



ISTITUTO VIRGO LAURETANA

SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

OPEN DAY
Sabato 15 dicembre 2018
dalle ore 9.00 alle 19.00

con la gestione di
ISTITUTO TRASPOSTI E LOGISTICA
LICEO SCIENTIFICO
AERONAUTICO E NAVALE

ANTONIO LOCATELLI



Le origini dell'Istituto

Dopo il successo ottenuto a livello nazionale dall'Istituto Aeronautico Antonio Locatelli di Bergamo, il professore Giuseppe Di Giminiani ha fondato l'Istituto Virgo Lauretana, con il sogno di creare un polo didattico d'eccellenza nel territorio piceno, dove far rivivere i valori della cristianità e del sapere.



Caratteristiche e finalità

L'Istituto Virgo Lauretana assicura una formazione continuativa e la crescita dei propri alunni proponendo un'offerta didattica che si articola su due livelli di istruzione:

► SCUOLA PRIMARIA

Promuove un'EDUCAZIONE che pone il bambino al centro del suo processo di apprendimento, consentendogli di imparare a vivere e convivere, imparare ad essere, a fare e a conoscere. Attività complementari con personale qualificato mireranno ad una più completa formazione individuale del bambino.

► SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Promuove l'ACQUISIZIONE DI UN METODO DI STUDIO e di un lavoro personale e critico accompagnando il cammino di ogni ragazzo verso l'approfondimento della propria identità e scoperta del proprio valore e valorizzando l'ora di lezione come avvenimento della realtà e del rapporto tra persone. Attività complementari e formative saranno tese a predisporre l'alunno per un miglior inserimento nella società che lo circonda e nel mondo della scuola secondaria di secondo grado.



PROGETTO MUSICA

Nell'ambito delle attività che l'Istituto intende proporre alla scolaresca trovano giusta collocazione, in un ampio progetto educativo-musicale, una serie propedeutica di percorsi pratico-cognitivi rivolti agli alunni della formazione primaria. L'obiettivo è lo sviluppo delle abilità musicali attraverso la pratica corale-strumentale, potenziando uno o l'altro aspetto oppure scegliendo un percorso trasversale: attraverso il canto e la pratica del flauto dolce l'alunno approccerà con naturalezza le principali competenze musicali in un'atmosfera che favorisce il benessere psichico e fisico. La musica è lo spazio che permette di far emergere le componenti positive del bambino dove l'apprendimento, forte del legame emotivo, diviene significativo.

La scuola primaria

► ORGANIZZAZIONE DIDATTICA

La normale programmazione didattica ministeriale viene ampliata dallo studio di discipline complementari e formative quali **teatro, musica, dizione, l'informatica**, e la doppia lingua straniera. Le lezioni di Lingua Inglese prevedono ore con l'insegnante madrelingua e ore di CLIL.

Il programma è finalizzato alla preparazione degli esami KET -Trinity. Le attività sportive previste nell'ambito delle ore curricolari sono costituite dal nuoto e dalla scherma cui si aggiungono altre discipline sportive da programmare anche nelle ore extra curricolari.

Le attività motorie vengono organizzate e svolte sotto la guida di docenti qualificati e specializzati nel settore.



Corsi di studio

Classe	I	II	III	IV	V
Italiano	8	8	8	8	8
Teatro e Dizione	1	1	1	1	1
Storia	2	2	2	2	2
Geografia	2	2	2	2	2
Cittadinanza (CLIL)	1	1	1	1	1
Matematica	6	6	6	6	6
Scienze	2	2	1	1	1
Inglese	2	3	3	3	3
CLIL e madrelingua	1	1	2	2	2
Spagnolo	1	1	1	1	1
Informatica e Tecnologia	1	1	1	1	1
Arte e Immagine	1	2	2	2	2
Musica e Canto	1	1	1	1	1
Scienze motorie	2	2	2	2	2
Religione	2	2	2	2	2
Tempo Studio	2	-	-	-	-
Totale Ore settimanali	35	35	35	35	35

Scuola secondaria di primo grado

La didattica e l'innovazione

METODO FLIPPED CLASSROOM

Da sempre il Locatelli è attento ad una didattica innovativa e costantemente arricchente per i suoi alunni, che fornisca loro le competenze adeguate per affrontare il futuro di studenti e di persone.

