Valutazione in itinere della motivazione e delle competenze acquisite dagli studenti, valutazione degli elaborati inviati al quotidiano, confronto tra i docenti impegnati nel progetto e momenti di autovalutazione, confronto con il referente del quotidiano.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO x SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA x SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario

Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	Variabile secondo la classe
Educazione civica	X Orario curricolare □Orario extracurricolare	Variabile secondo la classe
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

CORSO DI PREPARAZIONE AL CERTAMEN POLITIANUM

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	CORSO DI PREPARAZIONE AL CERTAMEN POLITIANUM E CERTAMINA
Responsabile del progetto	Proff. S. Ceccattoni, L. Giovannini
Dipartimenti coinvolti	dipartimento di lettere- storia e filosofia- storia dell'arte
Discipline coinvolte	Italiano- latino- storia e filosofia- storia dell'arte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	-
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi terze e quarte indirizzi Classico/Scientifico/ Linguistico/Scienze Umane
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Incrementare le occasioni e gli stimoli culturali al fine di far emergere le eccellenze, che devono essere riconosciute e valutate in modo adeguato
Competenze conseguite dagli studenti	Acquisizione di maggiore consapevolezza del valore dell'Umanesimo dal punto di vista storico, artistico e letterario Acquisizione di una visione interdisciplinare delle materie di indirizzo Potenziamento delle competenze linguistiche attraverso lo studio della lingua latina umanistica
Modalità di svolgimento	in presenza
Durata del progetto	marzo-aprile 2027
Scansione temporale delle attività	10 ore di lezione, suddivise in 5 incontri di 2h cd, in orario extracurricolare; ore di coordinamento dei Certamina nazionali
Risorse finanziarie necessarie	attività aggiuntive di insegnamento e non insegnamento per i docenti impegnati nel progetto; attività aggiuntive assistenti tecnici e collaboratori scolastici; spese materiali (consumi e cancelleria).
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti delle discipline coinvolte; assistenti tecnici e collaboratori scolastici per l'uso di dispositivi multimediali, aule/ aula magna/biblioteca.
Risorse umane esterne	nessuna
Modalità di valutazione del progetto prevista	La valutazione è inerente alle prove previste dalla gara

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI X NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*
Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

CORSO PRIMO SOCCORSO E BLSD

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artistico-espressiva
X Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	CORSO PRIMO SOCCORSO E BLSD PER L'USO DEL DAE (defibrillatore automatico
Responsabile del progetto	Prof.ssa Clarissa Gori
Dipartimenti coinvolti	Scienze motorie

Discipline coinvolte	Scienze motorie
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	PUBBLICA ASSISTENZA CROCE VERDE Docenti
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutte le classi quinte dell'istituto
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Si propone il corso in oggetto per sensibilizzare i nostri alunni alla formazione al soccorso Inclusione e differenziazione: consolidare le occasioni e gli stimoli culturali al fine di far emergere le eccellenze Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane Promuovere la formazione nel soccorso come competenza del cittadino e del lavoratore. Far conoscere le realtà di soccorso e volontariato. Favorire l'acquisizione dell'attestato biennale e rinnovabile all'uso del defibrillatore laico agli alunni (maggiorenni) nell'interesse proprio –per la spendibilità nel mondo del lavoro, inserendo il titolo nel CV, e nell'interesse della comunità scolastica ed extrascolastica) L'attività verrà accreditata agli allievi come ore FSL
Competenze conseguite dagli studenti	Incremento delle capacità psicomotorie Ampliamento delle esperienze motorie e sportive. Collaborazione con realtà educative e sportive del territorio
Modalità di svolgimento	Il corso seguirà due modalità di effettuazione, la cui logistica sarà o Aula magna o palestra San Bellarmino. Per i maggiorenni alla data di effettuazione del corso: dopo una parte teorica con lezione frontale della durata di circa un'ora e mezza il responsabile della Croce Verde organizzerà le "isole didattiche " con il numero massimo di alunni previsto (6/8)per ogni isola, un volontario formatore e un manichino corredato da un DAE da trainer. Dopo spiegazioni e dimostrazione, i candidati si cimentano in prove multiple individuali, l'ultima delle quali valevole come esame finale. Per i minorenni : illustrazione delle pratiche essenziali di primo soccorso lezione frontale e laboratoriale : posizioni antishock, primo intervento in caso di soffocamento, rianimazione cardiopolmonare e conoscenza della tecnica d'uso del defibrillatore con prove sul manichino. Agli alunni presenti verrà rilasciato un attestato di partecipazione ai fini del riconoscimento di 5 ore di FSL.
Durata del progetto	5 ore per classe
Scansione temporale delle attività	1 sabato per classe (date da definire)
Risorse finanziarie necessarie	Progettazione e organizzazione 10 ore Formatori ANPAS (Associazione Nazionale Pubbliche Assistenze), volontari ,in particolare dell'Associazione Croce Verde di Chianciano Terme, già da anni nostra collaboratrice. I formatori, che verranno a titolo gratuito, saranno in numero dipendente dalla effettiva quantità dei partecipanti maggiorenni, da definire. L'Associazione Croce Verde provvederà a portare manichini e DAE da trainer a titolo gratuito.
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Personale interno: i docenti in servizio nelle classi coinvolte
Risorse umane esterne	Formatori ANPAS

Modalità di valutazione del progetto prevista	Esame finale (teorico e pratico)per conseguire il diploma di soccorritore laico con utilizzo del DAE.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	5 ore per classe
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

DADA BELLARMINO

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione

X Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	DADA BELLARMINO
Responsabile del progetto	Roberta Leoni
Dipartimenti coinvolti	Lettere e Storia dell'Arte
Discipline coinvolte	Lettere e Storia dell'Arte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	/
Classi interessate/ studenti destinatari	4 liceo linguistico e Scienze Umane (max 20 min 15)
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Problem Solving
Competenze conseguite dagli studenti	Collaborazione e Comunicazione: Lavoro in team per la progettazione e realizzazione di attività laboratoriali, condivisione di idee e riflessioni sulle esperienze vissute.
Modalità di svolgimento	una volta a settimana
Durata del progetto	Novembre/Aprile
Scansione temporale delle attività	L'attività si svolgerà nell'istituto San Bellarmino e verterà nel proseguire il progetto iniziato lo scorso anno, atto all'adeguamento della struttura in DADA
Risorse finanziarie necessarie	€ 1647, 5
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	1 docenti frontali 1 docenti funzionali
Risorse umane esterne	/
Modalità di valutazione prevista	Realizzazione degli obiettivi prefissati

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI X NO
In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

□ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*
Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al

di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare x Orario extracurricolare	3h x 7 giorni (20 h totali)
F.S.L.	□Orario curricolare X Orario extracurricolare	3h x 7 giorni (20h totali)

DIGITAL WEEK

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- X Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	DIGITAL WEEK
Responsabile del progetto	Sonia Casini
Dipartimenti coinvolti	Tutti
Discipline coinvolte	Tutte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	/
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutti gli studenti della Sede Centrale e del plesso San Bellarmino
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Potenziare le competenze digitali della scuola con soluzioni di orientamento sostenibili e inclusive. Trasformare gli spazi scolastici in luogo per l'incontro tra sapere e saper fare, ponendo al centro lo studente.
Competenze conseguite dagli studenti	Informazione e alfabetizzazione dei dati; comunicazione e collaborazione; creazione di contenuti digitali; risoluzione dei problemi.
Modalità di svolgimento	Gli studenti e i docenti delle classi che aderiscono al progetto condividono con altre classi i lavori realizzati durante l'anno scolastico.
Durata del progetto	1 settimana
Scansione temporale delle attività	Maggio 2027
Risorse finanziarie necessarie	20 ore di non insegnamento docente
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	La docente referente del progetto
Risorse umane esterne	/
Modalità di valutazione del progetto prevista	Monitoraggio in itinere e finale in termini di continuità e partecipazione al progetto proposto

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI X NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	20 ore circa
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

DURANTE E DOPO DI NOI

❑ Area scientifica
X Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione

❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	DURANTE E DOPO DI NOI
Responsabile del progetto	Beatrice Falistocco
Dipartimenti coinvolti	Scienze Umane
Discipline coinvolte	Scienze Umane
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Durante e dopo di noi
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi del Liceo delle Scienze Umane (IVA, IVB, VA,VB, VE)
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Sperimentare metodologie didattiche attive e laboratoriali per ridurre la variabilità dei risultati all'esame di maturità, favorendo pensiero critico, apprendimento collaborativo e conoscenza di sé e dell'altro.
Competenze conseguite dagli studenti	Competenze linguistiche, capacità di collaborazione, capacità di comunicazione efficace, spirito di iniziativa e competenze imprenditoriali, personale e sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza personale, sociale, competenza in materia di cittadinanza, competenza alfabetica funzionale.
Modalità di svolgimento	Presenza presso l'associazione "Durante e dopo di noi" in orario pomeridiano per assistere ad attività messe in atto dagli educatori nei confronti degli utenti dell'associazione
Durata del progetto	Da marzo a maggio
Scansione temporale delle attività	Tra gennaio e febbraio viene fatta la convenzione con l'associazione e tra marzo e maggio per un massimo di 30 ore, gli studenti delle classi quarte e quinte del Liceo delle Scienze Umane interessati si recheranno a fare osservazione delle attività educative presso l'associazione "Durante e dopo di noi"
Risorse finanziarie necessarie	nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Tutor interno docente Beatrice Falistocco
Risorse umane esterne	Tutor interni all'associazione "Durante e dopo di noi"
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione in itinere delle competenze acquisite, valutazione della coerenza delle attività svolte con i fini e gli obiettivi del progetto.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	2
Educazione civica	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	2
F.S.L.	□Orario curricolare X Orario extracurricolare	30

EDUCAZIONE ALLA SALUTE

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza
X Educazione alla salute

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	EDUCAZIONE ALLA SALUTE
Responsabile del progetto	Francesca Baglioni/Clarissa Gori
Dipartimenti coinvolti	Tutti
Discipline coinvolte	
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Medici dell'Oncologia Medica dell'Azienda Ospedaliera Le Scotte di Siena; Associazione LIONS CLUB di Chianciano Terme; CNR, Istituto di fisiologia clinica Pisa; Dipartimento di Filosofia, Scienze Sociali, Umane e della Formazione, Università degli Studi di Perugia; USR Toscana, Fondazione Monasterio di Pisa.
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi terze di tutti gli indirizzi (Progetto Martina: "Parliamo ai giovani dei tumori"); 5 classi a campione (Progetto ESPAD: somministrazione questionario sui comportamenti a rischio); IVAC/IVAS/IVDL/IVESA/IVASU (Università degli Studi di Perugia, seconda somministrazione del questionario "Fattori di rischio e di protezione nelle principali sfide in età adolescenziale"); Classi quinte di tutti gli indirizzi (Prevenzione morte cardiaca improvvisa giovanile, autosomministrazione volontaria ECG: referente Prof.ssa Clarissa Gori).
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	*Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane* Docenti interni: coinvolgimento e collaborazione nella fase di

	realizzazione delle attività previste. *Continuità e orientamento* Per gli studenti: prevenzione dei comportamenti a rischio. *Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie* Collaborazione con aziende, enti, associazioni locali e operatori per attività di informazione e prevenzione.
Competenze conseguite dagli studenti	Acquisizione di informazioni utili sui temi dell'educazione alla salute. Miglioramento dei processi di crescita, di conoscenza del sé e dei rapporti con gli altri. Prevenzione circa i più diffusi comportamenti a rischio in età adolescenziale
Modalità di svolgimento	Incontro (in presenza) con medici oncologi sul tema della prevenzione dei tumori (Progetto Martina). Somministrazione e compilazione questionari anonimi tramite l'utilizzo del proprio smartphone e/o dei pc della scuola: Progetto ESPAD e Università degli Studi di Perugia. Formazione docente referente (Prof.ssa Gori) e supervisione durante l'autosomministrazione ECG, studenti classi quinte.
Durata del progetto	Annuale
Scansione temporale delle attività	Progetto Martina: un incontro della durata di 2h per ogni classe terza dell'Istituto nel mese di marzo/aprile; Università degli Studi di Perugia (novembre/dicembre 2026) e Progetto ESPAD (marzo/aprile 2027): somministrazione e compilazione di questionari anonimi: durata 1h. Prevenzione morte cardiaca improvvisa: la scansione temporale non può ancora essere definita.
Risorse finanziarie necessarie	Attività aggiuntive non insegnamento
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Prof.ssa Francesca Baglioni: referente ed. alla salute (10 ore); Prof.ssa Clarissa Gori: referente prevenzione morte cardiaca improvvisa: (10 ore). Le ore effettive relative al progetto sulla morte cardiaca improvvisa potranno essere quantificate solo al termine dell'anno scolastico.
Risorse umane esterne	Vd. Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte
Modalità di valutazione del progetto prevista	La valutazione si svolgerà attraverso l'osservazione degli studenti durante la realizzazione del Progetto.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	2
Educazione civica	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	1
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

