

PIANO DELL'OFFERTA FORMATIVA 2019 - 2020

AREA INCLUSIONE

	MACROVOCE AREA	TITOLO DEL PROGETTO	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA
1	ALUNNI BES E STRANIERI	AZIONI DI INCLUSIONE	n1. competenza alfabetica funzionale
2	CIC	CIC	n2. competenza multilinguistica
3	RETE INTERISTITUZIONALE CTS E CTI	RETE PROVINCIALE PER L'INCLUSIONE	n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

AREA ORIENTAMENTO

4	OR. IN INGRESSO	CONTINUITA' E ORIENTAMENTO	n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
5	PCTO	PCTO	n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6	ORIENTAMENTO IN USCITA	ALMA DIPLOMA	n.6 competenza in materia di cittadinanza
7	ORIENTAMENTO IN USCITA	ORIENTAMENTO IN USCITA	n.7 competenza imprenditoriale
8	ORIENTAMENTO IN USCITA	ORIENTAMENTO SCIENTIFICO	n.1 competenza alfabetica funzionale. n.3 competenza matematica e competenza in scienze tecnologie e ingegneria n 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
9	ORIENTAMENTO IN USCITA	CORSO DI PREPARAZIONE AI TEST BIO-MEDICI-SANITARI	n.1 competenza alfabetica funzionale n.3 competenza matematica e competenza in scienze tecnologie e ingegneria n 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

AREA SALUTE E CORRETTI STILI DI VITA

10	CENTRO SPORTIVO SCOLASTICO	CSS E GARE	n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
11	SVILUPPO CORRETTI STILI DI VITA	PREVENZIONE ONCOLOGICA (prog. Martina e Neuroblastoma)	n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare n.6 competenza in materia di cittadinanza
12	SVILUPPO CORRETTI STILI DI VITA	LA DONAZIONE	n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare n.6 competenza in materia di cittadinanza
13	PROMOZIONE DELLE TECNICHE DI PRIMO SOCCORSO E BLS	CORSO DI FORMAZIONE DI PRIMO SOCCORSO E DI BLS	n.3 competenza in scienze, tecnologie e ingegneria n.6 competenza in materia di cittadinanza
14	RETE DI SCOPO	SCUOLE CHE PROMUOVONO SALUTE	Deliberato dal CD e Cdl

AREA CITTADINANZA E LEGALITA'

15	BULLISMO/CYBERBULLISMO	BULLISMO/CYBERBULLISMO	n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
16	LUDOPATIE	GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO	n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
17	EDUCAZIONE AMBIENTALE	DIFFERENZA DI PIU' – CAMPAGNA DI SENSIBILIZZAZIONE SULLA RACCOLTA DIFFERENZIATA	n.8 competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali
18	EDUCAZIONE AMBIENTALE	ORTO BOTANICO	n.8 competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali
19	PROMOZIONE E CONOSCENZE DI ECONOMIA E FINANZA	IMAGINES	n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
20	EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA ATTIVA	PROCEDURE E POTOCOLLI	n.6 competenza in materia di cittadinanza
21	EDUCAZIONE AMBIENTALE E SOSTENIBILITA'	TERRA, ARTE E RADICI	n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare n.6 competenza in materia di cittadinanza
22	RETE DI SCOPO	LEGALMENTE	Deliberato dal CD e Cdl
23	RETE DI SCOPO	We Debate	Deliberato dal CD e Cdl
24	RETE DI SCOPO	T.A.R.	Deliberato dal CD e Cdl
25	RETE DI SCOPO	Laboratori curriculari per l'occupabilità	Deliberato dal CD e Cdl

AREA CURRICULA E DIDATTICA

26	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE	CESARE PAVESE	n 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare n.6 competenza in materia di cittadinanza n.7 competenza imprenditoriale
----	--	---------------	---