La priorità del Locatelli non è semplicemente implementare la piattaforma tecnologica della didattica, bensì di integrare la tecnologia partendo dalla didattica, esperienza cognitiva quotidiana dei ragazzi.

Per questo la scuola ha scelto la "**Classe Capovolta**" la didattica digitale nata negli USA, che si rifà ai recenti studi di neuroscienze che hanno portato alla luce un concetto chiave: l'apprendimento è radicato nelle pre-conoscenze degli alunni, le quali vanno stimulate in modo da divenire l'incipit del loro processo cognitivo.

Con il metodo della "**Flipped Classroom**" l'obiettivo didattico è che gli studenti, opportunamente guidati dal docente-mentore, attivino un processo di radicamento della conoscenza attraverso un percor-

so esperienziale basato sia sulla condivisione delle pre-conoscenze, sia sull'apprendimento individuale delle nuove conoscenze acquisite a casa, permettendo loro di divenire soggetti attivi del loro apprendimento e di imparare sin dalla giovane età a documentarsi, confrontarsi e a dibattere i molteplici aspetti che la realtà pone davanti ai loro occhi.

Grazie alla didattica basata sulla "**Classe Capovolta**" gli studenti del Locatelli impareranno a produrre prodotti digitali e multimediali, acquisiranno metodologie di ricerca online che li porteranno a discernere i contenuti in modo critico, utilizzeranno social media pensati per il mondo scolastico e saranno chiamati in prima persona a costruire assieme al corpo docente le basi del progetto di digitalizzazione della didattica.

Corsi di studio

Classe	I	II	III
Italiano	6	6	6
Latino	1	1	1
Teatro e Dizione	1	1	1
Storia CLIL	2	2	2
Geografia CLIL	1	1	1
Cittadinanza	1	1	1
Matematica	4	4	4
Scienze CLIL	2	2	2
Inglese (madrelingua)	2+1	2+1	2+1
Spagnolo (madrelingua)	2	2	2
Informatica e Tecnologia	1	1	1
Arte e Immagine CLIL	2	2	2
Musica e Canto	2	2	2
Scienze motorie	2	2	2
Religione	1	1	1
Tempo Studio	4	4	4
Totale Ore Settimanali	35	35	35



OBIETTIVI

Area motoria

Il progetto si propone di sviluppare negli alunni degli schemi motori maggiormente funzionali e tendenti al miglioramento della lateralità, allo sviluppo delle capacità percettivocinetiche, al miglioramento della coordinazione dinamica e generale, all'organizzazione dello spazio e del tempo, e alla destrezza.

Area sociale

All'interno dell'area sociale si punta allo sviluppo e al miglioramento della capacità di lavorare in gruppo, quindi alla collaborazione tra compagni, alla capacità di confronto e alla conoscenza e all'uso di un regolamento.

I corsi si articoleranno in un numero di ore da stabilire a seconda della disponibilità didattica e troveranno opportuna collocazione all'interno della programmazione educativo-didattica dell'educazione motoria.



Progetto Scherma

La Scherma è uno sport di combattimento nel quale due avversari si fronteggiano in un duello utilizzando il Fioretto, la Spada o la Sciabola. La Scherma ha origini antichissime e, con Fioretto e Sciabola, fu inclusa nei primi giochi delle Olimpiadi moderne (Atene 1896), mentre la Spada fu aggiunta nel 1900.

Oggi la scherma è uno sport altamente educativo, fondato come allora su alti valori sportivi.

