Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO ROSSANO 1
Scuole dell'Infanzia, Primarie e Secondarie a Indirizzo Musicale
Sede centrale e amministrativa: Via Martucci, 18 - 87064 - Corigliano-Rossano (CS)
Codice meccanografico: CSIC8AM004 - Codice fiscale: 97028290787 Tel. 0983/521143
Codice IPA: istsc_csic8am004 - Codice univoco di fatturazione: UF2MCT
e-mail: peo csic8am004@istruzione.it-pec: csic8am004@pec.istruzione.it - Sito web: www.icrossano1.edu.it

PROGETTO DI ISTITUTO

CHANGEMAKER – COMPETENZE STEAM, INNOVAZIONE DIGITALE E CITTADINANZA ATTIVA

Proposta per l'attuazione delle attività nell'ambito del progetto Changemaker, attivo dal 2023 e finanziato da Impresa Sociale Con i Bambini e Fondazione Cassa Depositi e Prestiti

Anno scolastico 2026/2027 – Ultima annualità

Premessa

Il progetto definisce l'organizzazione delle attività di Changemaker nell'Istituto Comprensivo Rossano 1 per l'anno scolastico 2026/2027, ultima annualità di un percorso avviato nel 2023 e finanziato da Impresa Sociale Con i Bambini e Fondazione Cassa Depositi e Prestiti.

L'intervento mira a consolidare le competenze STEAM, promuovere l'uso consapevole e creativo delle tecnologie nella didattica, ampliare le opportunità formative delle alunne e degli alunni e rafforzare la collaborazione tra scuola, famiglie, partner progettuali e territorio.

Le attività saranno organizzate in raccordo con la programmazione didattica dell'Istituto e con le esigenze dei plessi, valorizzando la partecipazione attiva degli studenti, l'inclusione, l'orientamento, la cittadinanza digitale e la documentazione degli apprendimenti.

1. Finalità e obiettivi

- sviluppare competenze digitali, scientifiche, tecnologiche, artistiche e comunicative attraverso esperienze laboratoriali e compiti autentici;
- favorire creatività, pensiero critico, collaborazione, autonomia e capacità di risolvere problemi;
- integrare le attività progettuali con i percorsi curricolari e con le priorità del PTOF;
- promuovere inclusione, rispetto delle differenze, sostenibilità ambientale, memoria, pari opportunità e contrasto a ogni forma di violenza;

- rafforzare l'orientamento, con particolare attenzione alle studentesse e agli studenti delle classi terze della scuola secondaria di primo grado;
- sviluppare un uso responsabile di smartphone, dispositivi digitali e strumenti di intelligenza artificiale;
- condividere con la comunità scolastica e territoriale i prodotti e le competenze maturate durante il percorso.

2. Destinatari e organizzazione generale

Le attività sono rivolte alle alunne e agli alunni dell'Istituto, secondo le fasce d'età e le caratteristiche previste dai singoli laboratori. Per ciascun laboratorio è previsto un gruppo composto indicativamente da un minimo di 10 a un massimo di 20 partecipanti.

L'organizzazione sarà definita dalla Dirigente scolastica in raccordo con i partner progettuali, i referenti di plesso e i docenti interessati, individuando le attività da svolgere in orario antimeridiano e quelle da collocare in orario pomeridiano.

La scelta dei plessi, tra la scuola dell'infanzia "Amica" e la scuola secondaria di primo grado "Leonardo da Vinci", sarà effettuata in relazione alla tipologia delle attività, agli spazi disponibili, alle dotazioni e all'età dei destinatari. Eventuali ulteriori coinvolgimenti saranno concordati in base alla sostenibilità organizzativa.

Per le attività in orario curricolare, i partner e gli esperti si coordineranno preventivamente con i docenti, così da raccordare contenuti, obiettivi e prodotti laboratoriali alla programmazione delle classi e alle iniziative educative dell'Istituto.

3. Laboratori per alunne e alunni

Il quadro riepilogativo dei laboratori è il seguente. Per ciascuno sono previsti gruppi da un minimo di 10 a un massimo di 20 alunne e alunni; la collocazione in orario antimeridiano o pomeridiano e la scelta del plesso tra Amica e Da Vinci saranno concordate con la Dirigente.

Laboratorio	Ore	Periodo	Partner
Teatro e videomaking (ore residue)	20	novembre 2026 – gennaio 2027	La Terra di Piero
Coding e robotica	20	novembre 2026 – febbraio 2027	Helpcode
Sound design	20	febbraio – aprile 2027	Goodwill
Grafica e fotografia	20	febbraio – aprile 2027	Goodwill
Inglese – CLIL	circa 80	novembre 2026 – aprile 2027	Convent Centre

3.1 Teatro e videomaking

Monte ore residuo: 20 ore. Periodo previsto: novembre 2026 – gennaio 2027. Partner: La Terra di Piero.

