

ISTITUTO COMPRENSIVO "RAFFAELLO"

SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

LIVELLI DI "PERFORMANCE" RILEVATI SULLE COMPETENZE EUROPEE NELLE CLASSI DELL'ISTITUTO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - TRIENNIO 2022_2025

Priorità: Consolidare e potenziare le competenze digitali	Traguardo: A conclusione del primo ciclo di istruzione raggiungimento di un livello almeno intermedio di competenza digitale per l'80% degli alunni.
--	---

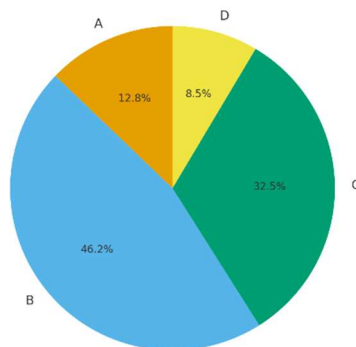
Tra gli obiettivi che l'Istituto si è posto per il triennio 2022_2025, sulla base del Piano di Miglioramento, in relazione a quanto emerso dal Rapporto di Autovalutazione, in termini di priorità, c'è quello di **raggiungere determinati livelli di performance nell'acquisizione della competenza europea digitale**. In particolare, nell'anno 2022, l'Istituto si è posto l'obiettivo di ottenere livelli di *performance* almeno intermedio per l'80% degli alunni delle classi terze secondaria di primo grado.

Per l'anno scolastico **2022-23** il quadro restituisce i seguenti dati:

CLASSI TERZE SECONDARIA (tutte le prove hanno riguardato sei classi della scuola secondaria)

Competenza Digitale A.S. 2022/23	Totale	%	A+B
A	15	12,82%	58,97%
B	54	46,15%	
C	38	32,48%	
D	10	8,55%	

Competenza Digitale - A.S. 2022/23



Complessivamente nell'anno scolastico 2022-23 i livelli di performance raggiunti da tutto l'Istituto nella competenza chiave europea digitale:

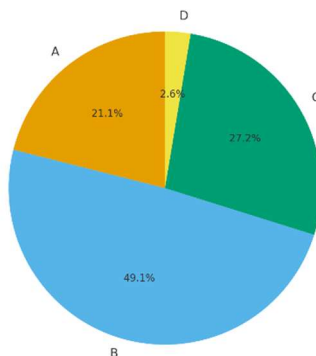
L'Istituto, nell'A.S. 2022-23, ha raggiunto complessivamente un 58,9% di alunni con livello almeno intermedio (A+B) nella competenza digitale europea. Su un totale di 117 alunni della secondaria, complessivamente 69 alunni hanno raggiunto o superato il livello intermedio con 15 alunni livello A avanzato (12,82%) e 54 alunni con livello B intermedio (46,15%). Pur non raggiungendo l'obiettivo prefissato dell'80%, il dato mostra una performance comunque complessiva positiva con risultati sicuramente da migliorare.

Per l'anno scolastico **2023-24** Invalsi restituisce i seguenti dati:

CLASSI TERZE SECONDARIA (tutte le prove hanno riguardato cinque classi della scuola secondaria)

Competenza Digitale A.S. 2023/24	Totale	%	A+B
A	24	21,05%	70,18%
B	56	49,12%	
C	31	27,19%	
D	3	2,63%	

Competenza Digitale - A.S. 2023/24



Complessivamente nell’anno scolastico 2023-24 i livelli di *performance* raggiunti da tutto l’Istituto nella competenza chiave europea digitale:

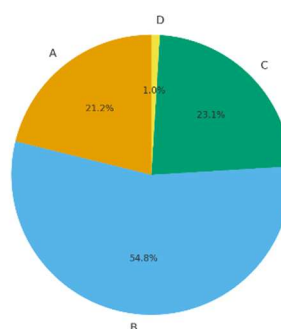
Nell’anno scolastico 2023-24, l’Istituto ha raggiunto complessivamente un 70,18% di alunni con livello almeno intermedio (A+B) nella competenza europea digitale. Su un totale di 114 alunni della secondaria, complessivamente 80 alunni hanno raggiunto o superato il livello intermedio con 24 alunni livello A avanzato (21,05%) e 56 alunni con livello B intermedio (49,12%). Questo dato riporta un elevato miglioramento rispetto all’anno precedente con un incremento significativo che va dal 59% al 70%.

Per l’anno scolastico **2024-25** Invalsi restituisce i seguenti dati:

CLASSI TERZE SECONDARIA (tutte le prove hanno riguardato sei classi della scuola secondaria)

Competenza Digitale A.S. 2024/25	Totale	%	A+B
A	22	21,15%	75,96%
B	57	54,81%	
C	24	23,08%	
D	1	0,96%	

Competenza Digitale - A.S. 2024/25



Complessivamente nell’anno scolastico 2024-25 i livelli di *performance* raggiunti da tutto l’Istituto nella competenza chiave europea digitale:

Nell’anno scolastico 2024-25, l’Istituto ha raggiunto complessivamente un 75,96% di alunni con livello almeno intermedio (A+B) nella competenza europea digitale. Anche se non è stato pienamente raggiunto per il terzo anno consecutivo l’obiettivo prefissato dell’80%, i dati emersi confermano un trend di miglioramento costante nel triennio.