La variabilità delle situazioni durante gli incontri richiede, oltre che ottime capacità fisiche, lo sviluppo di grandi capacità percettive.

Lo scopo principale del progetto è avvicinare gli allievi allo sport della scherma, vivendo l'esperienza attraverso il gioco, rendendo vivo e armonico lo sviluppo integrale della persona e, nello stesso tempo, attraverso il gioco, far acquisire abilità quali manualità, scelta di tempo, discriminazione spaziale e temporale, e soprattutto le capacità decisionali del soggetto.

Nel gioco insieme agli altri, scatta il meccanismo di confronto, d'osservazione e d'imitazione dei diversi comportamenti, e quindi attraverso l'esecuzione del gioco nella sua forma globale, cioè la tattica, si arriva ad apprendere ed affinare i gesti per migliorare la propria tecnica.

Tutto questo viene proposto nel pieno rispetto dei processi affettivi e cognitivi, lasciando libero l'allievo di esprimere tutte le proprie potenzialità creative.



Progetto

Coding e Robotica

L'impiego della robotica educativa nella scuola può essere di grande aiuto perché favorisce la realizzazione di ambienti di apprendimento in grado di coniugare scienza e tecnologia, teoria e laboratorio, studio individuale e studio cooperativo. Si impiegano le tecnologie dell'automazione con l'uso di macchine programmabili e la realizzazione di sensori miniaturizzati laddove si propone agli alunni un approccio fortemente costruttivista al sapere, in un contesto di laboratorio realizzato attorno a dispositivi con cui gli alunni possono "imparare operando", attraverso l'interazione sul piano fisico e materiale (oggetti manipolabili), sul piano tecnologico (componenti attivi, ingranaggi motori, sensori), e sul piano informatico (programmazione).

L'uso didattico di queste tecnologie può offrire ai nostri studenti la possibilità di investigare e conoscere concetti che sono troppo astratti o difficili da comprendere. In particolare il carattere multidisciplinare della robotica avvicina i giovani all'informatica, alla meccanica, ai circuiti elettrici, alla fisica, all'etica delle tecnologie applicate e alle nuove frontiere della medicina e della biochimica che vengono aperte con l'applicazione delle emergenti nanotecnologie.

Realizzare un artefatto dotato di cervello elettronico e di dispositivi sensoriali costituisce per un giovane studente un'attività complessa ma stimolante che trova le sue espressioni in una pratica laboratoriale e di sperimentazione orientate ad oggetti reali e non astratti. Sono compiti che richiedono abilità pratico-costruttive, sviluppo di capacità logico-formali, una significativa attitudine all'osservazione critica e alla rielaborazione dei progetti, in un ambito necessariamente collaborativo tra i componenti e il gruppo di lavoro.

Tale progetto si propone di:

- Sviluppare percorsi laboratoriali nell'area tecnologica-scientifica;
- Coinvolgere attivamente gli studenti nel loro processo di apprendimento e di costruzione delle conoscenze, promuovendo il pensiero creativo;
- Intrecciare le competenze, gli obiettivi della tecnologia e quelli delle scienze in un rapporto di scambio reciproco (Meccanica, Informatica, Matematica, Fisica);
- Utilizzare l'operatività, stimolare la capacità di analisi, la capacità organizzativa e la capacità di comunicare;
- Far acquisire metodi per risolvere problemi e con l'aiuto di un automa stimolare il gusto di realizzare i propri progetti, frutto della fantasia e della razionalità.

Progetto

Autostima e Scuola

La scuola continua ad essere per eccellenza l'ambiente in cui ci si misura con gli altri, sia sul piano relazionale che su quello degli apprendimenti; quindi la scuola costituisce per ogni ragazzo un'importante occasione di verifica del proprio valore e di costruzione della personalità attraverso il confronto della propria identità. Negli ultimi anni la scuola ha registrato un notevole aumento di alunni con situazioni difficili da affrontare sul campo interpersonale, scolastico, familiare ed emotivo che vanno a lesionare gravemente la propria autostima, componente fondamentale per lo sviluppo della salute mentale emotiva e fisica del ragazzo e per l'impegno e la voglia di mettersi in gioco nella scuola e nella vita. Pertanto accrescere nei nostri ragazzi il proprio grado di autostima lo riteniamo fondamentale.