EDUCAZIONE AL PATRIMONIO CULTURALE

❑ Area scientifica
X Area artico-espressiva
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	EDUCAZIONE AL PATRIMONIO CULTURALE (classi quarte) L'arte del Barocco: meraviglia. Illusione e valorizzazione del Patrimonio Culturale
Responsabile del progetto	Prof. Maurizio Angeloni
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di Disegno e Storia dell'arte
Discipline coinvolte	Disegno e storia dell'arte, Storia dell'arte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Musei Statali, Musei privati, Sedi di mostre temporanee
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutte le classi quarte del Liceo Scientifico, Liceo Scienze Applicate, Liceo Classico, Licei Scienze Umane, Liceo Linguistico
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Sviluppare competenze di cittadinanza attiva attraverso la conoscenza e la tutela del patrimonio storico-artistico. Potenziare l'apprendimento per competenze tramite il contatto diretto con le opere d'arte visive. Promuovere la fruizione consapevole dei contesti museali e delle esposizioni temporanee. Favorire il pensiero critico e la capacità di analisi interdisciplinare tra arte, letteratura e storia del Seicento.
Competenze conseguite dagli studenti	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: Saper contestualizzare, analizzare e interpretare un'opera d'arte barocca. Competenza digitale: Capacità di documentare l'esperienza

	visiva e rielaborare i contenuti fruiti tramite report digitali o presentazioni multimediali. Competenza personale e sociale: Lavoro di squadra, rispetto delle norme comportamentali nei luoghi di cultura.
Modalità di svolgimento	Fase 1 (Propedeutica): Lezioni curricolari ed esaustive sul contesto storico-artistico del Barocco e preparazione alla visita espositiva. Fase 2 (Esperienziale): Uscita didattica / Visita guidata presso la mostra o il museo selezionato con schede di osservazione guidata.
Durata del progetto	Circa 10 ore totali per classe (comprese le fasi preparatorie, l'uscita didattica e la rielaborazione)
Scansione temporale delle attività	Novembre - Gennaio: Incontri e lezioni preparatorie in orario curricolare (3 ore). Febbraio – Marzo- Aprile: Svolgimento dell'uscita didattica e visita guidata al museo/mostra (6 ore). Maggio: Attività laboratoriale e produzione degli elaborati finali (1 ore).
Risorse finanziarie necessarie	A carico dei partecipanti: biglietti d'ingresso al museo/mostra, eventuale servizio di visita guidata/radioguide ed eventuale trasporto in treno.
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti di Storia dell'Arte e docenti accompagnatori del Consiglio di Classe delle quarte coinvolte.
Risorse umane esterne	Guide turistiche o operatori didattici del museo/mostra
Modalità di valutazione del progetto prevista	Somministrazione di rubriche valutative/griglie per gli elaborati finali prodotti dagli studenti. Questionario di gradimento anonimo rivolto ad alunni e docenti. Valutazione dell'impatto sulla partecipazione e sull'interesse dimostrato.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO x SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA x SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	6 ore
Educazione civica	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	4 ore
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

ERASMUS PLUS

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	ERASMUS PLUS: Erasmus SCH e Erasmus VET
Responsabile del progetto	Prof.sse Roberta Trinchini- Susanna Nocchi
Dipartimenti coinvolti	Tutti
Discipline coinvolte	Tutte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Licei Poliziani – Indire-Inapp- Opencom ISSC
Classi interessate/ studenti destinatari	Il progetto è destinato agli studenti delle classi quarte e quinte dei Licei Poliziani
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Consolidare le occasioni e gli stimoli culturali in ambito scientifico e linguistico al fine di valorizzare le eccellenze che devono essere riconosciute e valutate in modo adeguato
Competenze conseguite dagli studenti	Sviluppo e miglioramento delle competenze lavorative, delle soft skills e di una cittadinanza europea attiva. Potenziamento della sensibilità dei giovani, delle istituzioni scolastiche sui principi del Pilastro Europeo dei Diritti Sociali.
Modalità di svolgimento	Mobilità di breve durata, max. 17 giorni, degli studenti presso istituzioni/scuole estere
Durata del progetto	L'esperienza è annuale e potrebbe ripetersi negli anni successivi (fino al 2027)
Scansione temporale delle attività	Compilazione del progetto in tutte le sue parti. Individuazione degli studenti interessati al progetto. Incontri informativi con studenti, insegnanti referenti. Valutazione dei curricula, predisposizione di una graduatoria. Condivisione delle esperienze svolte.

Risorse finanziarie necessarie	50 ore calcolate per la progettazione/ programmazione delle mobilità per ciascun docente responsabile
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	I docenti proponenti
Risorse umane esterne	----------
Modalità di valutazione del progetto prevista	Valutazioni rilevate tramite questionari, relazioni, presentazioni.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	
Educazione civica	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	
F.S.L.	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	

FESTIVAL DELLA FILOSOFIA

X Area umanistico-linguistica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area scientifica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	FESTIVAL DELLA FILOSOFIA
Responsabile del progetto	Donatella Zinelli – Beatrice Falistocco
Dipartimenti coinvolti	Storico-economico-sociale; Lettere
Discipline coinvolte	Filosofia e discipline umanistiche
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Associazione Festival della Filosofia in Magna Grecia - Salerno
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi quarte e quinte del Liceo delle Scienze Umane
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Sperimentare metodologie didattiche attive e laboratoriali per ridurre la variabilità dei risultati all'esame di maturità, favorendo il pensiero critico, l'apprendimento collaborativo e la conoscenza di sé e dell'altro.
Competenze conseguite dagli studenti	Competenze linguistiche, capacità di collaborazione, capacità di comunicazione efficace, spirito di iniziativa e competenze imprenditoriali, personale e sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza personale, sociale, competenza in materia di cittadinanza, competenza alfabetica funzionale.
Modalità di svolgimento	In presenza orario curricolare
Durata del progetto	Cinque/sei giorni nei mesi di marzo/aprile
Scansione temporale delle attività	Cinque/sei giorni nei mesi di marzo/aprile, articolati in incontri filosofici, laboratori, attività esperienziali, visite ai luoghi di interesse storico-archeologico e culturale e attività previste dal percorso FSL, secondo il progetto formativo individualizzato.
Risorse finanziarie necessarie	Nessuna a carico dell'Istituto
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Prof.ssa Donatella Zinelli - Prof.ssa Beatrice Falistocco - Prof.ssa Mabel Vetere – Prof.ssa Dania Giannini – Prof.ssa Eleonora Labardi – Prof.ssa Daniela Faltoni
Risorse umane esterne	Dott.ssa Giuseppina Russo – tutor esterna e Presidente dell'Associazione Festival della Filosofia in Magna Grecia
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione in itinere delle competenze acquisite, valutazione della coerenza delle attività svolte con i fini e gli obiettivi del progetto

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO
In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente
X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*
Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente

dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	x Orario curricolare □ Orario extracurricolare	15
Educazione civica	x Orario curricolare □Orario extracurricolare	10
F.S.L.	x Orario curricolare □ Orario extracurricolare	40

GIOCHI DELLA CHIMICA

X Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	GIOCHI DELLA CHIMICA
Responsabile del progetto	Lordo Antonella
Dipartimenti coinvolti	Scienze naturali
Discipline coinvolte	Scienze naturali
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	nessuna
Classi interessate/ studenti destinatari	3-4-5 scientifico e scienze applicate
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Ridurre la distanza dalla media provinciale nelle votazioni conseguite all'esame finale del secondo ciclo. Aumentare la percentuale di studenti che concludono il percorso scolastico con votazione 100 e 100 con lode e diminuire la percentuale di studenti con votazione 60 - 70 Incremento dei risultati scolastici in particolare nell'asse scientifico-tecnologico approfondendo tematiche di Chimica previste e non, dai programmi ministeriali. Preparazione degli allievi alla tecnica dei test previsti per l'accesso alla maggior parte delle Facoltà Universitarie Fornire occasioni per conoscere le procedure concorsuali necessarie per l'inserimento nel mondo del lavoro.
Competenze conseguite dagli studenti	Gli alunni hanno la possibilità di verificare le inclinazioni e le

	attitudini per lo studio e la comprensione dei fenomeni e dei processi chimici
Modalità di svolgimento	Lezioni frontali online con esercitazioni
Durata del progetto	gennaio-maggio
Scansione temporale delle attività	settimanale
Risorse finanziarie necessarie	Docenti referenti impegnati in lezioni frontali (12h). Docenti per l'iscrizione e la gestione del progetto (3h)
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti referenti impegnati in lezioni frontali (12h). Docenti per l'iscrizione e la gestione del progetto (3h)
Risorse umane esterne	Nessuna
Modalità di valutazione del progetto prevista	Partecipazione da parte degli alunni

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI X NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

INSIEME SI PUÒ

X Area umanistico-linguistica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area scientifica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	INSIEME SI PUÒ
Responsabile del progetto	Beatrice Falistocco
Dipartimenti coinvolti	Scienze Umane
Discipline coinvolte	Scienze Umane
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Comune e IC "Parini" Torrita di Siena
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi quarte e quinte Liceo delle scienze umane
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Sperimentare metodologie didattiche attive e laboratoriali per ridurre la variabilità dei risultati all'esame di maturità, favorendo il pensiero critico, l'apprendimento collaborativo e la conoscenza di sé e dell'altro.
Competenze conseguite dagli studenti	Competenze linguistiche, capacità di collaborazione, capacità di comunicazione efficace, spirito di iniziativa e competenze imprenditoriali, personale e sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza personale, sociale, competenza in materia di cittadinanza, competenza alfabetica funzionale
Modalità di svolgimento	In presenza due pomeriggi nei locali dell'Istituto Comprensivo "Parini" a Torrita di Siena
Durata del progetto	Da Gennaio a Maggio
Scansione temporale delle attività	Tra novembre e gennaio vengono fatte le convenzioni con Comune di Torrita di Siena, Istituto Comprensivo e Misericordia. Da gennaio, gli studenti si recheranno a fare osservazione delle attività educative presso la struttura nei locali dell'Istituto Comprensivo "Parini"
Risorse finanziarie necessarie	Nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Tutor interno Beatrice Falistocco
Risorse umane esterne	Tutor interno alla struttura
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione in itinere delle competenze acquisite, valutazione della coerenza delle attività svolte con i fini e gli obiettivi del progetto

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO
In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente
X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*
Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della

tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

INTERSEZIONI A SUON DI MUSICA

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
X Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	INTERSEZIONI A SUON DI MUSICA
Responsabile del progetto	Andrea Giambetti
Dipartimenti coinvolti	
Discipline coinvolte	Discipline letterarie, storiche, filosofiche, artistiche
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Festival di Pasqua
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi terminali
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Priorità: Migliorare gli esiti dell'Esame di Stato negli indrizzi di Scienze Applicate, riequilibrando la distribuzione delle votazioni. Consolidare e mantenere i risultati positivi negli indirizzi Classico e Scientifico.
Competenze conseguite dagli studenti	Approfondimenti disciplinari in vista dell'esame di stato e potenziamento della cultura musicale europea in relazione alle discipline curricolari
Modalità di svolgimento	Tre incontri di due ore ciascuno
Durata del progetto	Da ottobre 2026 ad aprile 2027
Scansione temporale delle attività	1 incontro da ottobre a dicembre; 2 incontri da gennaio a aprile

Risorse finanziarie necessarie	Nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Il docente proponente
Risorse umane esterne	5 musicisti professionisti
Modalità di valutazione del progetto prevista	Feedback on-line

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □x SI x NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI x NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI x NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

LA SALUTE PRIMA DI TUTTO

❑ Area scientifica
X Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica

- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione

X Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	LA SALUTE PRIMA DI TUTTO
Responsabile del progetto	Mirella Perchinelli e Beatrice Falistocco
Dipartimenti coinvolti	Scienze Umane e Sostegno
Discipline coinvolte	Scienze Umane e Sostegno
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	AzUSL Toscana Sud Est e Associazione Iosempredonna odv di Chianciano Terme
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi quinte del Liceo delle Scienze Umane e del Liceo Linguistico (VA, VB, VC, VD, VE)
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Sperimentare metodologie didattiche attive e laboratoriali per ridurre la variabilità dei risultati all'esame di maturità, favorendo il pensiero critico, l'apprendimento collaborativo e la conoscenza di sé e dell'altro.
Competenze conseguite dagli studenti	Personale e sociale e capacità di imparare ad imparare, in particolare sensibilizzazione verso la prevenzione primaria del cancro e in modo particolare sensibilizzazione allo screening del cancro al seno, competenze in materia di cittadinanza
Modalità di svolgimento	Conferenza da parte del direttore del reparto di Oncologia di Nottola Dott. Francesco Di Clemente e da parte della presidente dell'associazione Iosempredonna odv, di Chinciano Terme Dott.ssa Pinuccia Musumeci
Durata del progetto	2 ore, mese di maggio
Scansione temporale delle attività	Durante il mese di maggio gli studenti delle classi quinte assisteranno alla conferenza sulla prevenzione del cancro al seno
Risorse finanziarie necessarie	Per la copertura dei docenti come tutor interni impegnati nell'organizzazione della conferenza: contatti con i docenti esterni, organizzazione del materiale. Le docenze esterne sono svolte a titolo gratuito
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Tutor interno docenti Beatrice Falistocco e Mirella Perchinelli
Risorse umane esterne	direttore del reparto di Oncologia di Nottola Dott. Francesco Di Clemente e da parte della presidente dell'associazione Iosempredonna odv di Chinciano Terme Dott.ssa Pinuccia Musumeci
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione delle competenze acquisite, valutazione della coerenza delle attività svolte con fini e obiettivi del progetto.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □SI X NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

□ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

□ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	2
Educazione civica	X Orario curricolare □Orario extracurricolare	2
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