	MACROVOCE AREA	TITOLO DEL PROGETTO	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA
27	INTERNAZIONALIZZAZIONE	INTERNAZIONALIZZAZIONE	n 2. competenza multilinguistica n 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare n.6 competenza in materia di cittadinanza
28	INTERNAZIONALIZZAZIONE	CLIL	n 2. competenza multilinguistica
29	METODOLOGIE INNOVATIVE: DEBATE	DEBATE: TED CLUB	n.1 competenza alfabetica funzionale n 2. competenza multilinguistica n 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
30	INTERNAZIONALIZZAZIONE	AMBASSADOR SCHOOL PROGRAMME	n 2. competenza multilinguistica n.4 competenza digitale n 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare n.6 competenza in materia di cittadinanza
31	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE	CONCORSO ECONOMIA	n 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
32	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE	DEBATE: OLIMPIADI	n.1 competenza alfabetica funzionale n 2. competenza multilinguistica n 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare n.6 competenza in materia di cittadinanza
33	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE	DEBATE: CIRCOLI	n.1 competenza alfabetica funzionale n 2. competenza multilinguistica n 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare n.6 competenza in materia di cittadinanza
34	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE	LINGUAGGIO E MONDO, IL POTERE DELLA PAROLA	n 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare n.6 competenza in materia di cittadinanza n.7 competenza imprenditoriale
35	SVILUPPO METODOLOGIE INNOVATIVE: ATTIVITA' LABORATORIALI	ATTIVITÀ VOLTE ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA SCIENTIFICA	n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria n.6 competenza in materia di cittadinanza
36	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE	OLIMPIADI DI ITALIANO	n.1 competenza alfabetica funzionale
37	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE. SVILUPPO METODOLOGIE INNOVATIVE: PROBLEM SOLVING	MATEMATICA SENZA FRONTIERE	n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria n.4 competenza digitale n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
38	ATTIVITÀ ESPRESSIVE: MUSICA TEATRO/SCENOGRAFIA. SVILUPPO METODOLOGIE INNOVATIVE: ATTIVITÀ LABORATORIALE	TEATRO COME SPAZIO DI RELAZIONE E SVILUPPO DELLA CREATIVITA'	n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare n.8 competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali
39	ATTIVITÀ ESPRESSIVE: MUSICA TEATRO/SCENOGRAFIA. SVILUPPO METODOLOGIE INNOVATIVE: ATTIVITÀ LABORATORIALE	NOTTE NAZIONALE DEI LICEO CLASSICO	n.1 competenza alfabetica funzionale n.4 competenza digitale n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare n.6 competenza in materia di cittadinanza n.8 competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali
40	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE. SVILUPPO METODOLOGIE INNOVATIVE: PROBLEM SOLVING	EUSO EUROPEAN UNION SCIENCE OLYMPIADS	n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria

	MACROVOCE AREA	TITOLO DEL PROGETTO	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA
41	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE. ORIENTAMENTO SCOLASTICO IN INGRESSO	CAMPIONATI INTERNAZIONALI GIOCHI MATEMATICI + GARA A SQUADRE	n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria
42	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE.	OLIMPIADI DELLA MATEMATICA. GARE PRIME	n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria
43	SVILUPPO METODOLOGIE INNOVATIVE: ATTIVITÀ LABORATORIALE	BUBBLES STEAM	n.1 competenza alfabetica funzionale n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria n5. competenza personale, Sociale e capacità di imparare a imparare
44	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE.	OLIMPIADI DELLA FISICA	n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria
45	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE.	GIOCHI DI ANACLETO	n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria
46	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE.	OLIMPIADI DI SCIENZE NATURALI - OLIMPIADI DELLA CHIMICA	n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria
47	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE.	GIOCHI DI ARCHIMEDE	n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria
48	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE.	CERTAMINA	n2. competenza multilinguistica n.8 competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali
49	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE. MASTER CLASS SVILUPPO E METODOLOGIE INNOVATIVE: ATTIVITA' LABORATORIALE	SETTIMANA DELLA SCIENZA 2020	n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria
50	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE. MASTER CLASS	SEZIONE MUSICALE	n.1 competenza alfabetica funzionale n2. competenza multilinguistica n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
51	SVILUPPO METODOLOGIE INNOVATIVE: FLIPPED CLASSROOM ATTIVITA' LABORATORIALE	IMPLEMENTAZIONE DELLE SCIENZE AL LICEO CLASSICO	n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria n.4 competenza digitale n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

	MACROVOCE AREA	TITOLO DEL PROGETTO	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA
52	SVILUPPO METODOLOGIE INNOVATIVE: PROBLEM SOLVING	POTENZIAMENTO MATEMATICA E FISICA AL LICEO CLASSICO	n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria
53	PREMIALITÀ E VALORIZZAZIONE DEL MERITO MEDIANTE INDIVIDUAZIONE E VALORIZZAZIONE ECCELLENZE.	PHILOLYMPIA	n.1 competenza alfabetica funzionale n2. competenza multilinguistica
54	SVILUPPO METODOLOGIE INNOVATIVE: ATTIVITA' LABORATORIALE	SKILL UP IN STEM	n.3 competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria
AREA CURRICULA E DIDATTICA			
55	SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI	COMUNICAZIONE & SOCIAL	n.4 competenza digitale n.5 competenza in materia di cittadinanza
56	SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI	FLUSSI DOCUMENTALI E PRIVACY	n.4 competenza digitale
57	SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI	LA PROGETTAZIONE DIGITALE	n. 4 competenza digitale n5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare n.8 competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali
58	SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI	USO DELLE CALCOLATRICI GRAFICHE CASIO	n. 4 competenza digitale
59	SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI	ECDL/ICDL	n. 4 competenza digitale