RISULTATI RAGGIUNTI

Nel triennio 2022–2025 l’Istituto ha perseguito l’obiettivo, definito nel Piano di Miglioramento e coerente con quanto emerso dal RAV, di raggiungere almeno il livello di performance intermedio (A+B) per l’80% degli alunni delle classi terze della scuola secondaria di primo grado. L’analisi dei risultati evidenzia un **miglioramento costante e significativo**, con una progressiva crescita della percentuale di studenti che raggiunge i livelli di competenza digitale attesi. Possiamo registrare un aumento costante del livello A (migliore performance), che passa dal 12,82% al 21,15%, una crescita del livello B, che si conferma il livello più rappresentato, passando dal 46,15% al 54,81%, una riduzione significativa dei livelli C e soprattutto D, con il livello D che cala dall’8,55% a meno dell’1%. I dati mostrano un progressivo spostamento degli studenti verso le fasce di competenza più alte.

Conclusioni

Il triennio evidenzia un **miglioramento strutturale e continuo** nella competenza digitale degli studenti, frutto delle azioni previste dal Piano di Miglioramento (potenziamento delle attività laboratoriali, uso sistematico delle tecnologie didattiche, formazione docenti, didattica digitale integrata). Pur non avendo ancora raggiunto pienamente il target dell’80%, l’Istituto presenta un **trend fortemente positivo**, con un avvicinamento significativo all’obiettivo e un netto incremento della qualità dei risultati.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO "RAFFAELLO"
Via Giuseppe Capograssi, 23 00173 ROMA - Tel. 0672633026 Fax 0672633380
Cod. Mecc. RMIC83700E
DISTRETTO 18° - Cod. Fisc. 97198490589
e-mail: rmic83700e@istruzione.it PEC: rmic83700e@pec.istruzione.it
Sito: www.icraffaello.edu.it

PROGETTI DI ARRICCHIMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA INSERITI NELL'ARTICOLAZIONE ANNUALE 2022-23 DEL PTOF 2022-2025

Progetti		
	Laboratori	
Narrando insieme (gioco di ruolo e storytelling)	Lo Storytelling applicato ad un gioco di fantasia nella narrazione corale. I partecipanti impersoneranno un personaggio, sforzandosi di caratterizzarlo fedelmente. Favorire così l'empatia e la conoscenza della diversità fonte di tolleranza e l'inclusione. In collaborazione con genitori e comitato di quartiere, negli incontri, i genitori e ragazzi saranno invitati a partecipare al gioco di ruolo. I figli saranno tutor dei genitori, ribaltando il ruolo educativo.	A, F
"Facciamo un giro"	Partendo dal pensiero di Émile Jaques-Dalcroze: "l'azione educativa come un atto globale, in cui la musica può essere un tramite che mette in interazione diverse aree", utilizzare la musica come strumento per la concentrazione, l'attenzione, la memoria nello svolgimento degli esercizi in modo creativo; L'azione educativa corporea favorisce sviluppo dello schema corporeo e della percezione dello spazio della coordinazione, favorendo la socializzazione l'inclusione nel gruppo rispetto degli altri e delle regole comuni, del saper cooperare nel grande e nel piccolo gruppo. La musica come mezzo per facilitare l'apprendimento della lingua e favorire lo sviluppo delle competenze per la letto-scrittura, attraverso l'uso di dispositivi come i piedi ritmici e movimento con il corpo. Musica-Lingua-Corpo, per: recitare filastrocche, raccontare storie musicate, cantare canti tradizionali, eseguire semplici melodie da suonare insieme e rappresentarle con il corpo, eseguire danze tradizionali e folcloristiche. La metodologia utilizzerà lo strumentario Orff, attività di Body Percussion e il binomio Musica/Movimento.	A
Leggo, capisco e racconto in digitale	Potenziare le competenze linguistico-comunicative in lingua italiana, attraverso la realizzazione di attività laboratoriali divertenti e accattivanti basate su un uso consapevole delle tecnologie multimediali.	A
CS First per tutti	CS First - Computer Science First è il progetto di Google e Fondazione Mondo Digitale per creare un ambiente d'apprendimento nel quale svolgere attività laboratoriali idonee ad avvicinare i bambini e i ragazzi ai principi base della programmazione, sviluppando il pensiero computazionale e le competenze trasversali, dal problem solving nella collaborazione in team. L'uso della	A