L'adolescente viene aiutato e accompagnato a riconoscere le proprie abilità e talenti, ad identificare e accettare con serenità i propri limiti, a sottolineare il successo passo per passo, a scoprire la propria individualità e unicità a imparare a comunicare ed esprimere i propri bisogni nel rispetto di quelli al-

trui, sviluppando capacità di ascolto e comprensione verso gli altri e di gestione costruttiva dei conflitti, ad esplorare, riconoscere, nominare, comunicare e gestire positivamente le proprie emozioni e ad avere il senso di responsabilità individuale, civica e sociale.



Progetto

Educazione all'affettività

Il progetto si struttura a partire dal presupposto che l'educazione all'affettività è parte integrante dell'essere umano e della sua identità e quindi inscindibile dall'educazione generale della persona.

Si ritiene, inoltre, che le eventuali azioni programmate non possano che derivare da un lavoro congiunto

tra scuola e famiglia e comportare non solo l'attenzione agli aspetti cognitivi, legati più strettamente al sapere, ma anche l'educazione all'aspetto relazionale ed emotivo (saper essere), al rapporto con gli altri, al rispetto di sé e dell'altro, alla capacità di sentire le proprie emozioni e di gestirle. Questo insegnamento fa parte dell'educazione della persona e risponde al bisogno dei bambini di poter crescere e svilupparsi in modo armonioso ed è indipendente dalle origini, dalla cultura o dalla religione dei singoli.

Tale progetto, pertanto, avrà come obiettivi:

- Interiorizzare il rispetto di regole e confini;
- Imparare a riconoscere le proprie emozioni;
- Sviluppare le capacità di relazione e confronto con gli altri;
- Sviluppare una propria capacità critica ed autoriflessiva;
- Riflettere sulla ricchezza della diversità;
- Valorizzare i diversi aspetti che caratterizzano ognuno.



Progetto

Danza

► LA DANZA COME DISCIPLINA EDUCATIVA

L'attivazione dall'anno scolastico 2013/14 del Liceo Coreutico di Bergamo diretto artisticamente dall'etoile Carla Fracci ha fatto maturare negli anni la consapevolezza che la Danza sia una disciplina formativa complementare alla crescita e alla formazione dei giovani.



La danza é la prima espressione artistica del genere umano perché ha come strumento di comunicazione il corpo nella sua totalità fisica e spirituale.

Attraverso la danza l'allievo impara a conoscere il proprio corpo e a usare il movimento come mezzo di comunicazione con gli altri, impara a scoprire che la qualità del movimento varia a seconda delle emozioni e delle sensazioni provate ed è strettamente collegata allo spazio usato, alla musica, al ritmo, e, non ultimo, alle persone che lo circondano.

Questo progetto verte su uno studio attento e costante della danza classica e ha lo scopo di far conoscere agli allievi il loro corpo come strumento di comunicazione e di espressione artistica.

Esso prevede una frequenza ai corsi di danza di due volte a settimana: le lezioni pratiche hanno l'intento di far apprendere la tecnica d'esecuzione e la coordinazione dei movimenti, di sviluppare la forza, la resistenza muscolare, di stimolare l'espressività e il lato artistico di ciascun allievo.