LATINUS IN FABULA

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area artistico-espressiva
X Area umanistico-linguistica
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	LATINUS IN FABULA
Responsabile del progetto	Prof.ssa Lisa Buciuní
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di Lettere
Discipline coinvolte	Latino e Italiano
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Scuole secondarie di primo grado del territorio
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi seconde e terze degli indirizzi classico, scientifico, scienze umane e classi seconde del liceo linguistico (2AC, 3AC, 2AS, 3AS, 2BS, 3BS, 2BU, 2EU, 3AU, 3BU, 2DL)
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	- Avvicinare gli studenti delle scuole secondarie di I grado agli elementi di base della lingua latina in modo graduale, interattivo e accessibile e, allo stesso tempo, suscitare e alimentare nei ragazzi la curiosità nei confronti della lingua e della cultura latine. - Favorire il passaggio tra la scuola secondaria di I grado e i Licei, creando un ponte culturale concreto tra i due ordini di

	scuola. - Offrire agli studenti dei nostri Licei un'esperienza pratica di insegnamento e una preziosa opportunità di crescita personale e culturale.
Competenze conseguite dagli studenti	- Potenziamento di competenze disciplinari e linguistiche. - Rafforzamento di competenze comunicative e relazionali. - Potenziamento di competenze digitali, creative, progettuali.
Modalità di svolgimento	Il progetto si articola in due fasi distinte. - Prima fase (Ideazione e Progettazione). Gli studenti dei Licei Poliziani si occuperanno della realizzazione di una presentazione multimediale arricchita da attività ludiche relative a giochi lessicali e linguistici. L'attenzione sarà rivolta al lessico latino e alle sue relazioni con la lingua italiana, agli elementi di base della morfologia latina e agli aspetti storici e di civiltà che continuano a influenzare la nostra cultura. - Seconda fase (Attuazione dei laboratori). I materiali e le attività ludico-didattiche, elaborati nella prima fase, verranno presentati e svolti direttamente con gli alunni delle scuole medie aderenti. Gli incontri si terranno attraverso una serie di sessioni laboratoriali programmate in orario scolastico o pomeridiano, secondo le tempistiche e i calendari concordati in sinergia tra i docenti referenti degli istituti ospitanti e la docente responsabile del progetto.
Durata del progetto	Da ottobre 2026 a gennaio 2027
Scansione temporale delle attività	4 laboratori pomeridiani nella sede centrale dei Licei Poliziani che si svolgeranno secondo il seguente calendario: 8 ottobre 2026, 13 ottobre 2026, 19 ottobre 2026, 22 ottobre 2026. Incontri con le scuole secondarie di primo grado del territorio da realizzare nei mesi di ottobre, novembre e dicembre secondo le tempistiche e i calendari concordati in sinergia tra i docenti referenti degli istituti ospitanti e la docente responsabile del progetto.
Risorse finanziarie necessarie	Retribuzione docente referente del Progetto
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	- Docente responsabile del Progetto - Personale ATA (collaboratore scolastico e tecnico) per assistenza durante i laboratori pomeridiani
Risorse umane esterne	///////////////
Modalità di valutazione del progetto prevista	- feedback degli studenti dei Licei Poliziani - feedback degli studenti delle scuole secondarie di primo grado coinvolte nel progetto - feedback dei docenti delle scuole secondarie di primo grado coinvolte nel progetto - prospetto finale delle iscrizioni per l'a.s. 2027-2028

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso,

della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti- infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
F.S.L.	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	2 ore a incontro per studente

LUDOAPATIA (prevenzione gioco d'azzardo)

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
X Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	LUDOAPATIA (prevenzione gioco d'azzardo)
Responsabile del progetto	Prof. Alberto Tanganelli
Dipartimenti coinvolti	Tutti
Discipline coinvolte	Tutte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Monitoraggio bandi MIUR per accedere a risorse finanziarie dedicate a interventi di prevenzione del gioco d'azzardo; psicologi e psicoterapeuti del territorio
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutte le classi
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Inclusione e differenziazione Competenze chiave di cittadinanza
Competenze conseguite dagli studenti	Promuovere ed incentivare riflessioni e attenzione riguardo al gioco d'azzardo, sempre più diffuso tra i giovani. Offrire agli studenti strumenti utili a manifestare eventuali condizioni di disagio. Aumentata sensibilità, in tutti i membri della comunità scolastica, rispetto alla necessità di azioni indirizzate a

	prevenire fenomeni di abuso e utilizzo del gioco d'azzardo.
Modalità di svolgimento	Condivisione dei possibili lavori svolti dai singoli docenti sui temi del contrasto al gioco d'azzardo, tematica trasversale alle discipline del curricolo e che può realizzarsi anche con l'attivazione di progetti di Enti esterni alla scuola. Incontri con esperti di contrasto al gioco d'azzardo. Eventuale intervento di psicologi o comunità di recupero sia in un'Assemblea d'Istituto sia in incontri programmati per singole classi. Questionari anonimi, con la sola indicazione della classe, di rilevazione riguardo l'utilizzo di piattaforme riguardanti il gioco d'azzardo. Analisi dei questionari per individuare eventuali forme di disagio. Interventi nelle classi in collaborazione con il coordinatore di classe, laddove se ne presentasse la necessità
Durata del progetto	Anno scolastico 2026-27
Scansione temporale delle attività	Anno scolastico 2026-27
Risorse finanziarie necessarie	Eventuali rimborsi spesa
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti referenti. Docenti coordinatori delle classi e Dirigente scolastico se, quando e dove necessario.
Risorse umane esterne	Eventuali esperti esterni (psicologi, psicoterapeuti, associazioni, forze dell'ordine)
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione delle situazioni-limite.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	X Orario curricolare □Orario extracurricolare	2 ore
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

MADOT, ARCHEOLOGIA IN GIOCO

- ❑ Area scientifica
- X Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	MADOT, ARCHEOLOGIA IN GIOCO: un museo per Umbricio.
Responsabile del progetto	Sonia Casini
Dipartimenti coinvolti	
Discipline coinvolte	Italiano, storia, informatica
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Comune di Torrita di Siena
Classi interessate/ studenti destinatari	Classe 4FIA e gli altri studenti interessati
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Gli studenti partecipano alle attività di allestimento del Museo Archeologico e documentazione di Torrita con l'inserimento del videogioco storico in latino "Umbricii ludus".. L'esperienza mira a sviluppare competenze organizzative, comunicative e collaborative; valorizzare le conoscenze storiche e linguistiche acquisite nel percorso scolastico e promuovere l'uso di strumenti digitali innovativi per la divulgazione culturale.
Competenze conseguite dagli studenti	Competenze storico-archeologiche; competenze linguistiche; competenze digitali; competenze comunicative; competenze organizzative e collaborative; competenze trasversali.
Modalità di svolgimento	Gli studenti che aderiscono al progetto collaborano nell'allestimento del Museo a Torrita di Siena e partecipano alle varie attività legate alla fruizione del Museo e alla presentazione di "Umbricii ludus"
Durata del progetto	Da novembre a giugno
Scansione temporale delle attività	novembre-dicembre acquisizione dei contenuti; gennaio-maggio attività di allestimento del Museo nei locali comunali.f

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO x SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI x NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine

anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) x SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□Orario curricolare x Orario extracurricolare	10 ore
Educazione civica	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare x Orario extracurricolare	20 ore

METAFORE DI RIBELLIONE

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- x Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	METAFORE DI RIBELLIONE: (non) vedo, (non) sento, (non) parlo".
Responsabile del progetto	Prof.ssa Anna Maria Ferrante
Dipartimenti coinvolti	Storico-sociale
Discipline coinvolte	Educazione Civica, Scienze Umane
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Associazione Il Bucaneve
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi seconde: liceo linguistico e delle scienze umane
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Educare le coscienze dei ragazzi/e ad una cultura solidale consapevole ed attiva. Stimolare e valorizzare lo spirito

	critico dei ragazzi e delle ragazze nei confronti della salute mentale ed emotiva propria e dei pari
Competenze conseguite dagli studenti	Competenze emotive e relazionali.
Modalità di svolgimento	In presenza: primo incontro in classe, secondo incontro in Aula Magna
Durata del progetto	2 ore circa
Scansione temporale delle attività	16 marzo 2027
Risorse finanziarie necessarie	nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Prof.ssa Anna Maria Ferrante
Risorse umane esterne	Personale volontario dell'associazione
Modalità di valutazione del progetto prevista	Partecipazione e interesse degli studenti partecipanti

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO x SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA x SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI x NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	x Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

MINI GUIDE TURISTICHE

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	MINI GUIDE TURISTICHE
Responsabile del progetto	Prof.ssa Roberta Trinchini
Dipartimenti coinvolti	Tutti
Discipline coinvolte	Lingue, Arte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Guida Turistica abilitata sig.ra Francesca Raspanti
Classi interessate/ studenti destinatari	4C /4D Linguistico
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Consolidare le occasioni e gli stimoli culturali in ambito scientifico e linguistico al fine di valorizzare le eccellenze che devono essere riconosciute e valutate in modo adeguato
Competenze conseguite dagli studenti	Il progetto prevede il potenziamento delle conoscenze del territorio in ambito storicoartistico-culturale,naturalistico, enogastronomico ecc, il potenziamento degli elementi strategici per una comunicazione efficace e persuasiva, il potenziamento delle competenze progettuali di itinerari sul territorio. Il progetto si prefigge, infatti, l'obiettivo di fornire agli allievi le basi essenziali dell'accompagnatore e della guida turistica in ambito locale, in vista di un eventuale futuro lavoro (orientamento). Il turismo è una delle più importanti risorse in Italia e il nostro territorio offre molto da questo punto di vista. E' quindi evidente che le professioni turistiche potranno trovare largo spazio e dare opportunità di lavoro ai giovani. Da tenere presente poi che questa è un'attività piacevole che dà la possibilità di un continuo arricchimento culturale
Modalità di svolgimento	Il progetto consta di due momenti con la guida: 10 ore di corso teorico , 10 ore di pratica (osservazione del lavoro di guida all'esterno) Il corso e i percorsi si svolgeranno nel pomeriggio per permettere agli studenti di frequentare regolarmente le lezioni antimeridiane e 10 ore di lavoro autonomo e di preparazione
Durata del progetto	Il progetto avrà la durata di 20 ore + 10 in autonomia
Scansione temporale delle attività	Presumibilmente da novembre a fine febbraio
Risorse finanziarie necessarie	40 ore (20 docente interno e 20 collaborazione esterna)
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Tutor interno docente proponente
Risorse umane esterne	Guida turistica abilitata sig.ra Francesca Raspanti
Modalità di valutazione del progetto prevista	Nella valutazione si terrà conto del lavoro preparatorio, delle competenze linguistiche dimostrate e dell'ampliamento della lingua di settore o microlingua.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*
Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	10
Educazione civica	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	30

NIDO D'INFANZIA

❑ Area scientifica
X Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	NIDO D'INFANZIA
Responsabile del progetto	Beatrice Falistocco
Dipartimenti coinvolti	Scienze Umane
Discipline coinvolte	Scienze Umane
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Nidi d'infanzia del territorio

Classi interessate/ studenti destinatari	Classi quarte el Liceo delle Scienze Umane (IVA, IVB)
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Sperimentare metodologie didattiche attive e laboratoriali per ridurre la variabilità dei risultati all'esame di maturità, favorendo pensiero critico, l'apprendimento collaborativo e la conoscenza di sé e dell'altro.
Competenze conseguite dagli studenti	Competenze linguistiche, capacità di collaborazione, capacità di comunicazione efficace, spirito di iniziativa e competenze imprenditoriali, personale e sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza personale, sociale, competenza in materia di cittadinanza, competenza alfabetica funzionale.
Modalità di svolgimento	Presenza in orario curricolare e osservazione presso i nidi d'infanzia del territorio
Durata del progetto	Da gennaio a maggio
Scansione temporale delle attività	Tra novembre e gennaio vengono fatte le convenzioni con gestori e titolari dei nidi d'infanzia del territorio e tra gennaio e aprile, per una settimana, gli studenti delle classi quarte del Liceo delle Scienze Umane (IVA, IVB) si recheranno a fare osservazione delle attività educative presso i nidi d'infanzia del territorio
Risorse finanziarie necessarie	nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Tutor interno docente Beatrice Falistocco
Risorse umane esterne	Tutor interni ai nidi d'infanzia
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione in itinere delle competenze acquisite, valutazione della coerenza delle attività svolte con i fini e gli obiettivi del progetto

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base

alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	5
Educazione civica	X Orario curricolare □Orario extracurricolare	2
F.S.L.	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	20

