

I.C. Ormea



**LINEE GUIDA DEL PTOF:  
finalità educative**

**LEGALITA'**

**AMBIENTE**

**EDUCAZIONE ALLA  
CITTADINANZA  
DIGITALE**

**INCLUSIVITA'**

# LEGALITA'

*Orientare al  
rispetto dei  
diritti e dei  
doveri*

*Conoscere e  
utilizzare  
codici e  
regolamenti*

*Ritrovarsi  
cittadini nei  
percorsi della  
storia*

**EDUCARE  
ALLA  
LEGALITÀ**

*Riconoscersi  
nel patrimonio  
artistico e  
storico*

*Diseducare  
all'omertà*

*Valorizzare  
le  
"diversità"*

*Educare alla  
tutela  
dell'ambiente*

*Realizzare  
l'inclusività*

# AMBIENTE

*Mantenimento  
e difesa della  
Salute*

*Tutela ambienti  
naturali e  
paesaggistici*

*Conservazione  
delle strutture  
pubbliche*

*Educare alla sensibilità  
verso i problemi  
ecologici e alla ricerca di  
soluzioni*

*Promuovere  
educazione  
alimentare*

*Sviluppare il  
senso civico e  
di cittadinanza  
attiva*

*Attività curriculari e  
adesione a iniziative  
nazionali*

# INCLUSIVITA'

*Laboratori in orario  
curricolare: attività  
pratiche con piccoli  
gruppi a classi aperte per  
studenti con BES e DA*

*Corsi scuola Primaria e Secondaria:  
Metodo di Studio, Matematica, teatro,  
Latino, Scrittura, Orto, Biblioteca,  
Sport, Corsi di Lingua, Cinema,  
Recupero...*

*Integrazione scolastica  
attraverso la  
Comunicazione Aumentativa  
Alternativa (C.A.A.) in favore  
degli alunni con disabilità nella  
comprensione e produzione del  
linguaggio*

# EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

**COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE:**  
SAPER COMUNICARE,  
INTERAGIRE E COLLABORARE  
MEDIANTE LE TECNOLOGIE  
DIGITALI NEL RISPETTO DELLE  
DIVERSITA' CULTURALI

**CREAZIONE DI  
CONTENUTI  
DIGITALI:**  
SAPER CREARE E  
MODIFICARE  
CONTENUTI DIGITALI

**INFORMAZIONE E  
DATA LITERACY:**  
CAPACITA' DI  
INDIVIDUARE NELLA RETE  
I DATI E I CONTENUTI  
ADATTI, GIUDICARE  
L'AFFIDABILITA', SAPERLI  
ARCHIVIARE E GESTIRE

**SICUREZZA:**  
SAPER PROTEGGERE E  
GESTIRE I DATI PERSONALI E  
LA PRIVACY, PROPRIA E  
ALTRUI NEGLI AMBIENTI  
DIGITALI, CONOSCERE  
L'IMPORTANZA DELLE  
TECNOLOGIE DIGITALI PER  
IL BENESSERE E  
L'INCLUSIONE SOCIALE.

**PROBLEM SOLVING:**  
UTILIZZARE GLI STRUMENTI  
DIGITALI PER INNOVARE  
PROCESSI, PRODOTTI E PER  
ESSERE AGGIORNATI CON  
L'EVOLUZIONE DIGITALE

# Il nostro piano dell'offerta formativa

Progetti Curricolari ed  
Extracurricolari  
rispondenti alle linee guida  
del Ptof

Partecipazione ad  
iniziative, attività,  
progetti e bandi di  
concorso  
didattici, istituzionali e  
del territorio

Partecipazione a Bandi  
di Concorso didattici con  
finanziamenti..

Progetti mirati alla  
"Cittadinanza e  
Costituzione"

Programmazioni per  
Materia Alternativa

Uscite sul territorio,  
campi scuola e viaggi di  
istruzione

# Giornate d'Istituto

## Dipartimento di Lettere (Legalità)

- *Giornata in Memoria della Shoah (27.01)*
- *Giornata in Memoria delle vittime del Terrorismo (09.05)*
- *“La Nave della Legalità” giornata in memoria dei magistrati G. Falcone e P. Borsellino (23.05)*
- *(3.05) Giornata Mondiale della Libertà di Stampa*

## Dipartimento Matematica, Scienze e Tecnologia (Ambiente)

- *Giornata Mondiale dell’Alimentazione (16.10)*
- *Giornata della Natura: Acqua, Aria, Terra e Fuoco (29.04)*
- *Giornata della Sicurezza nelle Scuole (22.11)*



Giornata  
nazionale contro  
l'omofobia,  
bisfobia e  
transfobia (17.05)



Giornata della  
gentilezza  
13 novembre

## Dipartimento di Lingue (Inclusività - legalità)

Giornata Mondiale del Libro  
(Gruppo Spagnolo) (23.04)  
Settimana Internazionale per  
l'Eliminazione della  
Discriminazione Razziale.  
(gruppo inglese) (17-23.03)

## Dipartimento di Arte e Immagine (Inclusività - legalità)

Giornata Internazionale per  
l'Eliminazione della Violenza contro  
le Donne (25.11)  
Giornata Mondiale del Libro (23.04)

*Competenze  
interpersonali,  
interculturali,  
sociali e  
civiche*

*Capacità di  
comunicare  
nella lingua  
madre*

*Capacità di  
comunicare  
in una  
lingua  
straniera*

*Competenze  
di base nella  
matematica,  
nelle scienze  
e in campo  
tecnologico*

*Competenza  
digitale*

**COMPETENZE CHIAVE  
DI CITTADINANZA  
EUROPEA**

*Consapevolezza  
ed Espressione  
culturale e  
interculturale*

*Spirito di  
iniziativa e  
imprenditorialità*

*Imparare  
ad  
imparare*

# DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA



# PROGETTI E COLLABORAZIONI

# eTwinning

- "Learning traditional cuisine"
- "European Street art"
- "Butterflies Project"
- "Storytelling around the world"
- "Adventurous women"





 **EMERGENCY**



# CORSI POMERIDIANI

Sportello d'ascolto

Incontro con il  
Latino

Recupero  
competenze  
grammaticali  
classi 3°

Di scena in  
scena  
Scenografia

La cassetta  
degli attrezzi

Recupero  
competenze  
grammaticali  
classi 2°

Informatica per  
tutti

Riprendiamo  
ci LA SCENA

Scuola a  
domicilio

Laboratorio scrittura  
creativa in lingua  
inglese

Torneo Calcio  
a 5

FRANCESE  
BASE