Progetto CLIL



► APPRENDIMENTO INTEGRATO DI LINGUA E CONTENUTO - (*Content and Language Integrated Learning - CLIL*)

Il CLIL (Content and Language Integrated Learning) è un approccio didattico di tipo immersivo che punta alla costruzione di competenze linguistiche e abilità comunicative in lingua straniera insieme allo sviluppo e all'acquisizione di conoscenze disciplinari per potenziare l'insegnamento/apprendimento di una seconda lingua (L2) utilizzandola come veicolo per l'apprendimento di contenuti. L'approccio CLIL ha infatti il duplice obiettivo di focalizzarsi tanto sulla disciplina insegnata che sugli aspetti grammaticali, fonetici, e comunicativi della lingua straniera che fa da target veicolare. Viste le sue caratteristiche, il CLIL potenzia nello studente una maggiore fiducia nelle proprie capacità comunicative nella lingua straniera target, più spendibilità delle competenze linguistiche acquisite, specialmente in attività pratiche.

► OBIETTIVI

Concepito come una forma di apprendimento che combina aspetti linguistici e disciplinari, l'insegnamento di tipo CLIL persegue un duplice obiettivo.

Questo approccio didattico deve permettere all'alunno, da una parte, di acquisire delle conoscenze in contenuti speci-

Progetto

Bullismo e Cyberbullismo

Il progetto nasce dalla necessità di promuovere una riflessione sulle tematiche della sicurezza online e favorire l'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica, per garantire un uso consapevole e corretto della rete attraverso la costruzione di strategie finalizzate a rendere internet un luogo più sicuro.

Internet rappresenta per gli adolescenti un contesto di esperienze e "social networkizzazione" irrinunciabile: si usa per mantenersi in contatto con amici e conoscenti, cercare informazioni, studiare, etc. Le nuove tecnologie, quindi, sono in grado di offrire a chi ne fa uso grandi opportunità, specialmente nel campo comunicativo-relazionale, ma nello stesso tempo espongono i giovani utenti a nuovi rischi, quale il loro uso distorto o improprio, per colpire intenzionalmente persone indifese e arrecare danno alla loro reputazione. È importante parlare di consapevolezza e corretta informazione nella prevenzione di questi episodi, anche nel contesto scolastico. La necessità di conoscere, controllare e quindi prevenire il fenomeno del bullismo, e cyber-bullismo, in costante crescita, risulta in conclusione necessaria. La scuola, infatti, non è un ente o una struttura educativa a se

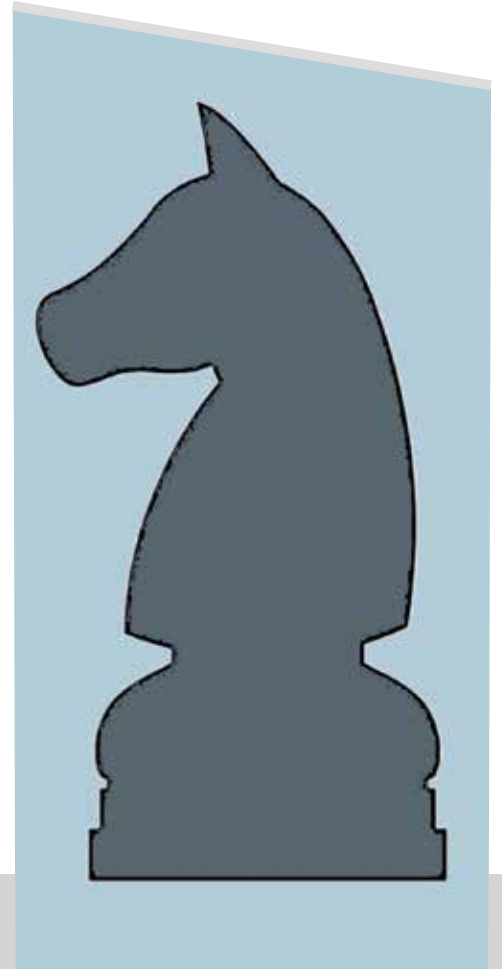
stante, ma rappresenta la più moderna e contemporanea visione di ogni aspetto di crescita, educazione e cultura. Tale progetto prevede un incontro con la Polizia Postale per tutti gli alunni al fine di far riconoscere "i pericoli nascosti" negli strumenti di comunicazione/interazione attualmente disponibili su internet quali i social network (Facebook, Myspace), le chat e l'instant messaging (Twitter, Whatsapp), la pubblicazione di contenuti (Youtube) e di far utilizzare in modo corretto e responsabile tali strumenti.