NOTTE NAZIONALE DEL LICEO CLASSICO

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ Area artistico-espressiva
- X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	NOTTE NAZIONALE DEL LICEO CLASSICO e Rete nazionale dei Licei Classici
Responsabile del progetto	Ceccattoni Stefania, Roghi Elena, Anichini Alessio, Cencini Lisa
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di Lettere (sezione classica)
Discipline coinvolte	Latino - Greco
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Compagnia Popolare del Bruscello di Montepulciano
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutte le classi del Liceo Classico
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Il progetto persegue i seguenti obiettivi: • riduzione del divario tra gli studenti relativo alla conoscenza della cultura e della lingua greca e latina; • potenziamento dell'uso della lingua italiana; • aumentare occasioni e stimoli culturali per far emergere le eccellenze; • aumentare competenze di cittadinanza e competenze chiave europee • favorire la conoscenza degli studi classici nel territorio, anche in una prospettiva di orientamento
Competenze conseguite dagli studenti	Il progetto mira a certificare le seguenti competenze: • abilità nello svolgere e portare a termine un compito assegnato all'interno di un lavoro di equipe; • abilità nel prendere decisioni per risolvere problemi nel corso del lavoro; • capacità di rielaborare, anche in chiave moderna, i testi antichi; • capacità di esprimersi attraverso molteplici canali comunicativi (recitazione, lettura espressiva, disegno, danza, canto ed esecuzione di brani musicali, uso dell'AI e dell'informatica); • capacità di mostrare al pubblico l'attualità e la spendibilità delle conoscenze e delle abilità ottenute attraverso gli studi classici capacità di autovalutazione
Modalità di svolgimento	Ogni classe sarà seguita da un docente che accompagnerà gli studenti durante l'ideazione e la realizzazione del proprio prodotto, che sarà presentato il giorno 16 aprile durante la notte dedicata ai Licei Classici. La settimana precedente l'evento le classi dovranno fare le prove in Aula Magna durante la mattina, a turni, secondo orari e tempi che verranno

	preventivamente comunicati per evitare sovrapposizioni con altre attività dell'Istituto. Il giorno 16 aprile l'Aula Magna sarà occupata per l'intera giornata, fino alla conclusione dell'evento, allo scopo di predisporre il materiale di scena e svolgere le prove generali.
Durata del progetto	Il progetto ha una durata annuale (da settembre ad aprile)
Scansione temporale delle attività	• Settembre – ottobre: iscrizione alla XII° Edizione della Notte Nazionale del Liceo Classico con pagamento della quota spettante di 50 euro • Da settembre ad aprile: gestione dei rapporti con il Comitato Nazionale attraverso Telegram • Novembre: riunione programmatica in Istituto per definire i singoli progetti delle classi; • Febbraio: riunione programmatica per fare il punto dei lavori; • Da dicembre ad aprile lavoro nelle singole classi; • Dal 12 aprile al 16 aprile prove a turni in Aula Magna • 16 aprile allestimento, prove generali e manifestazione
Risorse finanziarie necessarie	Attività aggiuntive non di insegnamento frontale per i responsabili del progetto e per i docenti impegnati nella realizzazione del progetto Ore aggiuntive per assistente tecnico e collaboratori scolastici; Spese per materiali di facile consumo
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti Assistente tecnico 3 Collaboratori scolastici Personale di segreteria
Risorse umane esterne	…….
Modalità di valutazione del progetto prevista	La valutazione si svolgerà attraverso l'osservazione degli studenti durante tutto il percorso di preparazione e la successiva realizzazione del progetto

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al Di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base

alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	5
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	10

OLIMPIADI DELLA MATEMATICA E GIOCHI MATEMATICI

X Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	Olimpiadi della matematica e Giochi Matematici Bocconi
Responsabile del progetto	Silvia Del Giusto
Dipartimenti coinvolti	Matematica- Fisica - Informatica
Discipline coinvolte	Matematica
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Univ. "Bocconi" - Milano UMI (Unione Matematica Italiana)
Classi interessate/ studenti destinatari	Gli studenti dei Licei Poliziani
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Standardizzazione dell'organizzazione di percorsi specifici in orario extracurricolare per il potenziamento delle competenze in matematica con l'acquisizione di procedimenti risolutivi (problem-solving) per la razionalizzazione di esigenze e la formalizzazione dei problemi. Valorizzazione delle eccellenze
Competenze conseguite dagli studenti	Capacità di modellizzazione e di individuazione di strategie eleganti, alternative ai procedimenti standard. Capacità di problem solving
Modalità di svolgimento	Percorsi specifici in orario extracurricolare di preparazione alle gare, in particolare allenamenti pomeridiani attraverso lezioni partecipate
Durata del progetto	Ottobre 2026- Maggio 2027
Scansione temporale delle attività	Preparazione per le seguenti competizioni Olimpiadi della Matematica (prima fase dicembre in sede, fase distrettuale febbraio Siena) Gara a squadre femminile (gennaio 2027 Arezzo o Roma) Campionati internazionali (febbraio-marzo 2027) Gara a squadre mista (marzo 2027 Arezzo e /o Roma)) Eventuale Finale nazionale (Cesenatico maggio 2027)
Risorse finanziarie necessarie	FIS e/o contributi finalizzati erogatida Stato, privati e altri enti
Risorse umane interne	Prof.ssa Barbara Bianchini per un numero max di 40 ore totali

(docenti e altro personale)	di docenza (ore a disposizione con orario curricolare). Docenti interni impegnati nell'organizzazione e assistenza durante lo svolgimento delle gare a Montepulciano e ad Arezzo e per alcune lezioni frontali (13 ore) Personale ATA nei giorni degli allenamenti e delle eventuali gare pomeridiane
Risorse umane esterne	Nessuna
Modalità di valutazione del progetto prevista	Esiti e punteggi realizzati dagli studenti partecipanti alle gare di matematica.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	Max 10 ore
Educazione civica	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

OLTRE I LIMITI

X Area umanistica e scientifica
❑ Area scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	OLTRE I LIMITI
Responsabile del progetto	Prof.ssa Anna Maria Ferrante
Dipartimenti coinvolti	Scienze umane
Discipline coinvolte	Scienze umane – educazione civica
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	LEGA DEL FILO D'ORO
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi IV San Bellarmino
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Educare le coscienze dei ragazzi/e ad una cultura solidale, inclusiva, consapevole ed attiva. Stimolare e valorizzare la sensibilità dei ragazzi e delle ragazze nei confronti della disabilità
Competenze conseguite dagli studenti	Competenze emotive e relazionali
Modalità di svolgimento	Incontro in presenza in aula magna
Durata del progetto	2 ore circa
Scansione temporale delle attività	2 dicembre 2026
Risorse finanziarie necessarie	nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Prof.ssa Anna Maria Ferrante
Risorse umane esterne	Personale dell'associazione
Modalità di valutazione del progetto prevista	Partecipazione ed interesse degli studenti

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO
In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA x SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*
Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

ORIENTAMENTO E CONTINUITÀ

❑ Area scientifica
X Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artistico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	ORIENTAMENTO E CONTINUITÀ
Responsabile del progetto	Proff. Paola Fortunati, Donatella Zinelli
Dipartimenti coinvolti	Tutti
Discipline coinvolte	Tutte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Licei Poliziani e I.I.C.C. del territorio
Classi interessate/ studenti destinatari	Studenti delle classi seconde e terze delle scuole secondarie di I grado
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Area 3 del RAV Continuità e orientamento Obiettivi di processo: Standardizzare gli incontri con docenti della Scuola Media per individuare insieme metodologie e strategie didattiche che favoriscano la continuità.
Competenze conseguite dagli studenti	Acquisizione da parte degli studenti della secondaria di primo grado della consapevolezza dei propri talenti e delle proprie attitudini, per facilitare la scelta della scuola secondaria di II grado.
Modalità di svolgimento	Giornate informative nei due plessi dei Licei Poliziani (open day) Colloquio orientativo con il Dirigente Scolastico in presenza Lezioni di latino, greco, robotica, fisica, scienze, scienze umane, filosofia, spagnolo, tedesco da svolgersi nel nostro Istituto in orario mattutino e/o pomeridiano. Incontri illustrativi per ciascun indirizzo concordati con i docenti della scuola media di I grado nelle loro sedi, se richiesti Partecipazione dei futuri studenti a lezioni mattutine (Studenti per un giorno), a partire dal mese di ottobre/novembre.

	Colloqui personali con i genitori e gli alunni che ne fanno richiesta, per discutere di eventuali situazioni particolari, anche alla presenza di team di specialisti o del referente per l'area del PTOF dedicata al sostegno della persona.
Durata del progetto	Annuale
Scansione temporale delle attività	Indicativamente ottobre- maggio
Risorse finanziarie necessarie	Impegno orario totale previsto: 300 ore attività varie di orientamento (open day) Totale previsto 300 ore: compenso forfettario per i docenti titolari della funzione strumentale, docenti laboratori retribuiti tramite MOF
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti in organico Personale ATA
Risorse umane esterne	Docenti referenti dei vari I.I.C.C. o delle scuole secondarie di I grado del territorio
Modalità di valutazione del progetto prevista	Percentuale del numero di studenti iscritti ai Licei Poliziani rispetto al numero totale degli studenti iscritti alla classe terza della scuola secondaria di primo grado

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

ORIENTAMENTO IN USCITA

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza
- X Progetto interdisciplinare

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	ORIENTAMENTO IN USCITA
Responsabile del progetto	Prof.ssa Anselmi Cristina e prof.ssa Roghi Elena
Dipartimenti coinvolti	Tutti i dipartimenti
Discipline coinvolte	Tutte le discipline
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Università- Associazione Orientatori- professionisti in vari ambiti
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi del triennio, tutti gli indirizzi
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Garantire la conoscenza dell'offerta formativa presente nelle università mediante l'organizzazione di fasi operative orientative concertate tra scuola ed università, che consentano agli allievi una scelta la più consapevole possibile; espletare delle attività di carattere extra-curriculare, dirette al conseguimento dei saperi minimi (intesi come pre-requisiti essenziali) relativi ad ogni area disciplinare universitaria, definiti in collaborazione fra scuola ed università; favorire una scelta consapevole; facilitare il passaggio dalla scuola superiore all'università; potenziare l'informazione attraverso visite guidate con momenti di tutorialità, scambi di opinioni con studenti ed ex studenti universitari, approfondimenti dei percorsi universitari legati a singole discipline "fondanti"
Competenze conseguite dagli studenti	Conseguire un alto tasso di successo formativo Far acquisire una conoscenza della realtà del mondo universitario e lavorativo a livello di macroscenario e di contesto locale. Essere in grado di orientarsi verso un'iscrizione responsabile e ragionata all'università sia a livello informativo che formativo.
Modalità di svolgimento	Incontri con aziende e agenzie formative, partecipazione a stage e visite di un giorno presso Università italiane, Organizzazione conferenze illustrative relative all'Offerta Formativa delle più accreditate università italiane, partecipazione a laboratori didattici organizzati dalle Università sia in presenza che in modalità on line. L'approfondimento delle conoscenze, delle abilità e delle competenze richieste per l'accesso ai relativi corsi di studio e per l'inserimento nel mondo del lavoro, può essere realizzato anche affiancandosi o sovrapponendosi ai percorsi di alternanza scuola lavoro (FSL) ed ai moduli POC, nonché attraverso l'attivazione di moduli e di iniziative di studio-lavoro per progetti di esperienze

	pratiche e di tirocinio. I percorsi di alternanza prevedono attività di stage, di tirocinio e di didattica in azienda.
Durata del progetto	Durata del progetto Settembre 2026-agosto 2027
Scansione temporale delle attività	Attività sono previste durante tutto l'anno scolastico, in orario scolastico e extrascolastico
Risorse finanziarie necessarie	Fondo di istituto
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti interni (si richiedono 200 euro circa come rimborso spese in caso di bisogno per docenti esterni)
Risorse umane esterne	Docenti universitari, agenzie formative
Modalità di valutazione del progetto prevista	Risultati ottenuti dagli studenti nel biennio degli studi universitari monitorati attraverso dati Eduscopio.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	30 ore per classe
Educazione civica	X Orario curricolare XOrario extracurricolare	A discrezione dei C. d. C.
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

PADLET

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- X Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	PADLET
Responsabile del progetto	Sonia Casini
Dipartimenti coinvolti	/
Discipline coinvolte	Tutte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	/
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutte
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Migliorare la didattica e l'apprendimento attraverso l'uso di strumenti digitali
Competenze conseguite dagli studenti	Capacità di realizzare e condividere repository digitali
Modalità di svolgimento	Arricchimento della pagina Padlet sul sito della scuola. Monitoraggio dei prodotti realizzati dagli studenti e selezione/caricamento delle risorse esterne
Durata del progetto	Intero anno
Scansione temporale delle attività	Da ottobre a maggio: monitoraggio dei prodotti realizzati dagli studenti e selezione risorse esterne
Risorse finanziarie necessarie	20 ore di non insegnamento docente
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	La docente referente del progetto
Risorse umane esterne	/
Modalità di valutazione del progetto prevista	Customer satisfaction

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI X NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X CITTADINANZA DIGITALE

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI □X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	X Orario curricolare □Orario extracurricolare	In relazione al lavoro delle classi.
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

PALAZZO DI GETA

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Educazione alla cittadinanza
X Area del sostegno e dell'inclusione

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	PALAZZO DI GETA
Responsabile del progetto	Mirella Perchinelli
Dipartimenti coinvolti	Scienze Umane e Sostegno
Discipline coinvolte	Scienze Umane e Sostegno
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Palazzo di Geta - Castiglione d'Orcia
Classi interessate/ studenti destinatari	4A, 4B, 5A e 5E
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Sperimentare metodologie didattiche attive e laboratoriali per ridurre la variabilità dei risultati all'esame di maturità, favorendo il pensiero critico, l'apprendimento collaborativo e la conoscenza di sé e dell'altro.
Competenze conseguite dagli studenti	Competenze linguistiche, capacità di collaborazione, capacità di comunicazione efficace, spirito di iniziativa e competenze imprenditoriali, personale e sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza personale, sociale, competenza in materia di cittadinanza, competenza alfabetica funzionale.
Modalità di svolgimento	In presenza, stage, in orario curricolare
Durata del progetto	da Novembre a Maggio
Scansione temporale delle attività	In presenza un giorno a settimana a settimane alterne, in orario curricolare
Risorse finanziarie necessarie	Nessuna

Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Tutor interno docenti Mirella Perchinelli per la gestione degli studenti e Beatrice Falistocco per la parte legata alla documentazione
Risorse umane esterne	Tutor interno all'azienda
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione dell'inclusione sociale e lavorativa. Osservazione in itinere delle competenze acquisite, valutazione della coerenza delle attività svolte con i fini e gli obiettivi del progetto

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) x SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	x Orario curricolare □ Orario extracurricolare	10
Educazione civica	x Orario curricolare □Orario extracurricolare	10
F.S.L.	x Orario curricolare □ Orario extracurricolare	30