	piattaforma CS First per la realizzazione di attività finalizzate allo sviluppo delle competenze digitali e trasversali degli alunni coinvolti.	
Stem ed Ecosostenibilità Fablab- laboratorio di Tecnologia	Il progetto prevede la realizzazione della scacchiera del Bauhaus nota per la presenza di cubi, sfere, e forme geometriche elementari cubi, sfere al posto dei pedoni, torri e cavalli. Lo svolgimento dell'attività laboratoriale si articolerà principalmente in 4 fasi: 1) Una fase introduttiva storica e (spiegazione della scacchiera – pezzi, contrappeso e presentazione del modello da realizzare). 2) Una fase laboratoriale progettuale digitale con software vettoriale di disegno per la rappresentazione bidimensionale e tridimensionale della scacchiera e dei suoi pezzi. 3) Una fase laboratoriale di prototipazione degli oggetti veri e propri partendo dal progetto digitale, realizzato. 4) Una fase laboratoriale di packaging, con confezione e presentazione del prodotto realizzato da offrire al pubblico.	A
I segreti della natura	Previsti incontri teorici e pratici, specie all'aperto, in un contesto ludico e creativo con uso di supporti testuali, audiovisivi e multimediali, di materiale cartaceo, da giardinaggio e da bricolage. Dal libro "I segreti della natura" si leggeranno divertenti storie in rima, si svolgeranno cacce al tesoro e attività creative, per un viaggio nella natura, alla scoperta di diverse specie animali e vegetali. Le esperienze saranno raccolte in un "Diario di bordo".	AI
Imparare con gusto e secondo natura.	Il progetto è strutturato in 5 attività con esperti sul campo. Conoscenza delle materie prime e come vengono elaborate. Attività laboratoriali a scuola, per la manipolazione di elementi naturali sia a scopo alimentare che di osservazione scientifica. Attività teoriche per insegnare l'importanza dei valori nutrizionali indispensabili per la crescita. Attività con schede strutturate per il concetto dell'alimentazione durante la crescita. Sussidio di audiovisivi dedicati per il potenziamento dei percorsi dedicati.	A, F, C
"...e non finisce qui"	Il progetto in collaborazione con i tirocinanti del conservatorio di Santa Cecilia è rivolto ai ragazzi delle classi prime della Scuola Secondaria di Primo Grado, mira all'utilizzo della musica come mezzo e strumento per facilitare l'apprendimento della lingua non solo italiana, ma anche della lingua inglese attraverso la partecipazione al Progetto Pilota sulle Certificazioni Internazionali di Musica per il Music Theory. Insegnerà agli alunni a conoscere la propria voce, suonare uno strumento musicale, con particolare riferimento all'uso dell'Ukulele, sentire la musica attraverso il corpo. In questo progetto la musica sarà incontro e scambio tra Musica-Lingua-Corpo.	A
Corso di disegno dal vero e discipline pittoriche	Le attività saranno suddivise in lezioni teoriche (30%) e lezioni pratiche (70%). Le lezioni teoriche saranno indirizzate alla conoscenza della storia delle tecniche artistiche di base, nonché alle diverse fasi operative che portano alla realizzazione di opere artistiche. Le analisi iconografiche che verranno svolte all'inizio del progetto consentiranno una propedeutica preparazione teorica, utile alle successive fasi di produzione concreta e laboratoriale.	A
Comprensione testuale e metodo di studio	Attività propedeutiche alla comprensione profonda del testo (divisione in unità informative, gerarchizzazione delle informazioni, intitolazione delle unità informative) Attività di sintetizzazione testuale (collegamenti testuali di causa -effetto, rielaborazione)	A

	Realizzazione di mappe concettuali o tabelle sintetiche Rielaborazione orale dell'argomento. Organizzazione del discorso Utilizzo del linguaggio specifico della disciplina di studio	
Laboratorio di matematica (supporto scolastico in matematica)	Questo corso si vuole fornire agli alunni un'opportunità di consolidare le carenze e superare le difficoltà con un approccio legato alla concretezza, che promuove la creatività e la curiosità. Le attività matematiche saranno mirate a: riconoscere aspetti comuni alle figure, non solo memorizzare formule; fare esercizi, ma anche e soprattutto imparare ad argomentare le proprie scelte; cercare soluzioni personali ai problemi, non solo utilizzare risoluzioni standardizzate.	A
	INCONTRI/EVENTI	
Legalità, Memoria e Giustizia Sociale	Con le associazioni: Libera, Associazioni, Nomi e Numeri Contro le Mafie si svolgeranno sei incontri pomeridiani/serali aperti a tutto il territorio, sui temi: legalità e giustizia sociale. Durante tali eventi (presentazioni di libri con autore, proiezioni, musica, teatro sociale e attività sportiva) i ragazzi saranno parte attiva, animando il dibattito sul tema scelto insieme ad operatori e tecnici del settore.	A, F, D, C
"Un pomeriggio a scuola con ..."	Incontri culturali con le famiglie, nei quali si narrerà un periodo storico attraverso le caratteristiche salienti del periodo e con l'analisi dell'artista più emblematico del tempo (Medioevo: Giotto; Rinascimento: Raffaello; Barocco: Caravaggio).	F, D, C
Ascoltando si impara "Storie e racconti a merenda"	Raccontare il Jazz dagli anni 20 ad oggi, con l'Associazione culturale Concentus novus, una formazione di 16 elementi : 4 trombe, 4 tromboni, 5 sax, basso, batteria e pianoforte (Big jazz band).	A, F, D, C
LegArti: bellezza, cultura ed impegno	Il laboratorio è volto alla riscrittura da parte dei ragazzi delle storie di vittime innocenti delle mafie e figure che incarnano ideali di giustizia ed impegno. Il percorso educativo è parte del progetto LegArti patrocinato dal Municipio VII di Roma Capitale che punta alla realizzazione di postazioni 3.0 per il book sharing disseminate per il quartiere in cui le storie diventano parte di un percorso. AssemblAbili globAlì, Nomi e Numeri Contro le Mafie. In orario pomeridiano i ragazzi realizzeranno gli elementi di abbellimento delle postazioni e parteciperanno alla trasformazione dei loro testi nel linguaggio LIS per essere registrati e disseminati sul quartiere.	A, F, D, C
Laboratori Green	Il progetto prevede la realizzazione o la risistemazione di orti didattici e di giardini a fini didattici, innovativi e sostenibili, all'interno di più plessi della scuola, volti anche a riqualificare giardini e cortili, trasformandoli in ambienti di esplorazione e di apprendimento delle discipline curriculari, delle scienze, delle arti, dell'alimentazione, della sostenibilità, favorendo nelle studentesse e negli studenti una comprensione esperienziale e immersiva del mondo naturale e una educazione ambientale significativa e duratura. I giardini didattici consentono di poter apprendere in modo cooperativo, assumendo responsabilità di cura nei confronti dell'ambiente e dell'ecosistema, con impatti emotivi positivi e gratificanti. La cura di questi spazi scolastici favorisce anche il coinvolgimento dei genitori e dei volontari, rafforzando il ruolo della scuola nella comunità.	A, F, D, C
Fermiamo il bullismo!	Il fenomeno Bullismo è da sempre radicato all'interno della società, ma solo oggi esso emerge in modo evidente perché la società è più attenta a coglierlo e a	A, F,