Progetto

Scacchi a scuola

Nella società contemporanea il tempo dedicato dai bambini al gioco e all'incontro con l'altro si è contratto, relegato spesso ad attività condotte individualmente e virtualmente, dentro le mura domestiche. I bambini e gli adolescenti dedicano gran parte del loro già scarso tempo libero ai video giochi, condotti al limite in collaborazione online, perdendo l'opportunità di divertirsi e stimolare la mente in condizioni di socializzazione con i propri pari. In altre circostanze l'assenza di interessi e opportunità di svago li espone al rischio di assumere comportamenti a sfondo deviante. Giocare a Scacchi è un'attività innanzitutto ludica, che sollecita la sana e naturale competizione insita nell'indole del ragazzo, stimolandone inoltre le capacità di analisi, di problem-solving, (risoluzione del problema) fungendo da training mentale per il miglioramento delle capacità metacognitive e di concentrazione e attenzione, con particolare riguardo alla caratteristica di persistenza. È un "gioco di ruolo", come si direbbe oggi, ma a differenza dei prodotti virtuali, l'interazione nella partita con l'altro consente continue e infinite variazioni di gioco, strategia, risoluzione dei problemi e superamento degli ostacoli, perseguimento dell'obiettivo, negoziazione dell'esito (la patta) che nessun videogame potrà mai offrire. Pur essendo uno tra i giochi più antichi e diffusi, l'interesse per questi importanti benefici sia sullo sviluppo cognitivo che sociale soprattutto nei soggetti in età evolutiva è storia recente. E' un gioco che appassiona persone di tutte le età e, una volta appreso, può favorire la condivisione del tempo libero tra generazioni diverse come padri e figli.



Il corso di Diritto dell'Informatica

L'Istituto "Antonio Locatelli" di Bergamo ha appositamente pensato, strutturato ed inserito tra le materie di insegnamento per le classi prime della Scuola Secondaria di Primo Grado, un corso di **Diritto dell'Informatica** basato su lezioni frontali e specificatamente settato sull'età e sulla grande propensione degli studenti all'utilizzo dello strumento informatico.

I mezzi di comunicazione e la crescente informatizzazione sono il risultato e il sintomo di una società in evoluzione, ma la stessa evoluzione tecnologica ha comportato il proliferare di nuove insidie e pericoli per i *net users*. E a questo assunto non sono affatto estranei o immuni i più giovani, i "nativi digitali", il vero "anello debole" dell'intera catena che costituisce la filiera multimediale degli attori del Web.

È naturale che gli adolescenti siano fortemente attratti dal desiderio di esplorare i nuovi mezzi di comunicazione, ma la scarsa esperienza finisce per accrescere la possibilità che internet e gli smartphone possano essere adoperati in modo imprudente e illegale.

È sulla base di tali considerazioni che la Scuola ha

pensato un corso basato sulla illustrazione del diritto applicato all'informatica e che rappresenta un *quid novis* rispetto ai piani didattici della gran parte degli istituti scolastici oggi operanti sul territorio nazionale; una scelta operata dall'Istituto nell'esclusivo interesse dei propri studenti e finalizzata a voler dare a questi ultimi le necessarie nozioni tecniche e giuridiche per un uso corretto, prudente e consapevole degli strumenti informatici, dei media sociali e del web 2.0.

L'elemento innovativo rappresentato dal corso consiste nell'unire la didattica all'innovazione tecnologica e alla conoscenza del diritto applicato all'utilizzo dei moderni sistemi informatici e telematici, oltre che fornire agli studenti un approfondimento esauritivo e di elevato spessore sulle regole che sottendono un utilizzo corretto della rete, fondendo aspetti tecnici e giuridici, sapientemente rappresentati con lezioni didattiche ed esercitazioni tenute da esperti di primario rilievo della specifica, attuale e delicata materia.