PASTICCINI DI STORIA FILOSOFIA

- ❑ Area scientifica
- X Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	PASTICCINI DI STORIA E FILOSOFIA
Responsabile del progetto	Prof.ssa Serenella Chiezzi
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di storia e filosofia
Discipline coinvolte	Storia e Filosofia
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	/
Classi interessate/ studenti destinatari	Gli studenti interessati delle classi quinte di tutti gli indirizzi
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Migliorare l'efficacia degli interventi a sostegno degli allievi di livello eccellente, laddove l'eccellenza non si declina nel rendimento, ma in un reale e fattivo interesse per le problematiche storico-filosofiche, e nel bisogno autentico di un loro approfondimento
Competenze conseguite dagli studenti	Approfondimento e potenziamento delle conoscenze storico-filosofiche, con particolare riferimento a tematiche contemporanee, ottenute attraverso strategie didattiche aggiuntive rispetto a quelle già in atto in classe e diversificate in virtù della pluralità degli insegnanti coinvolti
Modalità di svolgimento	Lezioni pomeridiane nella Biblioteca Innovativa dell'Istituto, poiché quest'ambiente di apprendimento è strettamente funzionale alla natura del progetto
Durata del progetto	Circa due mesi (orientativamente febbraio-marzo)
Scansione temporale delle attività	5 lezioni pomeridiane di due ore ciascuna
Risorse finanziarie necessarie	16 ore: 3 ore per ciascun docente di cui 1 di preparazione alla lezione e 2 di docenza, più 1 di coordinazione per il referente del progetto
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	5 docenti di storia e filosofia
Risorse umane esterne	/
Modalità di valutazione del progetto prevista	Non si prevede nessuna valutazione tradizionale, se non il riversare nelle proprie classi, da parte degli studenti coinvolti, gli apprendimenti ottenuti partecipando al progetto

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI X NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della

tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

PIANETA GALILEO

X Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	PIANETA GALILEO
Responsabile del progetto	Prof.sse Rita Biagini- Francesca Cervini
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di matematica fisica e scienze
Discipline coinvolte	Discipline Scientifiche
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Regione Toscana
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutti gli studenti di tutte classi del triennio dei Licei Poliziani
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	"Risultati scolastici" (priorità 1 del RAV)-area 1 Obiettivi di processo-Inclusione e differenziazione: valorizzazione delle eccellenze
Competenze conseguite dagli studenti	Potenziamento delle conoscenze scientifiche degli studenti
Modalità di svolgimento	Svolgimento di seminari proposti dal Comitato Tecnico-Scientifico di Pianeta Galileo
Durata del progetto	annuale
Scansione temporale delle attività	Indicativamente novembre-marzo

Risorse finanziarie necessarie	10 ore da Fondo di Istituto
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti responsabili del progetto
Risorse umane esterne	Docenti universitari per conferenze finanziati da pianeta Galileo
Modalità di valutazione del progetto prevista	Incrementare il numero degli alunni interessati alle attività proposte anche come approfondimento/potenziamento

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO ☑ SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI ☑ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI ☑ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	4h S. Bellarmino- 4h sede centrale
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

PLANETARIO POLIZIANO

X Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza.

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	PLANETARIO POLIZIANO
Responsabile del progetto	Michele Riccucci
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento scientifico
Discipline coinvolte	Astronomia, Fisica
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	
Classi interessate/ studenti destinatari	Ogni classe dei Licei Poliziani
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Appropriarsi di nuovo di una realtà che rischiamo di perdere, il cielo e far sìche l'osservazione del cielo faccia porre domande, alcune delle quali ancora in attesa di risposta. Accompagnare gli studenti dei Licei Poliziani, delle scuole del territorio ecittadini comuni a sperimentare questa verità tanto scientifica quanto emotiva
Competenze conseguite dagli studenti	Meraviglia di fronte ad un cielo stellato, maggiori conoscenze astronomiche di base, maggiore consapevolezza di ciò che ci circonda
Modalità di svolgimento	Incontri e discussioni nel planetario o osservazioni dirette del cielo
Durata del progetto	Durante l'intero anno scolastico
Scansione temporale delle attività	Ore extracurriculari
Risorse finanziarie necessarie	9 ore di lezione
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti di Scienze Naturali
Risorse umane esterne	
Modalità di valutazione prevista	Attività pratica e questionari orali

EVENTUALE USO DEL PROGETTOAI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO
In base alla definizione sottoriportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente)

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*
Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X CITTADINANZA DIGITALE
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e

responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO □SI X NO

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	20
Educazione civica	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	20
F. S. L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

POTENZIAMENTO COMPETENZE DI CITTADINANAZA

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
X Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA, educazione civica e educazione alla legalità
Responsabile del progetto	Prof. Porcaro Paolo
Dipartimenti coinvolti	Storico-sociale (e i dipartimenti delle materie che richiedono le compresenze)
Discipline coinvolte	Diritto ed economia (docente di potenziamento) Potenzialmente tutte, con preferenza al triennio per Storia / Filosofia / Lingue straniere ed al biennio per Italiano / Matematica
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	UNIONE CAMERE PENALI – CAMERA PENALE SIENA/MONTEPULCIANO
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi del Triennio e del Biennio in cui non è previsto Diritto ed economia (tutti gli indirizzi)
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Risultati scolastici- Priorità Miglioramento dell'efficacia degli interventi a sostegno degli allievi in difficoltà e miglioramento dell'efficacia degli interventi a sostegno degli allievi di livello eccellente.
Competenze conseguite dagli studenti	Conoscenza degli istituti di base del sistema costituzionale italiano
Modalità di svolgimento	Moduli compatti e autoconsistenti (3 o 4 ore) in compresenza con i/le docenti dell'ora, dedicati all'approfondimento di alcune delle seguenti tematiche: diritti e doveri degli alunni maggiorenni, organi collegiali ed elezioni delle rappresentanze studentesche, Costituzione italiana e sua modifica,

	democrazia rappresentativa e democrazia diretta, principali sistemi costituzionali delle democrazie contemporanee, diritti e doveri fondamentali del Cittadino nella Costituzione italiana, giusto processo e altri principi costituzionali in materia di giustizia, organi dell'Unione Europea, educazione finanziaria di base Per le classi 4^ e 5^ sono previsti anche moduli formativi realizzati con la collaborazione della Camera Penale di Siena e Montepulciano, nel quadro del protocollo d'intesa MIUR/UCPI
Durata del progetto	Da ottobre a giugno
Scansione temporale delle attività	Secondo le richieste, da ottobre a giugno
Risorse finanziarie necessarie	Nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	60h (max) docente di Scienze giuridico-economiche (a valere sulle ore già disponibili nell'organico dell'autonomia)
Risorse umane esterne	Nessuna (Gli avvocati della Camera Penale di Siena/Montepulciano, se richiesti, prestano la loro attività pro bono)
Modalità di valutazione del progetto prevista	Secondo le richieste dei/delle docenti in compresenza

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario

Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	Da 2h a 4h per classe
Educazione civica	X Orario curricolare □Orario extracurricolare	Da 2h a 4h per classe
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

POTENZIAMENTO E RECUPERO (Italiano- Latino- Greco)

- ❑ Area scientifica
- X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ Area artistico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	POTENZIAMENTO E RECUPERO (Italiano- Latino- Greco)
Responsabile del progetto	Ceccattoni Stefania, Roghi Elena
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di Lettere (sezione classica)
Discipline coinvolte	Italiano - Latino - Greco
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	nessuno
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi IVA e VA Liceo Classico
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Il progetto persegue i seguenti obiettivi: *Priorità RAV*: consolidare e mantenere risultati scolastici positivi nel Liceo Classico: - sperimentare metodologie didattiche attive e laboratoriali per ridurre la variabilità dei risultati e favorire l'apprendimento collaborativo; - attivare laboratori di recupero e potenziamento, tutor e strategie differenziate per studenti con risultati critici e eccellenti;
Competenze conseguite dagli studenti	- Abilità nello svolgere e portare a termine un compito assegnato all'interno di un lavoro di equipe; - abilità nel risolvere problemi nel corso del lavoro; - capacità di tradurre e rielaborare, anche in chiave moderna, i testi antichi; - potenziare e recuperare competenze di traduzione anche attraverso l'uso dell'AI; - capacità di autovalutazione
Modalità di svolgimento	Di pomeriggio, talora con la compresenza delle due insegnanti referenti, in altri casi individualmente. Uso di materiali forniti dalle insegnanti, cartacei o multimediali Uso dell'AI.
Durata del progetto	Il progetto ha la durata del Pentamestre (da Febbraio a Giugno)
Scansione temporale delle attività	Un incontro introduttivo a Febbraio (1h) 5 incontri di due ore (Febbraio, Marzo, Aprile, Maggio)
Risorse finanziarie necessarie	
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Nessuna
Risorse umane esterne	Docenti e collaboratori scolastici
Modalità di valutazione del progetto prevista	Nessuna
	La valutazione si svolgerà attraverso l'osservazione degli studenti durante tutto il percorso di preparazione e le verifiche durante il periodo del Pentamestre

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI **X** NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI **X** NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

□ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI x NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

□ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

□ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

□ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

PRECORSI

❑ Area scientifica
X Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artistico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	PRECORSI

Responsabile del progetto	Proff. Paola Fortunati, Donatella Zinelli
Dipartimenti coinvolti	Lettere, Lingue, Matematica
Discipline coinvolte	Latino, Greco, Fisica, Spagnolo, Tedesco
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	
Classi interessate/ studenti destinatari	Alunni neoiscritti a tutti gli indirizzi
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Area 3 del RAV Continuità e orientamento
Competenze conseguite dagli studenti	familiarizzazione con le nuove discipline; sviluppo di prime strategie di studio; capacità di relazione e collaborazione; orientamento e adattamento al nuovo ambiente scolastico.
Modalità di svolgimento	Il progetto si svolgerà in presenza, nei locali dell'Istituto, nel periodo antecedente l'inizio delle lezioni (indicativamente tra la fine di agosto e la prima settimana di settembre). Le attività saranno organizzate in moduli disciplinari tenuti dai docenti delle materie di indirizzo.
Durata del progetto	
Scansione temporale delle attività	Il progetto si svolgerà nell'ultima settimana di agosto o nella prima settimana di settembre 2027
Risorse finanziarie necessarie	Impegno orario totale previsto: ore 15
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti in organico
Risorse umane esterne	
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione sistematica volta a monitorare la partecipazione e il grado di interesse manifestato dagli studenti.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

PREMIO ASIMOV

❑ Area scientifica
X Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	PREMIO ASIMOV
Responsabile del progetto	proff. Gabriele Guerri, Sofia Biagi
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento scientifico, dipartimento umanistico
Discipline coinvolte	Area scientifica e umanistica
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Università degli Studi di Siena, INFN
Classi interessate/ studenti destinatari	Studenti delle classi del triennio dei Licei Poliziani, sezione classica, scientifica e delle scienze applicate
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Potenziamento delle competenze di cittadinanza in particolare "comunicare e comprendere" e "acquisire ed interpretare l'informazione"
Competenze conseguite dagli studenti	Comunicare e comprendere; acquisire ed interpretare l'informazione
Modalità di svolgimento	Gli studenti devono scrivere una recensione del libro letto, di almeno 2000 e non più di 3500 battute ed esprimere un voto da 1 a 10; le recensioni e le valutazioni vengono inviate dagli studenti sul sito del Premio Asimov, vengono poi valutate dalla Commissione Scientifica del Premio e gli studenti autori delle migliori recensioni partecipano ad un evento regionale. il Premio Asimov sarà assegnato all'opera che totalizzerà il punteggio complessivo più alto. gli studenti autori delle migliori recensioni potranno partecipare ad eventi regionali e nazionali
Durata del progetto	Indicativamente novembre – maggio
Scansione temporale delle attività	- ottobre comunicazione libri finalisti - novembre iscrizione studentesse e studenti - febbraio scadenza consegna recensioni - mese di aprile premiazione - mese di maggio eventuale partecipazione ad eventi regionali e nazionali.
Risorse finanziarie necessarie	200,00 € per l'acquisto di alcune copie dei libri finalisti da rendere disponibili agli studenti - 6 ore funzionali docente -
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti dell'area scientifica e umanistica che promuovano il progetto e si rendano disponibili all'eventuale revisione delle recensioni scritte dagli studenti
Risorse umane esterne	Docenti universitari per un eventuale incontro di presentazione del Premio con gli studenti coinvolti

Modalità di valutazione del progetto prevista	Eventualmente da concertare con l'insegnante di Italiano della classe.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI **X** NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA **X** SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) **X** SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	10
F.S.L.	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	30

PRIMA SUL SITO

❑ Area scientifica
X Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie

- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	PRIMA SUL SITO
Responsabile del progetto	Prof.ssa D. Faltoni, Prof.ssa L. Giovannini
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di lettere, storia dell'arte, scienze
Discipline coinvolte	Italiano, latino, storia, geografia, scienze naturali, scienze motorie, educazione civica
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	-
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi prime dei Licei Linguistico e Scienze Umane
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Incrementare le occasioni e gli stimoli culturali al fine di approfondire le competenze e far emergere le eccellenze, che devono essere riconosciute e valutate in modo adeguato
Competenze conseguite dagli studenti	Acquisizione di una maggiore consapevolezza e conoscenza del territorio su cui si sono sviluppate le civiltà preromane, etrusca e latina, al fine di comprenderne il valore culturale e artistico Acquisizione di una visione interdisciplinare delle materie di studio coinvolte Potenziamento delle competenze storico-geografiche, linguistico-espositive e civiche attraverso uno studio maggiormente approfondito delle suddette civiltà anche mediante la ricognizione diretta sui siti individuati
Modalità di svolgimento	in presenza in orario curricolare
Durata del progetto	marzo-aprile-maggio 2027
Scansione temporale delle attività	4 ore di docenza (suddivise in 3 incontri di 1/2 ore) 2 ore funzionali (preparazione lezioni frontali) 2 ore funzionali (revisione attività di restituzione) 2 ore funzionali (per la logistica)
Risorse finanziarie necessarie	attività aggiuntive di insegnamento e non insegnamento per i docenti impegnati nel progetto articolate in: individuazione contenuti specifici da proporre in relazione alla meta scelta, organizzazione, contatti, presentazione dei contenuti della visita e delle attività alle classi interessate
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	le due docenti proponenti il progetto
Risorse umane esterne	nessuna
Modalità di valutazione del progetto prevista	Attività di restituzione in modalità cartacea/digitale, finalizzata alla verifica delle conoscenze e competenze acquisite inerenti al percorso formativo e alla meta individuata