Promuovere le competenze sociali!	prevenirlo. Per ridurre il bullismo occorre aumentare la conoscenza del fenomeno all'interno della scuola promuovendo le abilità sociali tra i bambini. Attraverso la metodologia psicoeducativa si potrà informare e formare genitori, insegnanti e alunni per renderli più consapevoli di tale fenomeno, trasmettendo conoscenze scientifiche e aggiornate sul bullismo e cyberbullismo, sulle sue possibili cause e sulle modalità in cui è possibile intervenire per contrastare il fenomeno e ridurre le conseguenze negative. Verranno svolti incontri rivolti agli alunni durante i quali gli studenti aumenteranno il proprio livello di consapevolezza sul fenomeno del bullismo e dei cyberbullismo, favorendo una maggiore competenza nel riconoscere tale fenomeno e nel gestirlo attraverso comportamenti socialmente adeguati.	D, C
Il caffè della Raffaello	La Scienza per alunni e famiglie attraverso lezioni a carattere divulgativo di esperti docenti universitari e ricercatori, s cui rivolgere domande e piccole curiosità. Incontri con: - Prof. Paolo Proposito, Fisico, Università di Tor Vergata - Prof. Ilaria Cacciotti, Ingegnere, Unicusano - Dott. Valerio Sbragaglia, Biologo marino, Institut de Ciències del Mar - Dott. Beatrice Sabatella, Astrofisica.	A, F, D, C
	Altre Attività	
Sportello di ascolto psicologico	Servizio gratuito di sportello d'ascolto psicologico rivolto agli studenti, ai genitori degli alunni e al personale scolastico, per offrire uno spazio di ascolto e consulenza su problematiche scolastiche e familiari.	A, F, D
INNOVAMENTI e poi ...	Nell'ambito delle attività curate dalle Équipe formative territoriali durante l'anno scolastico 2021-2022 è stato sviluppato il progetto "InnovaMenti", una iniziativa nazionale per la diffusione delle metodologie didattiche innovative. Partendo da questa esperienza, con il presente progetto si intende proporre un percorso di formazione, curato dalla Équipe Formativa Territoriale Lazio sull'uso di metodologie innovative quali gamification, inquiry based learning (IBL), storytelling e tinkering per il potenziamento delle attività di apprendimento delle discipline curriculari.	D
Computer Science First	Fondazione Mondo Digitale è al fianco di Google per diffondere negli Istituti Comprensivi la piattaforma gratuita Computer Science First, in grado di sviluppare in modo coinvolgente e divertente il pensiero computazionale e le competenze trasversali dei bambini e dei ragazzi. CS First permette di integrare la didattica delle discipline curriculari con metodologie più efficaci per insegnare e apprendere nuovi linguaggi e non solo per "fare codice" nella scuola primaria e secondaria di primo grado. Il modulo prevede la realizzazione di un percorso di formazione sulle caratteristiche e il corretto uso della piattaforma rivolto ai docenti e ai genitori della scuola primaria e secondaria di I grado dell'Istituto.	D, F
* Legenda TARGET: A=Alunni, F= famiglie, D=docenti/personale scolastico, C= altri soggetti comunità educante		

PROGETTI DI ARRICCHIMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA INSERITI NELL'ARTICOLAZIONE ANNUALE 2023-24 DEL PTOF 2022-2025

Progetti Scuola Dell'infanzia

Finalità	Progetti
POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	• “Diritti” verso il futuro • Articolo n. 3 • Lifra (teatro)
POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE LINGUISTICHE SOCIALI E INCLUSIONE	• Il baule delle storie • Giochiamo insieme a Teatro