Finalità precipua è informare i più giovani sugli in-

numerevoli rischi della navigazione online e aprire le porte a una serena ma seria riflessione in coloro che, straordinariamente avvezzi e capaci nell'utilizzo della rete internet, sono contestualmente poco coscienti dei rischi legali e giuridici che determinate condotte e l'inosservanza di specifiche regole possono comportare.

Il corso voluto dall'Istituto Antonio Locatelli, si basa sul fondamento che è giusto che i ragazzi dell'e-ge-



neration abbiano la possibilità di utilizzare gli strumenti tipici della propria Cultura e della propria epoca, ed è compito della scuola seguirli e istruirli in un uso corretto e consapevole, dando spazio alla necessaria opera di dialogo e ascolto dei più giovani.

Il percorso didattico tracciato si basa quindi non esclusivamente sulla elargizione delle necessarie nozioni giuridiche e tecniche, ma anche sul dialogo con i propri studenti, illustrando loro come utilizzare eventuali strumenti e funzioni di sicurezza.

Compito dei docenti del corso, tenendo conto dell'età e del grado di maturità degli alunni, è quello di far loro da guida nelle attività online e inculcare nei discenti la necessità di realizzare un uso del web informato, prudente, responsabile e nel rispetto delle regole.

Anche in questo consiste la mission dell'Istituto "Antonio Locatelli" di Bergamo: fare dei propri studenti persone tecnicamente e giuridicamente preparate, per cogliere al meglio le future opportunità.

L'Istituto offre agli alunni:

- ▶ Accoglienza pre-scolastica dalle ore 7:30
 - ▶ Uscita posticipata (su richiesta)
 - ▶ Tempo studio facoltativo
 - ▶ Servizio di scuolabus
 - ▶ Servizio mensa
- ▶ Certificazioni Lingua Inglese Esami Cambridge ESOL
 - ▶ Lingua Inglese con insegnante madrelingua
 - ▶ Settimana breve
- ▶ Sala polivalente con palco e maxischermo
- ▶ Aula di informatica con 15 postazioni
 - ▶ Lavagne "Monitor Touch"
 - ▶ Laboratorio scientifico
- ▶ Laboratorio d'arte e immagine
- ▶ Laboratori di Scienze-Fisica

▶ E-LEARNING

Dopo l'Istituto Aeronautico A. Locatelli di Bergamo ora anche l'Istituto Virgo Lauretana ha intrapreso la strada verso il futuro e la tecnologia con una serie di iniziative in ambito multimediale che fanno della scuola un esempio di eccellenza nel panorama dell'istruzione nazionale.

A partire dall'anno scolastico 2010-2011 le aule dell'Istituto sono state cablate per permettere a tutti gli alunni di usufruire del servizio e-learning: le lezioni dei docenti vengono registrate e messe a disposi-



zione come strumento di studio e come strumento di recupero per chi non ha assistito di persona alla lezione. Così, a casa come a scuola, è possibile avere sempre a portata di mano le spiegazioni dei docenti.

► PROGETTO SCUOLA DIGITALE - TOUCH

Il progetto scuola digitale - touch nasce per sviluppare e potenziare l'innovazione didattica attraverso l'uso di tecnologie informatiche.

La lavagna Interattiva Multimediale svolge un ruolo chiave per l'innovazione della didattica: è uno strumento che consente di integrare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nella didattica in classe in modo trasversale alle diverse discipline.

Le classi sono dotate di kit tecnologici composti da lavagne interattive multimediali con proiettore integrato e personal computer.