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI **X** NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

□ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente

dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI x NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

□ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

□ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

□ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

PROGETTO GEOLOGIA

X Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	PROGETTO GEOLOGIA
Responsabile del progetto	Michele Riccucci
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento scientifico
Discipline coinvolte	Scienze, Informatica, Fisica Storia dell'Arte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi terze Liceo Scientifico e Scienze Applicate
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Conoscenza del territorio di studio, applicazione del metodo scientifico sperimentale
Competenze conseguite dagli studenti	Tutela ambiente, maggiore consapevolezza di ciò che ci circonda
Modalità di svolgimento	Attività laboratoriale ed escursioni nel territorio
Durata del progetto	4 giorni in località da definire
Scansione temporale delle attività	Ore extracurriculari
Risorse finanziarie necessarie	10 ore funzionali
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti accompagnatori
Risorse umane esterne	
Modalità di valutazione del progetto prevista	Attività pratica e questionari orali

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO **X** SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA **X** SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) **X** SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

□ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

□ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	10
Educazione civica	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	

PROGETTO NEVE S. BELLARMINO

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
X Area delle scienze motorie

- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	PROGETTO NEVE S.BELLARMINO
Responsabile del progetto	Prof. Flamini Fabrizio
Dipartimenti coinvolti	Scienze motorie
Discipline coinvolte	scienze motorie
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Scuola sci della F. I. S.
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi prime liceo linguistico e scienze umane
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Ampliamento delle capacità motorie
Competenze conseguite dagli studenti	Capacità di lavorare con gli altri in modo costruttivo, Capacità di acquisire abilità tecnico-pratiche e metodi operativi per poterli utilizzare nella disciplina dello sci
Modalità di svolgimento	Lezioni di sci con maestri F.I.S.
Durata del progetto	Dal 17/01/2027 al 23/01/2027
Scansione temporale delle attività	annuale
Risorse finanziarie necessarie	20 ore progettazione e organizzazione
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti di scienze motorie e altre discipline
Risorse umane esterne	
Modalità di valutazione del progetto prevista	Questionario di gradimento e questionario da sottoporre agli studenti partecipanti

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI X NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI X NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
F. S. L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

PROGETTO NEVE SEDE CENTRALE

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
X Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	PROGETTO NEVE SEDE CENTRALE
Responsabile del progetto	Morganti Andrea
Dipartimenti coinvolti	Scienze motorie
Discipline coinvolte	Scienze motorie
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	
Classi interessate/ studenti destinatari	prime e seconde
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	L'iniziativa si propone di ampliare dal punto di vista culturale, motorio e sportivo le esperienze di ogni singolo alunno e di avvicinare un numero sempre più ampio di studenti alla conoscenza dell'ambiente montano e alla pratica sportiva.
Competenze conseguite dagli studenti	Incremento capacità psicomotorie Superamento di remore psicologiche e incremento di capacità coordinative e condizionali. Avviamento, apprendimento e perfezionamento di abilità specifiche (tecnica sciistica). Collaborazione e rispetto specifico. Acquisizione delle normative comportamentali sulle piste.
Modalità di svolgimento	Il progetto si articola in una settimana di esperienza sulla neve con 20 ore di scuola sci con l'assistenza tecnica di maestri qualificati. Nelle ore pomeridiane saranno organizzate attività di studio con gli insegnanti accompagnatori.
Durata del progetto	7 giorni
Scansione temporale delle attività	Dal 10 al 16 gennaio 2027
Risorse finanziarie necessarie	Finanziamento : 20 ore per organizzazione del corso
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Personale interno, il docente organizzatore Morganti Andrea 20 ore per organizzazione e i docenti in servizio nelle classi coinvolte (non retribuiti)
Risorse umane esterne	Attrezzatura sciistica, sci scarponi e casco potranno essere

	noleggiati sul posto.
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA

x SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

PROGETTO VULCANOLOGIA

X Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie

- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	PROGETTO VULCANOLOGIA
Responsabile del progetto	Michele Riccucci
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento scientifico
Discipline coinvolte	Scienze, Informatica, Fisica Storia dell'Arte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	INGV e INAF
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi terze Liceo Scientifico e Scienze Applicate
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Conoscenza del territorio di studio, applicazione del metodo scientifico sperimentale
Competenze conseguite dagli studenti	Tutela ambiente, maggiore consapevolezza di ciò che ci circonda
Modalità di svolgimento	Attività laboratoriale ed escursioni nel territorio
Durata del progetto	5 giorni a Catania
Scansione temporale delle attività	Ore extracurriculari
Risorse finanziarie necessarie	10 ore funzionali
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti accompagnatori
Risorse umane esterne	
Modalità di valutazione del progetto prevista	Attività pratica e questionari orali

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO x SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA x SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) x SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché

sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	x Orario curricolare □ Orario extracurricolare	10
Educazione civica	x Orario curricolare □Orario extracurricolare	10
F.S.L.	x Orario curricolare □ Orario extracurricolare	30

RISPETTIAMO LA CREATIVITÀ

X Area artistico-espressiva
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area scientifica
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	RISPETTIAMO LA CREATIVITÀ
Responsabile del progetto	Roberta Leoni
Dipartimenti coinvolti	/
Discipline coinvolte	Educazione Civica, Diritto ed Economia, Informatica e Tecnologie Digitali, Discipline Artistiche, Musicali e Coreutiche / Storia dell'Arte, Italiano e Comunicazione
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	ScuolAttiva
Classi interessate/ studenti destinatari	3 anno scienze umane e 3 anno linguistico
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Promuovere la legalità online - Valorizzare il lavoro creativo - Sviluppare competenze trasversali (Soft Skills)
Competenze conseguite dagli studenti	Il percorso incoraggia lo sviluppo delle competenze digitali e della legalità online
Modalità di svolgimento	Online con possibilità di incontri in presenza
Durata del progetto	Annuale
Scansione temporale delle attività	25h - 3 moduli - metà novembre, metà dicembre e aprile
Risorse finanziarie necessarie	Nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Responsabile del progetto
Risorse umane esterne	Nessuna
Modalità di valutazione del progetto prevista	Progetwork realizzato dai ragazzi

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO
In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente
X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*
Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della

salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	25
Educazione civica	X Orario curricolare □Orario extracurricolare	25
F.S.L.	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	25

SCAMBIO CULTURALE GERMANIA

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Scienze motorie
- ❑ Sostegno e Inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	SCAMBIO CULTURALE / GERMANIA
Responsabile del progetto	Prof.ssa Angerbauer
Dipartimenti coinvolti	Liceo Linguistico - San Bellarmino
Discipline coinvolte	Tedesco
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Lessing Gymnasium Colonia/ Germania
Classi interessate/ studenti destinatari	4DL Tedesco (13 su 15 alunni hanno aderito)
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	- Incrementare le occasioni e gli stimoli culturali al fine di far emergere le eccellenze che devono essere riconosciute e valutate in modo adeguato - Migliorare le competenze linguistiche degli studenti nell'uso attivo della lingua

	- Incoraggiare l'apprendimento e l'applicazione della lingua tedesca nelle giovani generazione, nella vita quotidiana e per futuri occasioni lavorative - introdurre possibilità lavorative dopo lo studio delle lingue straniere in particolare modo della lingua tedesca
Competenze conseguite dagli studenti	- Applicare competenze linguistiche acquisite - competenze di "team building" e di "problem solving" durante eventuali conflitti o incomprensioni culturali - presentare ciò che si studia favorendo l'atteggiamento positivo allo studio - educazione alla tolleranza e alla socialità
Modalità di svolgimento	Una settimana degli alunni italiani a Colonia (inizio Marzo 2027) con attività culturali e didattiche per conoscere il territorio; 1 Settimana di accoglienza a Montepulciano (a metà Aprile 2027) con ampio programma culturale e didattico a scuola. Coinvolgimento attivo degli alunni italiani nel programma delle visite a Montepulciano (Febbraio) e preparazione per la visita a Colonia (Marzo), Feedback (Aprile).
Durata del progetto	Annuale
Scansione temporale delle attività	Preparazione viaggio, programma delle visite a Montepulciano e a Colonia (da Ottobre – Aprile) Una settimana di scambio in Germania a Colonia (7 notti, inizio Marzo 2027), partecipazione a attività didattica a scuola, visita del centro di Colonia, museo d'arte contemporanea; Museo della storia della Germania nel XX. secolo / Bonn, città e duomo di Aquisgrana, visita castello a Brühl o città di Düsseldorf. Una settimana/7 notti di accoglienza degli alunni tedeschi a Montepulciano verso metà Aprile 2027; partecipazione a attività didattiche al San Bellarmino, visite nel centro storico di Montepulciano, Siena, Pienza, Firenze - Feedback (fine Aprile)
Risorse finanziarie necessarie	N. 30 ore
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Prof.ssa Angerbauer
Risorse umane esterne	Prof. Ottavio Saviano, Lessing Gymnasium, Colonia
Modalità di valutazione del progetto prevista	Sulla base degli obiettivi in termini di conoscenza, competenza e capacità che ci si prefigge di ottenere attraverso l'attività, in dettaglio: Miglioramento della competenze comunicativa in lingua Elaborazione di interviste da svolgersi tra alunni dei due licei (con possibilità di elaborare i risultati come podcast) Riflessione sulla lingua straniera e sui suoi usi, anche in un'ottica comparativa Comprensione di aspetti relativi alla cultura tedesca Educazione alla tolleranza e socialità Sviluppo del senso di appartenenza, delle competenze relazionali e sociali, di un ambiente di apprendimento positivo e motivante. Gli indicatori di cui sopra sono verificati mediante: verifiche scritte e orali, con conseguente valutazione decimale.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI XNO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA *X* SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*
Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	X Orario curricolare □Orario extracurricolare	a discrezione del CdC
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	10 ore

SCAMBIO CULTURALE LINGUA SPAGNOLA
(o settimana studio in Spagna)

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	SCAMBIO CULTURALE LINGUA SPAGNOLA
Responsabile del progetto	Prof.ssa Roberta Trinchini

Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di Lingue
Discipline coinvolte	Lingua Spagnola
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Gli istituiti spagnoli e i licei poliziani
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi terze del liceo linguistico (3CL e 3DL)
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Ridurre la distanza dalla media provinciale nelle votazioni conseguite all'esame finale del secondo ciclo - Incrementare le occasioni e gli stimoli culturali al fine di far emergere le eccellenze che devono essere riconosciute e valutate in modo adeguato. - Miglioramento delle competenze linguistiche degli studenti
Competenze conseguite dagli studenti	Miglioramento nella conoscenza della lingua grazie al contatto con la cultura locale, soprattutto nella comprensione e nella produzione orale - Sviluppo della personalità dell'alunno attraverso il confronto con una cultura altra - Educazione alla tolleranza e alla socialità.
Modalità di svolgimento	Individuazione degli studenti coinvolti nel progetto; contatti con la scuola spagnola e con gli alunni ospitanti. Informazioni storiche, geografiche e culturali sul paese e la città ospitanti. Soggiorno di una settimana degli studenti italiani presso le famiglie spagnole. Frequenza di lezioni presso gli istituti spagnoli e visite guidate in alcuni luoghi di importanza artistica.
Durata del progetto	Annuale
Scansione temporale delle attività	Da settembre (con attività preparatorie) a maggio
Risorse finanziarie necessarie	Il corrispettivo di 30 ore per ogni scambio o settimana studio per l'organizzazione
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti di lingua spagnola e comunque in organico
Risorse umane esterne	----------
Modalità di valutazione del progetto prevista	-Miglioramento della competenza comunicativa, -Riflessione sulla lingua e i suoi usi anche in un'ottica comparativa, -Comprensione di aspetti relativi alla cultura spagnola con particolare riferimento all'ambito sociale, -Confronto tra aspetti della propria cultura e aspetti della cultura spagnola, -Educazione alla tolleranza e socialità. -Sviluppo del senso di appartenenza, delle competenze relazionali e sociali. Maggior interesse per la lingua e la civiltà del paese di cui si studia la lingua e maggior profitto nella disciplina riscontrato tramite le verifiche scritte e orali.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ X Orario curricolare □ X Orario extracurricolare	10
Educazione civica	□ X Orario curricolare □ X Orario extracurricolare	Intera durata dello scambio
F.S.L.	□ X Orario curricolare □ X Orario extracurricolare	10

SCUOLA DELL'INFANZIA

❑ Area scientifica
X Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	SCUOLA DELL'INFANZIA
Responsabile del progetto	Beatrice Falistocco
Dipartimenti coinvolti	Scienze Umane
Discipline coinvolte	Scienze Umane
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Istituti comprensivi e Scuole dell'infanzia del territorio
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi terze del Liceo delle Scienze Umane
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Sperimentare metodologie didattiche attive e laboratoriali per ridurre la variabilità dei risultati all'esame di maturità, favorendo il pensiero critico, l'apprendimento collaborativo e la conoscenza di sé e dell'altro**.**
Competenze conseguite dagli studenti	Competenze linguistiche, capacità di collaborazione, capacità di comunicazione efficace, spirito di iniziativa e competenze imprenditoriali, personale e sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza personale, sociale, competenza in materia di cittadinanza, competenza alfabetica funzionale.
Modalità di svolgimento	In presenza in orario curricolare, osservazione delle attività didattiche presso le scuole dell'infanzia del territorio