Progetti Scuola primaria

Finalità	Progetti
POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	• “Diritti” verso il futuro • Mi curo di te – Agire secondo natura
POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE LINGUISTICHE, SOCIALI E INCLUSIONE	• Amica biblioteca v • Biblioteca scolastica innovativa: “Reading together, reading forever”
POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE SCIENTIFICHE E DIGITALI	• STEM a scuola 2 • A tutto... coding 2
POTENZIAMENTO COMPETENZE MUSICALI, ARTE E CINEMA	• E’ più bello insieme (Trinity)

Progetti Scuola Secondaria

Finalità	Progetti
POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	• “Diritti” verso il futuro • Senza confini • Dimensione yoga • Orientare verso il futuro
POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE LINGUISTICHE SOCIALI E INCLUSIONE	• Tana ... libri per tutti • Consolidamento delle competenze di base
POTENZIAMENTO DELLE LINGUE STRANIERE	• Teatro in lingua inglese
POTENZIAMENTO COMPETENZE SCIENTIFICHE E DIGITALI	• Giochi matematici del Pristem, Bocconi • Allena la mente
POTENZIAMENTO COMPETENZE NELLA MUSICALI, ARTE E CINEMA	• Verso il cinema e oltre... (Attività alternativa all'IRC)
SVILUPPO DI COMPORTAMENTI RESPONSABILI DI CITTADINANZA ATTIVA	• Laboratorio Green – Seconda edizione • Giochi sportivi studenteschi

POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Infanzia

“Diritti” verso il futuro

Il progetto si prefigge di accompagnare gli alunni nel passaggio dall’infanzia alla primaria, attraverso la conoscenza dell’ambiente scolastico e del personale docente. Favorire la crescita e maturazione del bambino, nella valorizzazione delle diversità, la capacità di comunicazione, favorendo accoglienza, integrazione e socializzazione mediante attività ludiche e cooperative come il “circle time”, “cooperative learning”.

Articolo N. 3

Il progetto che si svilupperà l’intero anno scolastico in tutte le sezioni della scuola di infanzia, ha come obiettivo, quello di introdurre i piccoli alla conoscenza della Costituzione quale valore per tutti e ciascuno, realizzando un percorso educativo aperto al futuro e all’incontro con l’altro, tramite l’accoglienza e il superamento degli stereotipi, attraverso attività didattiche inclusive, laboratoriali, incontri con le famiglie e con le agenzie del territorio.

Lifra (Teatro)

Il progetto prevede la partecipazione ad una serie di spettacoli teatrali appositamente realizzati per alunni delle classi della scuola di infanzia, con costi contenuti.

Primaria

“Diritti” verso il futuro

Dalla primaria alla secondaria attraverso la conoscenza dell’ambiente scolastico e del personale docente. Consolidare la capacità di interazione tra pari attraverso attività artistiche e ludico-cooperative finalizzate allo sviluppo delle competenze socio relazionali, stimolare il pensiero critico e incoraggiare la sperimentazione attraverso attività con le STEM (Scienze, Technology, Engineering and Mathematics).

Mi curo di te – Agire secondo natura

Conoscere l’Agenda 2030, l’SDGS 12 e la questione ambientale, queste le priorità del progetto al fine di sviluppare conoscenze ecologiche e comportamenti solidali per un consumo e una produzione responsabili, attraverso la conoscenza delle caratteristiche che permettono la vita sulla terra. Attraverso attività con esperti esterni in attività laboratoriali pratiche e teoriche all’aperto e in door.

Secondaria

“Diritti” verso il futuro

Il progetto si prefigge di accompagnare gli alunni nel passaggio dalla primaria alla secondaria, attraverso la conoscenza dell’ambiente scolastico e del personale docente. Favorire la valorizzazione e la cura degli spazi comuni e dei beni collettivi attraverso la conoscenza e la condivisione di norme di sicurezza all’interno dei laboratori scientifici. Sviluppare le competenze di cittadinanza attraverso la conoscenza della Costituzione italiana, sensibilizzando al rispetto delle regole del vivere civile.

Senza confini

Il progetto mira ad accrescere la consapevolezza del fenomeno migratorio in studenti di età compresa tra gli undici e i sedici anni, attraverso la lettura di un testo narrativo che racconta l’esperienza reale di migranti giunti in Italia dal Bangladesh. L’attività si completerà, incontrando i protagonisti le cui vicende sono narrate nel testo “Là non morirai di fame”

Dimensione yoga

Il progetto mira a incentivare la creazione di uno schema corporeo integro, rendere ragazze e ragazzi consapevoli delle proprie azioni e delle proprie capacità, sperimentando punti di forza e limiti del proprio corpo; lavorare sulla respirazione e sulla consapevolezza, promuovere un ritmo di azione lento; aumentare l’autonomia e incentivare cooperazione di gruppo, per migliorare autostima, e aumentare concentrazione, stimolare creatività e apertura mentale, promuovere il rispetto di sé e degli altri.

Orientare per il futuro

Progetto basilare per la scuola Raffaello ha lo scopo di favorire nella popolazione scolastica la consapevolezza del proprio valore in quanto persone e per iniziare un cammino di scoperta delle proprie attitudini attraverso attività mirate e momenti di tipo informativo con incontri con docenti delle scuole superiori e figure professionali per garantire scelte scolastiche adeguate e soddisfacenti.