Il laboratorio consentirà agli alunni di sperimentare linguaggi espressivi, narrazione, recitazione e produzione audiovisiva, dall'ideazione alla realizzazione di brevi prodotti video. I contenuti potranno essere raccordati a temi individuati con i docenti, quali ambiente, memoria, inclusione e rispetto della persona.

3.2 Coding e robotica

Monte ore previsto: 20 ore. Periodo previsto: novembre 2026 – febbraio 2027. Partner: Helpcode.

Le attività saranno orientate allo sviluppo del pensiero computazionale, della logica, della progettazione e della collaborazione attraverso esperienze di coding e robotica educativa, con compiti graduati in relazione all'età e alle competenze dei partecipanti.

3.3 Sound design

Monte ore previsto: 20 ore. Periodo previsto: febbraio – aprile 2027. Partner: Goodwill.

Il laboratorio permetterà di esplorare il suono come linguaggio creativo e comunicativo, attraverso attività di ascolto, registrazione, elaborazione e composizione, con attenzione al lavoro cooperativo e alla produzione di contenuti originali.

3.4 Grafica e fotografia

Monte ore previsto: 20 ore. Periodo previsto: febbraio – aprile 2027. Partner: Goodwill.

Le attività riguarderanno la comunicazione visiva, la composizione dell'immagine, la fotografia e la progettazione grafica. I prodotti potranno essere utilizzati per documentare le esperienze scolastiche e comunicare messaggi relativi a inclusione, pari opportunità, contrasto alla violenza sulle donne e cittadinanza attiva.

3.5 Inglese – metodologia CLIL

Monte ore previsto: circa 80 ore. Periodo previsto: novembre 2026 – aprile 2027. Partner: Convent Centre.

In continuità con l'esperienza del precedente anno scolastico, si propone di individuare, con il coinvolgimento dell'intera scuola, una giornata alla settimana dedicata alla valorizzazione della lingua inglese nei diversi momenti della vita scolastica, dall'accoglienza alla ricreazione, fino ad attività in classe e alla realizzazione di cartelloni e materiali su temi condivisi.

L'iniziativa mira a moltiplicare le occasioni autentiche di ascolto e uso della lingua, favorendo un approccio comunicativo e interdisciplinare. La realizzazione sarà concordata con i docenti e adattata all'organizzazione dei plessi e delle classi.

4. Integrazione con la programmazione didattica

I laboratori svolti in orario antimeridiano saranno progettati in collaborazione con i docenti delle classi coinvolte. Prima dell'avvio saranno condivisi, per quanto possibile, obiettivi, contenuti, tempi, modalità di partecipazione e prodotti attesi.

Le attività potranno essere collegate a nuclei tematici e ricorrenze significative per la comunità scolastica, tra cui:

- educazione ambientale e sostenibilità;
- Giornata della Memoria e promozione della cultura della pace;
- inclusione, rispetto delle differenze e prevenzione delle discriminazioni;
- pari opportunità e contrasto alla violenza contro le donne, tema sul quale il partner Goodwill è particolarmente impegnato;
- cittadinanza digitale, uso consapevole delle tecnologie e intelligenza artificiale.

Il raccordo con la programmazione curricolare dovrà favorire la coerenza educativa degli interventi, senza sovrapporsi alle responsabilità didattiche dei docenti e nel rispetto dell'organizzazione deliberata dall'Istituto.

5. Formazione individuale dei docenti

Proseguirà la formazione individuale con gli esperti del progetto. I docenti già contattati potranno confermare la propria partecipazione; sarà inoltre possibile coinvolgere altri insegnanti interessati, in relazione alle disponibilità progettuali.

Gli incontri avranno carattere pratico e saranno costruiti a partire dai bisogni professionali, dalle discipline insegnate e dalle esigenze didattiche espresse dai partecipanti. Calendario, durata e modalità saranno concordati direttamente con gli esperti, nelle ore disponibili o in orario pomeridiano, compatibilmente con gli impegni di servizio e con le attività scolastiche.

6. Incontri con le famiglie e orientamento

Nel mese di dicembre 2026 si propone di realizzare due incontri rivolti prioritariamente alle famiglie delle classi terze della scuola secondaria di primo grado, dedicati al ruolo genitoriale nei processi di scelta della scuola secondaria di secondo grado.