Durata del progetto	Da gennaio a maggio
Scansione temporale delle attività	Tra novembre e gennaio vengono fatte le convenzioni con le scuole dell'infanzia del territorio e tra gennaio e aprile, per una settimana, gli studenti delle classi terze del Liceo delle Scienze Umane si recheranno a fare osservazione delle attività didattiche presso le scuole dell'infanzia del territorio
Risorse finanziarie necessarie	nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Tutor interno docente Beatrice Falistocco
Risorse umane esterne	Tutor interni alle scuole dell'infanzia
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione in itinere delle competenze acquisite, valutazione della coerenza delle attività svolte con i fini e gli obiettivi del progetto.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	5
Educazione civica	X Orario curricolare □Orario extracurricolare	2
F.S.L.	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	20

SCUOLA DI SCIENZE

X Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	SCUOLA DI SCIENZE
Responsabile del progetto	Proff.sse Cervini Francesca, Biagini Rita
Dipartimenti coinvolti	Scienze
Discipline coinvolte	Scienze Naturali
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Università di Siena
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi Quarte
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Consolidare le occasioni e gli stimoli culturali al fine di far emergere le eccellenze. Orientare gli studenti verso una scelta consapevole della facoltà universitaria.
Competenze conseguite dagli studenti	Approfondimento delle conoscenze di biologia, chimica e scienze della Terra nelle classi terminali. Migliorare nella scelta consapevole della facoltà universitaria.
Modalità di svolgimento	Partecipazione alunni selezionati della classi quarte alla scuola estiva PLS di Scienze. Possibilità di partecipazione al test anticipato di Scienze presso l'Università di Siena.
Durata del progetto	Annuale
Scansione temporale delle attività	Durante l'anno scolastico in base alle tempistiche dettate dall'Università di Siena. La scuola estiva viene effettuata nei primi giorni di settembre
Risorse finanziarie necessarie	Fondo di Istituto per docenti interni 10 ore La scuola di Scienze è finanziata dal Progetto PLS
Risorse umane interne	Docenti di Scienze della Natura in servizio presso l'Istituto
Risorse umane esterne	Docenti dell'Università di Siena
Modalità di valutazione del progetto prevista	Incrementare il numero degli alunni interessati alle attività proposte. Relazioni seminari di approfondimento

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO ☑ SI □ NO
In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI ☑ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*
Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della

tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) ☑ SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare ☑ Orario extracurricolare	30
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare ☑ Orario extracurricolare	30

SCUOLA ESTIVA DI FISICA

X Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
❑ Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	SCUOLA ESTIVA DI FISICA
Responsabile del progetto	prof.ssa Sofia Biagi
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di Matematica e Fisica
Discipline coinvolte	Fisica
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Università di Siena
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi III e IV del Liceo (prioritariamente scientifico e delle scienze applicate)
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	" Risultati scolastici" (priorità 1 del RAV)- Area1 Ridurre la distanza dalla media provinciale nelle votazioni conseguite all'esame finale del secondo ciclo Obiettivo di processo: valorizzazione delle eccellenze
Competenze conseguite dagli studenti	Potenziamento delle competenze scientifiche, rispondenti alle sfide della società contemporanea allo scopo di rafforzare l'impatto della formazione sul mondo del lavoro.
Modalità di svolgimento	Le attività sono organizzate nell'ambito del Piano Lauree Scientifiche (PLS) dal dipartimento di Scienze Fisiche, della

	Terra e dell'Ambiente e si svolgono presso la sezione di fisica del dipartimento SFTA dell'Università di Siena.
Durata del progetto	Maggio-Settembre
Scansione temporale delle attività	I docenti della classe A027 (matematica e fisica) individuano studenti meritevoli e interessati allo studio delle discipline scientifiche entro la prima metà di maggio. Gli organizzatori della Scuola di fisica selezionano gli studenti delle varie scuole delle province di Arezzo, Grosseto e Siena entro il mese di Giugno (garantendo un minimo di partecipazione a tutti gli istituti) La scuola si svolge di solito agli inizi del mese di settembre, prima dell'inizio dell'anno scolastico, e viene rilasciato un attestato di partecipazione agli studenti.
Risorse finanziarie necessarie	Nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Un docente che coordini i colleghi della A027 (matematica e fisica) per la selezione degli studenti e che mantenga i contatti con l'Università di Siena
Risorse umane esterne	Nessuna
Modalità di valutazione del progetto prevista	Conseguimento attestato di frequenza rilasciato dall'Università di Siena.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	10
Educazione civica	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	10
F.S.L.	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	25

SCUOLA PRIMARIA

- ❑ Area scientifica

X Area umanistica e scientifica

- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	Scuola primaria
Responsabile del progetto	Beatrice Falistocco
Dipartimenti coinvolti	Scienze Umane
Discipline coinvolte	Scienze Umane
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Istituti comprensivi e Scuole primarie del territorio
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi quarte del Liceo delle Scienze Umane
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Sperimentare metodologie didattiche attive e laboratoriali per ridurre la variabilità dei risultati all'esame di maturità, favorendo il pensiero critico, l'apprendimento collaborativo e la conoscenza di sé e dell'altro.
Competenze conseguite dagli studenti	Competenze linguistiche, capacità di collaborazione, capacità di comunicazione efficace, spirito di iniziativa e competenze imprenditoriali, personale e sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza personale, sociale, competenza in materia di cittadinanza, competenza alfabetica funzionale.
Modalità di svolgimento	In presenza, in orario curricolare, osservazione presso le scuole primarie del territorio
Durata del progetto	Da gennaio ad aprile
Scansione temporale delle attività	Tra novembre e gennaio vengono fatte le convenzioni con gli Istituti comprensivi del territorio e tra gennaio e aprile, per una settimana, gli studenti delle classi quarte del Liceo delle Scienze Umane si recheranno a fare osservazione delle attività didattiche presso le scuole primarie del territorio
Risorse finanziarie necessarie	nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Tutor interno docente Beatrice Falistocco
Risorse umane esterne	Tutor interni alle scuole primarie
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione in itinere delle competenze acquisite, valutazione della coerenza delle attività svolte con i fini e gli obiettivi del progetto.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	5
Educazione civica	X Orario curricolare □Orario extracurricolare	2
F.S.L.	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	20

SETTIMANA STUDIO IN FRANCIA

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
X Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Scienze motorie
❑ Sostegno e Inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

Denominazione del progetto	SETTIMANA STUDIO IN FRANCIA
Responsabile del progetto	Prof.ssa Pellegrini Caterina
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di lingue
Discipline coinvolte	Lingua francese
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Scuola di lingua francese
Classi interessate/ studenti destinatari	Classl 4CL- 4DL

Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Incrementare le occasioni e gli stimoli culturali al fine di far emergere le eccellenze che devono essere riconosciute e valutate in modo adeguato Migliorare le competenze linguistiche degli studenti nell'uso attivo della lingua (a scuola, in famiglia, durante le attività con i compagni francesi) Incoraggiare l'apprendimento e l'applicazione della lingua tedesca nelle giovani generazioni, nella vita quotidiana e per futuri occasioni lavorative introdurre delle possibilità lavorative dopo lo studio delle lingue straniere in particolare modo della lingua francese
Competenze conseguite dagli studenti in uscita	Applicare competenze linguistiche acquisite Competenze di "team building" e di "problem solving" durante eventuali conflitti o incomprensioni culturali Presentare ciò che si studia, favorendo l'atteggiamento positivo allo studio Educazione alla tolleranza e alla socialità
Modalità di svolgimento	Una settimana a Parigi (inizio Marzo 2027) con attività culturali e didattiche per conoscere la cultura e la lingua francese
Durata del progetto	Annuale
Scansione temporale delle attività	Preparazione programma delle visite (da ottobre a febbraio) Una settimana di soggiorno linguistico con partecipazione a attività didattica a scuola, visita dei quartieri più importanti di Parigi e dei loro monumenti, reggia di Versailles, Louvre, museo d'Orsay, museo dell'Orangerie.
Risorse finanziarie necessarie	Il corrispettivo di 30 ore funzionali per la preparazione del progetto
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Prof. ssa Pellegrini Caterina
Risorse umane esterne	Docenti madrelingua della scuola ospitante
Modalità di valutazione prevista	- Miglioramento della competenza comunicativa - Riflessione sulla lingua straniera e i suoi usi anche in un'ottica comparativa - Comprensione di aspetti relativi alla cultura francese - Educazione alla tolleranza e socialità - Sviluppo del senso di appartenenza, delle competenze relazionali e sociali, di un ambiente di apprendimento positivo e motivante.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	
Educazione civica	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	

SETTIMANA STUDIO IN INGHILTERRA

❑ Area scientifica
❑ Area umanistica e scientifica
X Area umanistico-linguistica
❑ Area artico-espressiva
❑ Area delle scienze motorie
❑ Area del sostegno e dell'inclusione
❑ Educazione alla cittadinanza

Denominazione del progetto	SETTIMANA STUDIO IN INGHILTERRA
Responsabili del progetto	Concetta Branca-Cristina Anselmi
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di Lingue
Discipline coinvolte	Lingua e Cultura Inglese
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Provider esterno
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi seconde Liceo Linguistico Classi terze Liceo Scienze Umane
Obiettivi (*indicare gli obiettivi da perseguire in relazione alle priorità del RAV, area 1, 2, 3)	Area 2 Competenze chiave europee Area 3 Inclusione e differenziazione (Valorizzazione delle eccellenze)
Competenze conseguite dagli studenti	Competenza linguistica in LS Competenza Interculturale Potenziamento delle competenze in lingua e cultura inglese Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza

Modalità di svolgimento	Settimana studio a Oxford, Inghilterra. Soggiorno in famiglia Frequenza di un corso di lingua della durata di 15 ore presso il college “Centre of English Studies - Oxford”.
Durata del progetto	1 settimana
Scansione temporale delle attività	-
Risorse finanziarie necessarie	Contributo da parte delle famiglie degli studenti coinvolti.
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti in organico, personale amministrativo. Impegno orario: soggiorno di 7 notti (8 giorni) a Oxford, Inghilterra.
Risorse umane esterne	/
Modalità di valutazione prevista	Osservazione e monitoraggio in itinere durante la settimana studio.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL’ORIENTAMENTO ☒ SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all’area dell’orientamento.

AMBITO DELL’EDUCAZIONE CIVICA □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell’ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell’uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l’ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) ☒ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una “Certificazione delle competenze acquisite” (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all’assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull’iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	**30** (2CL-2DL) **15** (3AU-3BU)
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	

F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	**15** (3AU-3BU)

STAGE DI CULTURA CLASSICA

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- X Area umanistico-linguistica
- X Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- X Educazione alla cittadinanza
- X Area storico-filosofica

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	STAGE DI CULTURA CLASSICA
Responsabile del progetto	Prof.ssa Sandra Mariani
Dipartimenti coinvolti	Filosofia/Storia; Letteratura italiana e letterature antiche; Storia dell'Arte; Matematica e Fisica
Discipline coinvolte	Filosofia, Storia, Storia dell'Arte, Letterature antiche, letterature moderne, matematica e fisica
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Agenzia di viaggio SIRIOS TRAVEL
Classi interessate/ studenti destinatari	3' A Classico e 4' A Classico
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Inclusione di quegli allievi che, nella didattica curriculare in aula, hanno mostrato difficoltà di apprendimento e di costruzione di competenze. Valorizzazione delle eccellenze. Potenziamento della formazione classica e consapevole affinamento delle competenze che questa formazione apre. Consapevolezza dell'esperienza del viaggio.
Competenze conseguite dagli studenti	Consapevolezza della specificità, della ricchezza e dell'attualità della cultura classica; capacità di approccio pluridisciplinare e interdisciplinare; connessione dei saperi dell'ambito classico-umanistico con quelli dell'ambito scientifico; potenziamento delle conoscenze e competenze filosofiche, storiche, letterarie, storico-artistiche e di ogni altro ambito coinvolto nell'esperienza dello stage; educazione al viaggio come percorso creativamente elaborato e adattato alle proprie necessità culturali.
Modalità di svolgimento	Preparazione in aula curata dai docenti che, dopo aver fornito materiali bibliografici e sitografici agli studenti, li seguiranno nella preparazione degli argomenti scelti. Verifica e valutazione, effettuata durante lo stage in Grecia, delle competenze acquisite dagli studenti.
Durata del progetto	Dal 15 novembre 2026 all' 08 giugno 2027
Scansione temporale delle attività	Preparazione (dal 15 novembre 2026 al 15 maggio 2027); Stage in Grecia (circa dal 15 maggio all' 08 giugno 2027)
Risorse finanziarie necessarie	- 35 ore per la progettazione e l'organizzazione operativa fatta dalla referente (Sandra Mariani); - 6 ore pomeridiane di lezione tenute dalla Prof.ssa Sandra Mariani (3 ore nella 3AC, 3 ore nella 4AC) - trasferta dei 3/4 docenti accompagnatori
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti delle discipline coinvolte: Filosofia e Storia; Storia dell'Arte; Letterature antiche, letteratura italiana, matematica

	e fisica
Risorse umane esterne	Tour operator (SIRIOS TRAVEL)
Modalità di valutazione del progetto prevista	Verifica orale delle competenze acquisite sul campo

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO
In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ* SI
Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA (SI)
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	16 ore
Educazione civica	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	6 ore
F.S.L.	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	56 ore