Potenziamento delle competenze linguistiche, sociali e inclusione

Infanzia

Il baule delle Storie

Il progetto sviluppa laboratori tramite la ludoteca Qubo, gestita dalla Cooperativa Sociale “Diversa-mente”, attraverso racconti con drammatizzazione delle storie proposte dalle insegnanti e o inventate dai bambini, e la realizzazione di un prodotto finale.

Giochiamo insieme a Teatro

Il progetto si svilupperà nel corso dell'intero anno scolastico e si prefigge come obiettivo

favorire le capacità espressive dei bambini attraverso la drammatizzazione di racconti e fiabe attivando mente e corpo, facendo della scuola uno spazio creativo che faciliti l'espressione di sé, valorizzi le differenze individuali e dia spazio al confronto e al pensiero divergente che aiuti la maturazione delle competenze cognitive, affettive, sociali nel rispetto di ognuno.

Primaria

Amica Biblioteca

Il progetto proporrà attività per incentivare la lettura nel plesso Mondrian e riqualificare spazi e materiali della biblioteca del plesso. Attraverso partecipazione a concorsi (scrittori di classe, #io leggo perché, Più libri più liberi), giornata mondiale della poesia, giornata mondiale del libro si stimolerà e guiderà alla lettura libera degli alunni in base ai propri gusti e agli interessi personali e contemporaneamente si approfondiranno temi curricolari. Incontri con autori.

Biblioteca scolastica innovativa “Reading together, reading forever”

Il progetto persegue obiettivi come: letture animate in lingua inglese per gli alunni del plesso Matisse, catalogazione digitale del patrimonio librario scolastico, partecipazione ad eventi di educazione alla lettura (Libriamoci, #Io leggo perché, Più libri , più liberi) , incontri con l'autore, uscite sul territorio presso le biblioteche comunali, promozione e scambi interculturali. Partecipazione a “Premio Strega ragazzi”, Maggio dei libri.

Secondaria

Tana...libri per tutti

Il progetto ha lo scopo di promuovere il piacere della lettura e la condivisione dei libri, consolidare e potenziare la comprensione testuale nelle classi I e II della scuola secondaria. Gli alunni dopo aver scelto un titolo di narrativa per adolescenti letteranno in classe il testo e a fine lettura svolgeranno attività di scambio con i compagni di altre classi con i quali conddivideranno anche momenti di confronto sui contenuti.

Consolidamento delle competenze di base

Obiettivo basilare del progetto sarà recuperare e/o consolidare gli apprendimenti disciplinari e le competenze di base nelle diverse discipline anche in modalità trasversale e interdisciplinare, attraverso metodi di apprendimento cooperativi, o in gruppi di tutoring peer to peer, facilitati dai docenti con attenzione particolare all'inclusione, per un metodo di studio efficace.

Potenziamento delle competenze scientifiche e digitali

Primaria

STEM a scuola 2

Il progetto triennale giunto alla seconda edizione si propone di promuovere in tutti gli studenti e in particolare nelle studentesse il nascere di un interesse verso le scienze e l'innovazione tecnologica attraverso esperienze ricche di contenuti e di spessore che possano avere ricadute positive nella vita sociale e didattica degli studenti. Si svolgeranno attività

laboratoriali finalizzate a sviluppare le competenze digitali e di cittadinanza attiva approfondimento delle discipline STEM favorendo il ruolo attivo dei partecipanti attraverso peer to peer education, problem solving, project based e cooperative learning,

A tutto coding 2

Finalità principale del progetto triennale sarà promuovere negli alunni un adeguato sviluppo del pensiero computazionale attraverso un approccio inedito alle soluzioni dei problemi. Le attività saranno scelte in base all'età e alle caratteristiche degli alunni permettendo loro non solo di strutturare semplici programmi, ma anche di affrontare in maniera razionale la soluzione di problemi complessi attraverso procedure di destrutturazione e semplificazione, il tutto all'interno di contesti creativi e di gioco.

Secondaria

Giochi matematici del Pristem – Bocconi

Il progetto ha come obiettivi di: coinvolgere gli studenti in difficoltà con il “programma” o che ne ricavano scarse informazioni, stimolandoli al ragionamento al di là del calcolo e delle formule Matematiche e trovare il modo migliore per uscire da situazioni critiche. Aiutare gli studenti più bravi ad emergere attraverso l'educazione alla modellazione e all'individuazione di strategie eleganti, alternative, ai procedimenti standard, proponendo attività che motivino e creino clima stimolante per la competizione agonistica anche in ambito matematico. Creare un canale di comunicazione con Università e preparare materiale utile per laboratori matematici, attraverso Giochi di Pristem.

Potenziamento delle lingue straniere

Secondaria

Teatro in lingua inglese

Il progetto prevede la realizzazione di uno spettacolo teatrale in lingua inglese da parte della compagnia “Educo Theatre and workshops” con successivi laboratori per il potenziamento della lingua L2.