Con il monitor touch non sono più gli allievi ad essere portati in sala informatica, ma è il multimediale ad entrare in classe e rendersi immagine, video, web, risorse interattive. La classe diventa un nuovo ambiente di apprendimento e di formazione in cui tutti



possono interagire con quanto avviene sullo schermo. Oltre che per la didattica frontale, la lavagna interattiva viene usata per lezioni di tipo interattivo/dimostrativo, cooperativo e costruttivo; per condurre attività laboratoriali, per la navigazione e ricerca sul web, per presentare in modo innovativo studi ed elaborati realizzati dagli studenti.

Il docente potenzia l'attività didattica con la multimedialità e la possibilità di utilizzare software didattici in modo condiviso, facilita la spiegazione dei processi, la descrizione di situazioni e ambienti e l'analisi dei testi. Tutto ciò consente una visualizzazione diretta e condivisa dell'oggetto su cui è convogliata tutta l'attenzione degli allievi, avendo inoltre la possibilità di salvare i percorsi didattici proposti per successivi utilizzi o per la distribuzione agli studenti, inclusi quelli assenti.

REGOLAMENTO

► LABORATORIO DI TEATRO IN INGLESE

Il laboratorio di Teatro in inglese proposto dall'Istituto Locatelli costituisce un momento privilegiato di apprendimento in cui accanto all'approfondimento linguistico e all'acquisizione di un nuovo lessico i bambini hanno l'occasione di alimentare la propria creatività e, non meno importante, di divertirsi. Durante il laboratorio teatrale, inteso come spazio di gruppo, il singolo trova modo e possibilità di espressione, libera e serena, della propria creatività.



Il regolamento del nostro Istituto riguarda principalmente i rapporti scuola/famiglia, la presenza in Istituto degli alunni e il comportamento degli stessi all'interno della scuola.

Gli alunni sono tenuti a osservare puntualmente il calendario e l'orario scolastico. Il diario e il libretto scolastico sono strumenti di comunicazione tra scuola e famiglia, e devono essere portati sempre.

Si considera la famiglia indispensabile per l'attuazione del progetto educativo della scuola e a questa si chiede collaborazione in merito alla partecipazione alla vita scolastica e all'attenzione affinché il comportamento dei figli sia consono con le regole dell'Istituto.

Il comportamento degli alunni deve essere improntato alla correttezza e al rispetto dei luoghi senza eccessi nell'abbigliamento e nell'acconciatura, nel linguaggio e nei gesti. La permanenza nell'Istituto è legata non solo all'ottemperanza degli impegni scolastici e disciplinari, ma anche alla consonanza di intenti educativi tra scuola, famiglia e alunno. Tra l'altro, è fatto obbligo agli alunni di indossare la divisa scolastica giornaliera, è vietato masticare chewing-gum e portare a scuola oggetti e materiali non consoni con l'attività didattica. È altresì vietato introdurre a scuola ogni apparecchio di natura elettronica, quali telefoni cellulari, videogames e lettori musicali.

Convitto

Le famiglie non residenti che intendano iscrivere i propri figli possono trovar loro adeguata sistemazione presso la struttura esistente all'interno del complesso scolastico.

Lo studio è l'attività principale del convittore e della convittrice. Ad esso è riservata la maggior parte del pomeriggio in Convitto, sotto il controllo e l'assistenza del Personale Docente del mattino che agisce per la promozione del processo di crescita umana, civile, culturale e di socializzazione degli allievi guidandoli ed assistendoli nei vari momenti della vita in comune in un quadro coordinato di rapporti e di intese con i docenti e con le famiglie.

Le strutture del Convitto ed il Personale Educativo offrono ai ragazzi e alle ragazze una vasta offerta di possibili attività.

Nel corso di ogni anno scolastico sono previsti tornei sportivi oltre ad attività in piscina. Sono inoltre funzionanti i "laboratori" di arte, teatro, cinema, musica, fotografia e informatica.



Via Parini, 69/73 - 63013 - Grottammare (AP)
Tel. +39 0735 581854 / 587117 - Fax +39 0735 582570
www.virgolauretana.it - info@virgolauretana.it