Gli incontri intendono offrire occasioni di confronto su come accompagnare ragazze e ragazzi nella costruzione del proprio progetto formativo, sostenendone interessi, attitudini e aspirazioni senza sostituirsi alle loro decisioni.

Potranno essere previsti, negli stessi appuntamenti o in momenti dedicati, approfondimenti sull'educazione digitale: uso consapevole di smartphone e dispositivi, gestione dei tempi e dei contenuti online, opportunità e rischi connessi all'intelligenza artificiale. Calendario, relatori e modalità saranno definiti con i partner e comunicati alle famiglie.

7. Evento conclusivo – Fiera della Tecnologia

Nel mese di maggio 2027 è prevista la partecipazione all'evento conclusivo di Changemaker nell'ambito del Festival Patir. L'iniziativa intende valorizzare il percorso svolto e favorire l'incontro tra scuola, famiglie e comunità territoriale.

L'evento coinvolgerà l'intera scuola: le alunne e gli alunni saranno protagonisti nella presentazione e, ove possibile, nella dimostrazione pratica dei prodotti realizzati nei laboratori. La Fiera della Tecnologia costituirà un'occasione di restituzione pubblica degli apprendimenti, di condivisione delle esperienze e di promozione della cultura scientifica, tecnologica e creativa.

Le modalità di partecipazione, gli spazi, i materiali espositivi e gli aspetti organizzativi saranno definiti con i partner del progetto e con i referenti individuati dall'Istituto.

8. Attrezzature e dotazioni

Nell'ambito del progetto è previsto un ulteriore investimento in attrezzature che resteranno in dotazione alla scuola. La scelta dei beni sarà condivisa con la Dirigente scolastica e con i docenti, a partire dai bisogni didattici effettivamente rilevati e dalle dotazioni già disponibili.

La ricognizione preliminare dovrà consentire di individuare strumenti utili alla realizzazione e alla prosecuzione delle attività, evitando duplicazioni e acquisti non coerenti con le esigenze d'uso. Le eventuali acquisizioni saranno definite nel rispetto delle procedure applicabili e degli accordi progettuali, con attenzione alla sostenibilità, alla fruibilità da parte dei diversi plessi e alla conservazione delle attrezzature.

9. Coordinamento, monitoraggio e documentazione

Il coordinamento generale è affidato alla Dirigente scolastica, che individua con i partner progettuali e i referenti interni le modalità di raccordo operativo, il calendario e i plessi di svolgimento.

Il monitoraggio si realizzerà attraverso il confronto tra esperti e docenti, la verifica dello svolgimento delle attività e la raccolta di evidenze relative alla partecipazione, ai prodotti realizzati e alle competenze sviluppate.

La documentazione potrà comprendere elaborati, fotografie, prodotti audiovisivi, materiali grafici e restituzioni delle esperienze, nel rispetto delle disposizioni in materia di protezione dei dati personali e delle autorizzazioni necessarie per l'eventuale diffusione di immagini e prodotti degli alunni.

Al termine del percorso sarà realizzata una restituzione conclusiva, anche nell'ambito della Fiera della Tecnologia, per valorizzare i risultati conseguiti e individuare elementi utili alla continuità delle pratiche didattiche innovative.

10. Risultati attesi

- maggiore partecipazione degli alunni ad attività laboratoriali STEAM e digitali;
- sviluppo di competenze di progettazione, comunicazione, collaborazione e problem solving;
- rafforzamento delle occasioni di uso autentico della lingua inglese;
- ampliamento delle competenze digitali e della consapevolezza nell'utilizzo delle nuove tecnologie;

- maggiore raccordo tra attività progettuali, curricolo e bisogni formativi delle classi;
- rafforzamento del dialogo con le famiglie sui temi dell'orientamento e della cittadinanza digitale;
- condivisione con la comunità territoriale dei prodotti e degli apprendimenti realizzati.

11. Disposizioni organizzative finali

Il calendario dettagliato, la distribuzione delle attività tra orario antimeridiano e pomeridiano, l'individuazione definitiva dei plessi e la composizione dei gruppi saranno definiti in sede di coordinamento con i partner progettuali, tenendo conto degli spazi, delle risorse disponibili e delle esigenze organizzative dell'Istituto.

Il progetto costituisce il quadro di riferimento per l'organizzazione delle attività Changemaker nell'anno scolastico 2026/2027. Eventuali adeguamenti operativi, coerenti con le finalità e con gli impegni progettuali, saranno concordati tra la scuola e i soggetti attuatori.

A tal fine è previsto un incontro di coordinamento con la Dirigente scolastica per definire plessi, calendario e organizzazione delle attività, così da portare a termine, nell'ultima annualità, tutti gli impegni previsti dal progetto.