Allena la mente

Lo scopo del progetto è potenziare le competenze matematico-logiche e scientifiche degli alunni, contrastare le disuguaglianze socioculturali e territoriali attraverso l'uso pedagogico del gioco come strumento educativo al fine di raggiungere una integrazione sociale e migliorare la concentrazione attraverso il potenziamento del cubo di Rubik (classi prime), esperimenti scientifici documentati tramite video (classi seconde), gare di π greco (classi terze).

Potenziamento delle competenze musicali, arte e cinema

Primaria

E' più bello insieme (progetto per la certificazione Trinity)

Il progetto ha come obiettivo l'apprendimento della musica per tutti gli alunni sin dalla scuola dell'infanzia, con modalità di apprendimento che mettano al centro lo sviluppo globale della persona e la formazione del cittadino. La musica per tutti, come esperienza creativa. Il progetto di respiro pluriennale è al suo terzo anno di programmazione.

Secondaria

Verso il cinema e oltre... (attività alternativa IRC)

Il progetto, proposto agli alunni non avvalentesi, pone come obiettivi incoraggiare gli alunni ad esprimere le proprie opinioni e a confrontarsi, a sviluppare un senso critico nei confronti della storia proposta, attraverso la visione di film con tematiche: amicizia, paura, coraggio, amore, tolleranza, razzismo, guerra, ideali, al fine di determinare una scala di valori in ambito sociale e civile. Nonché la comprensione del messaggio cinematografico.

Sviluppo di comportamenti responsabili e di cittadinanza attiva

Secondaria

Laboratorio green - seconda edizione -

Il progetto prevede vuole realizzare l'avvicinamento degli alunni alla natura, attraverso l'osservazione diretta di semi e piante officinali che verranno poste a dimora nelle aiuole del plesso Raffaello, con successiva raccolta di frutti degli ulivi e piante ottenuti dalle coltivazioni. Si lavorerà anche all'essiccazione di piante officinali e fiori utili per infusi e decotti. Nelle ore di didattica frontale si studieranno le caratteristiche delle piante (periodo di semina, cura e raccolta) e l'importanza della loro presenza nei contesti naturali dove crescono.

Giochi sportivi studenteschi

Il progetto prevede i seguenti obiettivi: fornire agli alunni strumenti cognitivi e capacità di valutazione, per essere in grado di distinguere tra varie risposte, quella corretta. Migliorare capacità di attenzione e concentrazione, potenziare lo sviluppo delle capacità di ascolto, comunicazione, lettura, comprensione e decodifica, rafforzare le capacità logiche, programmare correttamente le fasi di un lavoro. Le attività previste riguardano la partecipazione ad eventi sportivi sul territorio: progetto Decathlon scuole, Junior club Corriere dello sport, Il Mille di Miguel.

L'Istituto partecipa al progetto del Municipio VII di Roma Capitale:

“Scuole aperte di pomeriggio, la sera e nei week end”. Tutte le informazioni al seguente indirizzo:

<https://www.icraffaello.edu.it/documento/scuole-aperte-il-pomeriggio-a-s-2023-24/>

PROGETTI DI ARRICCHIMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA INSERITI NELL'ARTICOLAZIONE ANNUALE 2024-25 DEL PTOF 2022-2025

AMBITO DI COMPETENZA	PROGETTO	CLASSI A CUI È RIVOLTO	TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	AMICA BIBLIOTECA	PRIMARIA MONDRIAN	PROMOZIONE DELLA LETTURA, PARTECIPAZIONE A CONCORSI; CATALOGAZIONE E GESTIONE DEL PRESTITO
	L'ISOLA DELLE STORIE	PRIMARIA MATISSE	PROMOZIONE DELLA LETTURA, PARTECIPAZIONE A CONCORSI
	TANA LIBRI PER TUTTI	SECONDARIA	PROMOZIONE DELLA LETTURA
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	1. ENGLISH FUN TIME: un viaggio nella lingua inglese attraverso giochi e storie	PRIMARIA	ATTIVITÀ LUDICHE E LABORATORIALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE COMUNICATIVE IN LINGUA INGLESE
	2. ENGLISH ADVENTURE: un viaggio nella lingua inglese attraverso giochi, storie e creatività	SECONDARIA	ATTIVITÀ LUDICHE E LABORATORIALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE COMUNICATIVE IN LINGUA INGLESE
	TEATRINO IN LINGUA INGLESE	SECONDARIA	SHOWS AND WORKSHOPS DIDATTICI E INTERATTIVI CON INSEGNANTI MADRELINGUA INGLESE
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	DM 65/2023 - MULTILINGUISMO	SECONDARIA	ATTIVITÀ LABORATORIALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE IN LINGUA INGLESE IN ORARIO EXTRASCOLASTICO
3. COMPETENZA MATEMATICA E IN SCIENZE E TECNOLOGIA	STEM A SCUOLA 3	INFANZIA, PRIMARIA, SECONDARIA	PROMOZIONE DELLE COMPETENZE LOGICO-MATEMATICHE, SCIENTIFICHE TECNOLOGICHE E IL PENSIERO COMPUTAZIONALE.
	DM 65/2023 - STEM	PRIMARIA SECONDARIA	ATTIVITÀ LABORATORIALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA, INGEGNERIA E MATEMATICA IN ORARIO EXTRASCOLASTICO
	3. GIOCHI MATEMATICI DELLA BOCCONI	SECONDARIA	PROMOZIONE DI UNA VISIONE DELLA MATEMATICA ALTERNATIVA AL NORMALE CONTESTO SCOLASTICO, VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE.
4. COMPETENZA DIGITALE	A TUTTO ... CODING 3	INFANZIA, PRIMARIA, SECONDARIA	SVILUPPO DELLA LOGICA DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE, PARTECIPAZIONE A PROGETTI ESTERNI
	DM 66/2023 – FORMAZIONE DEL PERSONALE PER LA TRANSIZIONE DIGITALE	DOCENTI	ATTIVITÀ FORMATIVE PER L'IMPLEMENTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI
	4. RECUPERO E CONSOLIDAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE - IMPARARE AD IMPARARE	SECONDARIA	SUPPORTO ALLA DIDATTICA REGISTRAZIONE A CURA DELLE REFERENTI