STORIE DI DONNE

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva

- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- X Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	STORIE DI DONNE
Responsabile del progetto	Prof.ssa Anna Maria Ferrante
Dipartimenti coinvolti	Storico sociale
Discipline coinvolte	Educazione civica, Scienze Umane
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Impluvium
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi quinte di tutti i licei
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Sensibilizzare al tema della parità di genere
Competenze conseguite dagli studenti	Competenze emotive e relazionali
Modalità di svolgimento	In presenza presso la sala polivalente degli "Ex Macelli"
Durata del progetto	2 ore
Scansione temporale delle attività	25 novembre 2025
Risorse finanziarie necessarie	nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Prof.ssa Anna Maria Ferrante
Risorse umane esterne	Associazione Teatro Impluvium
Modalità di valutazione del progetto prevista	Partecipazione e interesse degli studenti

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO x SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA x SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

x COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI x NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	x Orario curricolare □ Orario extracurricolare	2
Educazione civica	x Orario curricolare □Orario extracurricolare	2
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

STORYLAB RADIO POLIZIANA

- ❑ Area scientifica
- X Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	STORYLAB – RADIO POLIZIANA
Responsabile del progetto	Prof.ssa Chiara Semplicini
Dipartimenti coinvolti	Tutti
Discipline coinvolte	Tutte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Media locali per collaborazioni, supporto e formazione
Classi interessate/ studenti destinatari	Tutte
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Implementare nuove modalità didattiche con l'uso dei numerosi strumenti tecnologici a disposizione a scuola; Migliorare l'ambiente d'apprendimento attraverso l'innovazione metodologica
Competenze conseguite dagli studenti	Comunicazione in lingua italiana e straniera; Competenze digitali e multimediali; Capacità di ricerca, sintesi e divulgazione di contenuti; *Teamworking*, *Problem solving*, Pensiero critico e creativo
Modalità di svolgimento	Formazione iniziale; Attività laboratoriali con produzione di contenuti originali; Pubblicazione su piattaforma scolastica, canali social d'Istituto e archiviazione digitale; Applicazioni dell'IA
Durata del progetto	intero anno scolastico
Scansione temporale delle attività	ottobre-dicembre: individuazione dei partecipanti, organizzazione dei laboratori; gennaio-marzo: laboratori aprile: pubblicazione e diffusione
Risorse finanziarie necessarie	Notebook con software per editing audio/video (licenze o versione educational); microfoni, cuffie, schede audio, videocamera, green screen (quanto necessario è già presente in aula broadcast e/o in biblioteca)
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	nessuno
Risorse umane esterne	Esperti di podcasting, giornalismo, videomaking, storytelling digitale; Professionisti di media locali
Modalità di valutazione del progetto prevista	Monitoraggio iniziale e finale (partecipazione, qualità ed efficacia del percorso, valutazione dei prodotti finali)

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI XNO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*
Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X *CITTADINANZA DIGITALE*
Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO
In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE
Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	30
F.S.L.	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	30

STORYLAB SALA STAMPA POLIZIANA

- ❑ Area scientifica
- X Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Area delle scienze motorie
- ❑ Area del sostegno e dell'inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	STORYLAB – SALA STAMPA POLIZIANA
Responsabile del progetto	Prof.ssa Chiara Semplicini
Dipartimenti coinvolti	Prof.ssa Chiara Semplicini
Discipline coinvolte	Tutti
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Tutte
Classi interessate/ studenti destinatari	Media locali per collaborazioni, supporto e formazione
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	3E Scienze Applicate + altri studenti del triennio (preferibilmente classi terze) su base volontaria

Competenze conseguite dagli studenti	Implementare nuove modalità didattiche con l'uso dei numerosi strumenti tecnologici a disposizione a scuola; Migliorare l'ambiente d'apprendimento attraverso l'innovazione metodologica
Modalità di svolgimento	Comunicazione in lingua italiana e straniera; Competenze digitali e multimediali; Capacità di ricerca, sintesi e divulgazione di contenuti; *Teamworking*, *Problem solving*, Pensiero critico e creativo; Utilizzo consapevole dell'IA
Durata del progetto	Formazione iniziale; Attività laboratoriali con produzione di contenuti originali; Pubblicazione su piattaforma scolastica, canali social d'Istituto e archiviazione digitale; Applicazioni dell'IA
Scansione temporale delle attività	intero anno scolastico
Risorse finanziarie necessarie	dicembre: individuazione dei partecipanti (volontari) e organizzazione dei laboratori; gennaio-marzo: laboratori aprile: pubblicazione e diffusione
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Notebook con software per editing audio/video (licenze o versione educational); microfoni, cuffie, schede audio, videocamera, green screen (quanto necessario è già presente in aula broadcast e/o in biblioteca)
Risorse umane esterne	docenti formati (che hanno partecipato a corsi specifici su podcast, storytelling digitale e produzioni multimediali); docenti motivati a seguire corsi brevi di aggiornamento o workshop interni, per acquisire competenze in produzione audio/video e narrazione digitale.
Modalità di valutazione del progetto prevista	Esperti di podcasting, giornalismo, videomaking, storytelling digitale; Professionisti di associazioni culturali o media locali
	Monitoraggio iniziale e finale (partecipazione, qualità ed efficacia del percorso, valutazione dei prodotti finali)

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

X *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

X *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	da definire
Educazione civica	X Orario curricolare □ Orario extracurricolare	30
F.S.L.	□ Orario curricolare X Orario extracurricolare	30

TEDESCO: WILLKOMMEN!

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Scienze motorie
- ❑ Sostegno e Inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	TEDESCO LINGUA 2 **"**Deutsch ist toll!"
Responsabile del progetto	Prof.ssa Carolin Angerbauer
Dipartimenti coinvolti	Dip. Lingue San Bellarmino
Discipline coinvolte	Tedesco
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Scuola Secondaria di Primo Grado "F. Tozzi" di Chianciano Terme, Ist. Comprensivo "Graziano da Chiusi" di Chiusi, Ist. Comprensivo "Parini" di Torrita di Siena, Ist. Comprensivo "Virgilio" di Montepulciano, Scuola Secondaria di Primo Grado "Origo" di Montepulciano
Classi interessate/ studenti destinatari	3DL (parte tedesca)
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Incrementare le occasioni e gli stimoli culturali al fine di far emergere le eccellenze che devono essere riconosciute e valutate in modo adeguato Migliorare le competenze linguistiche degli studenti nell'uso attivo della lingua (nella preparazione del materiale e nelle presentazioni anche con giochi visivi, IA) Incoraggiare l'apprendimento della lingua tedesca nelle giovani generazione per favorire la scelta del liceo linguistico Introdurre delle possibilità lavorative dopo lo studio delle lingue straniere in particolare modo della lingua tedesca Disporre materiale digitale e cartaceo per le presentazioni della lingua tedesca per l'Orientamento (in entrata) a scuola
Competenze conseguite dagli studenti	Applicare competenze linguistiche acquisite, preparare materiale promozionale in Lingua (grafica), presentare ciò che si studia favorendo l'atteggiamento positivo allo studio, educazione alla tolleranza e alla socialità
Modalità di svolgimento	I vari moduli (ricerca, studio e preparazione del materiale promozionale nei vari ambiti dei punti di forza della cultura &

	economia tedesca) si svolgono sia durante le ore curricolari, sia in autonomia, e in presenza nelle scuole coinvolte.
Durata del progetto	Annuale
Scansione temporale delle attività	Ottobre-Novembre-Dicembre (preparazione materiale a scuola); novembre-dicembre (visite nelle 5 scuole, 5/6 ore a scuola) = tot 28 ore coinvolto
Risorse finanziarie necessarie	n. 28 ore per docente
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Prof.ssa Angerbauer, Prof.ssa Quaglia
Risorse umane esterne	Referenti dell'orientamento delle scuole ospitanti
Modalità di valutazione del progetto prevista	Efficacia didattica: motivazione e clima inclusivo. Qualità output: verifica di materiale didattico brochure e podcast Feedback stakeholder: indagini di gradimento per studenti e docenti. Replicabilità: creazione di un "kit di progetto" con schede, fonti e format pronti all'uso per altre classi e per gli open day dei licei Poliziani.

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO X SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÀ, SOLIDARIETÀ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO

Area	Collocazione oraria	Monte orario
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	X Orario curricolare X Orario extracurricolare	25

TERAPIA DEL SORRISO

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- ❑ Area umanistico-linguistica
- X Area artico-espressiva
- ❑ Scienze motorie
- X Sostegno e Inclusione
- X Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	TERAPIA DEL SORRISO
Responsabile del progetto	Alberto Tanganelli
Dipartimenti coinvolti	tutti
Discipline coinvolte	tutte
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Vip Trasimeno ODV
Classi interessate/ studenti destinatari	4AC – 4AS
Obiettivi (in relazione alle priorità del RAV)	Stimolare al vivere in positivo Scoprire la ricchezza della condivisione e della fiducia nel gruppo Conoscere la clownterapia come forma di volontariato
Competenze conseguite dagli studenti	Coinvolgere gli studenti e gli insegnanti nella ricerca di momenti di confronto ludico-pedagogico che mettano in risalto le emozioni altrui, come fossero le proprie.
Modalità di svolgimento	Gli incontri (2 incontri di 2 ore ciascuno) si svolgeranno direttamente nelle due classi
Durata del progetto	4 ore per classe
Scansione temporale delle attività	dicembre - febbraio
Risorse finanziarie necessarie	nessuna
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	
Risorse umane esterne	Associazione Vip Trasimeno ODV
Modalità di valutazione del progetto prevista	Osservazione delle attività

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA X SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

X *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÀ, SOLIDARIETÀ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

X COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	x Orario curricolare □ Orario extracurricolare	4 ore
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	

THE BIG CHALLENGE

- ❑ Area scientifica
- ❑ Area umanistica e scientifica
- X Area umanistico-linguistica
- ❑ Area artico-espressiva
- ❑ Scienze motorie
- ❑ Sostegno e Inclusione
- ❑ Educazione alla cittadinanza

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	THE BIG CHALLENGE 2027 contest online in lingua inglese
Responsabile del progetto	Concetta Branca
Dipartimenti coinvolti	Dipartimento di Lingue
Discipline coinvolte	Lingua e Cultura Inglese
Aziende/enti/associazioni/P. A. coinvolte	Piattaforma online
Classi interessate/ studenti destinatari	Classi prime dell'istituto
Obiettivi (*indicare gli obiettivi da perseguire in relazione alle priorità del RAV, area 1, 2, 3)	Continuare a ridurre la distanza dalla media provinciale nelle votazioni conseguite all'esame finale del secondo ciclo. Aumento della percentuale di studenti che concludono il percorso scolastico con votazione pari a 100 e 100/ lode e diminuzione della percentuale di studenti con votazione 60-70.

Competenze conseguite dagli studenti	Competenza linguistico-comunicativa rapportata al livello B1 del CEFR (Common European Framework of Reference). Potenziamento delle competenze in lingua e cultura inglese attraverso l'ascolto e la comprensione di testi sulla storia, la geografia, i costumi e le tradizioni dei paesi di lingua inglese.
Modalità di svolgimento	Esercitazioni in orario extracurriculare ed a casa su piattaforma online e svolgimento della gara dall' 8 al 27 marzo 2027
Durata del progetto	annuale
Scansione temporale delle attività	Raccolta adesioni; esercitazioni; gara
Risorse finanziarie necessarie	Quota di partecipazione alla gara online a carico degli studenti. Il costo della quota di iscrizione per ogni scuola è di euro 150 che verrà suddivisa fra i partecipanti
Risorse umane interne (docenti e altro personale)	Docenti di Lingua Inglese, Tecnico del Laboratorio Multimediale
Risorse umane esterne	/
Modalità di valutazione prevista	Osservazione e monitoraggio in itinere durante le esercitazioni e Contest finale

EVENTUALE USO DEL PROGETTO AI FINI DI ORIENTAMENTO, F.S. L., EDUCAZIONE CIVICA

AMBITO DELL'ORIENTAMENTO □ SI □ NO

In base alla definizione sotto riportata, il docente proponente indichi se il progetto possa risultare afferente all'area dell'orientamento.

AMBITO DELL'EDUCAZIONE CIVICA □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza barrare la casella corrispondente

❑ *COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÁ, SOLIDARIETÁ*

Promuove la conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale in modo tale che i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone trovino coerenza con la Costituzione e con le leggi ordinarie che costituiscono il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Da ciò trae origine anche il rispetto delle leggi, delle regole comuni, dei codici e dei regolamenti di enti, organizzazioni e associazioni.

❑ *SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE, PATRIMONIO, TERRITORIO*

Promuove la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costruzione di città e ambienti di vita rispettosi della salute, del benessere psicofisico, della sicurezza alimentare, dell'uguaglianza tra le persone, del lavoro dignitoso, della tutela del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

❑ *CITTADINANZA DIGITALE*

Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale. Si tratta anche di mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.

AMBITO F.S.L. (ex PCTO) □ SI □ NO

In base a uno o più ambiti di pertinenza (barrare la casella corrispondente), il docente proponente indichi se il progetto possa configurarsi come F.S.L. In tal caso si ricorda che sarà necessario stilare per ciascuno studente una "Certificazione delle competenze acquisite" (meglio se ad opera di un ente esterno) e, qualora il progetto si svolga al di fuori del contesto scolastico, sarà altresì necessario provvedere all'assicurazione anti-infortunistica.

❑ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÁ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

❑ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici.

❑ COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

MONTE ORARIO PREVISTO		
Area	**Collocazione oraria**	**Monte orario**
Orientamento	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	
Educazione civica	□ Orario curricolare □Orario extracurricolare	
F.S.L.	□ Orario curricolare □ Orario extracurricolare	