5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	SCUOLE APERTE	PRIMARIA SECONDARIA	ATTIVITÀ LABORATORIALI IN ORARIO EXTRASCOLASTICO
	D.M. 19/2024 – DISPERSIONE SCOLASTICA	SECONDARIA	- ATTIVITÀ DI MENTORING (1:1) - PERCORSI DI POTENZIAMENTO COMPETENZE DI BASE (PICCOLO GRUPPO), - LABORATORIALI CO-CURRICOLARI IN ORARIO EXTRASCOLASTICO - PERCORSI DI ORIENTAMENTO CON IL COINVOLGIMENTO DELLE FAMIGLIE
	RIMUOVERE GLI OSTACOLI – Mediazione linguistico-culturale, insegnamento lingua italiana per stranieri (L2) e supporto scolastico	PRIMARIA SECONDARIA	SERVIZIO DI MEDIAZIONE CULTURALE PER ALUNNI NAI SUPPORTO L2
	CAA – ASSISTENZA ALLA COMUNICAZIONE	PRIMARIA E SECONDARIA	ATTIVITÀ DI ASSISTENZA
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	SPORTELLO D'ASCOLTO (2022-2025)	PRIMARIA SECONDARIA	- SERVIZIO DI SPORTELLO D'ASCOLTO PER GENITORI E ALUNNI DELLA SECONDARIA - ATTIVITÀ SUL GRUPPO CLASSE IN ORDINE ALLA RELAZIONE TRA PARI, CONOSCENZA DI SÉ E ORIENTAMENTO
	CENTRO SPORTIVO SCOLASTICO	SECONDARIA	ATTIVITÀ SPORTIVE PER AVVIAMENTO ALLO SPORT E DI PREPARAZIONE AI GIOCHI DELLA GIOVENTÙ
	“PASSO DOPO PASSO, CRESCEREMO”	BAMBINI DI 4 ANNI	ATTIVITÀ LUDICHE IN CONTINUITÀ TRA NIDI DEL TERRITORIO E SCUOLA DELL'INFANZIA
	PRIMI PASSI DI UN LUNGO VIAGGIO	INFANZIA (5 anni) PRIMARIA (classi 4 e 5) SECONDARIA	ACCOMPAGNARE GLI ALUNNI NEL PASSAGGIO DI CICLO CON ATTIVITÀ LABORATORIALI IN CONTINUITÀ

	5. ORIENTARE PER IL FUTURO	SECONDARIA	FAVORIRE LA CONOSCENZA DI SÉ E DELLE PROPRIE POTENZIALITÀ; PROMUOVERE L'AUTOCONSAPEVOLEZZA; PROMUOVERE LA CONOSCENZA DEI PERCORSI SCOLASTICI SUPERIORI
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	PROGETTO EDUCARE SENZA CONFINI: INSIEME PER IL BENE COMUNE	CLASSI TERZE SECONDARIA	ACCRESCE LA CONSAPEVOLEZZA SUL FENOMENO MIGRATORIO
	PROGETTO PER IL CONTRASTO AL BULLISMO E CYBERBULLISMO	PRIMARIA E SECONDARIA	ATTIVITÀ PRATICHE DI PREVENZIONE E DI PROMOZIONE DELLA LEGALITÀ
	GEMELLAGGIO CON SCUOLA DI EL SALVADOR	TUTTO L'ISTITUTO	ATTIVITÀ DI CONOSCENZA E SOLIDARIETÀ
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE			
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	6. NON A CASO... A REGOLA D'ARTE	SECONDARIA	ATTIVITÀ LABORATORIALE DI DISCIPLINE PITTORICHE
	POTENZIAMENTO MUSICALE	PRIMARIA	ATTIVITÀ DI MUSICA FINALIZZATE AL CONCERTO DI NATALE E DI FINE ANNO

PROGETTI EXTRACURRICOLARI (FMOF) n. 6

PROGETTI EXTRACURRICOLARI CON FINANZIAMENTI ESTERNI n. 11

ATTIVITÀ CURRICOLARI (FMOF) n. 10

di cui ATTIVITÀ/PROGETTI VERTICALI (FMOF) n. 11

di cui ATTIVITÀ/PROGETTI VERTICALI SINE ONERE n. 5