



I.C DI CAPPELLA MAGGIORE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

"T. VECELLIO DI COLLE UMBERTO"

Scuola circondata da ampi spazi



Aule dotate di Digital Board



Palestra ampia ed attrezzata per diverse discipline sportive



AMBIENTE STEM



AULA DI MUSICA



AMBIENTE LETTURA



Spazi esterni coperti per le attività all'aperto



CLIMA
FAMILIARE
e
ATTENTO
ALLA
PERSONA



CURA

NELLA PREPARAZIONE INDIVIDUALE
E NELLA CRESCITA DELL'ALUNNO





- **FORMARE CITTADINI ATTIVI IN CONTESTI MULTICULTURALI**
- **FORMARE PERSONE CAPACI DI INSERIRSI NEL PROPRIO CONTESTO SOCIALE, CULTURALE, LAVORATIVO, POLITICO,...**



COME?



VALORIZZANDO I TALENTI DI CIASCUNO



ACCENDENDO IN OGNUNO LA SCINTILLA DELL'INTERESSE E LA CURIOSITÀ



FAVORENDO APPRENDIMENTI SIGNIFICATIVI PER IL SUCCESSO FORMATIVO DI TUTTI



PROMUOVENDO I VALORI UNIVERSALI (SOLIDARIETÀ, ACCOGLIENZA, RISPETTO, RESPONSABILITÀ, GRATITUDINE...)



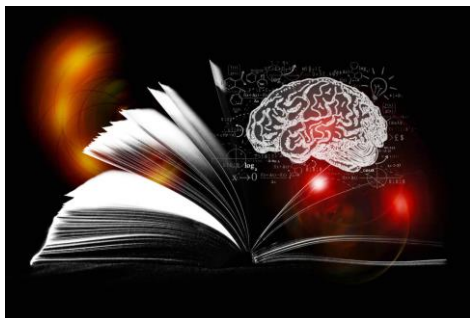
ORGANIZZAZIONE SCOLASTICA



30 ORE
SETTIMANALI

DALLE 8
ALLE 13

DAL LUNEDÌ
AL SABATO



LE DISCIPLINE



disciplina	Ore settimanali
Lettere	6 ore Italiano + 2 ore Storia e 2 di Geografia
Matematica e Scienze	4 ore Matematica + 2 ore di Scienze
Inglese	3 ore
Francese	2 ore
Tecnologia	2 ore
Arte e immagine	2 ore
Musica	2 ore
Motoria	2 ore
Religione o AA	1 ora

RELIGIONE CATTOLICA o ATTIVITÀ ALTERNATIVA

1 ORA A SETTIMANA



- **Attività di studio e/o di ricerca individuale con assistenza di personale docente (STUDIO ASSISTITO)**

oppure

- **Attività didattiche e formative**

LA SCELTA :

- VIENE FATTA AL MOMENTO DELL'ISCRIZIONE
- HA VALORE PER L'INTERO ANNO
- DIRITTO DI MODIFICARE LA SCELTA PER L'ANNO SUCCESSIVO ENTRO IL TERMINE DELLE ISCRIZIONI, ESCLUSIVAMENTE SU INIZIATIVA DEGLI INTERESSATI

ATTIVITÀ ALTERNATIVA

La scelta di attività alternative riguarda esclusivamente coloro che hanno scelto di NON avvalersi della religione cattolica.



E' operata attraverso una funzionalità del sistema "Iscrizioni on line" accessibile ai genitori dal 31 maggio al 30 giugno con le medesime credenziali di accesso

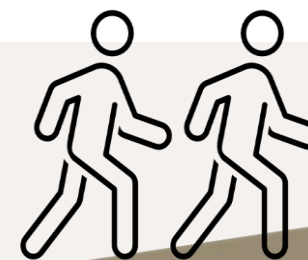
USCITE DIDATTICHE



CITTA' D'ARTE



USCITE
NATURALISTICHE



USCITE SUL
TERRITORIO

ATTIVITÀ DI POTENZIAMENTO IN ORARIO EXTRA SCOLASTICO

Corsi di **potenziamento della lingua inglese** in orario pomeridiano per le classi seconde e terze

Laboratori pomeridiani di musica, in collaborazione con la Scuola di Musica, come avviamento alla pratica musicale: strumentale e vocale

Gruppo sportivo scolastico attività scolastiche in preparazione dei giochi sportivi studenteschi

Gita Milano



Uscita Naturalistica



Uscita sul territorio comunale



Progetto Biodiversità



RAPPORTI CON I DOCENTI

- **COLLOQUI** OGNI SETTIMANA DA NOVEMBRE A MAGGIO, SU PRENOTAZIONE, IN ORARIO MATTUTINO
- DUE **COLLOQUI GENERALI** IN ORARIO POMERIDIANO (A DICEMBRE E AD APRILE)
- SU RICHIESTA PER SITUAZIONI PARTICOLARI



USO DEL CELLULARE A SCUOLA

- **È VIETATO** DURANTE TUTTO L'ORARIO SCOLASTICO ED IN TUTTO L'EDIFICIO (SPAZI INTERNI ED ESTERNI DELLA SCUOLA)
- IN CASO DI BISOGNO I GENITORI CONTATTANO LA SCUOLA E I DOCENTI CONTATTANO I GENITORI
- PUÒ ESSERE PORTATO A SCUOLA, SOLO COMPILANDO UNA SPECIFICO MODULO, **MA DEVE ESSERE TENUTO SPENTO**



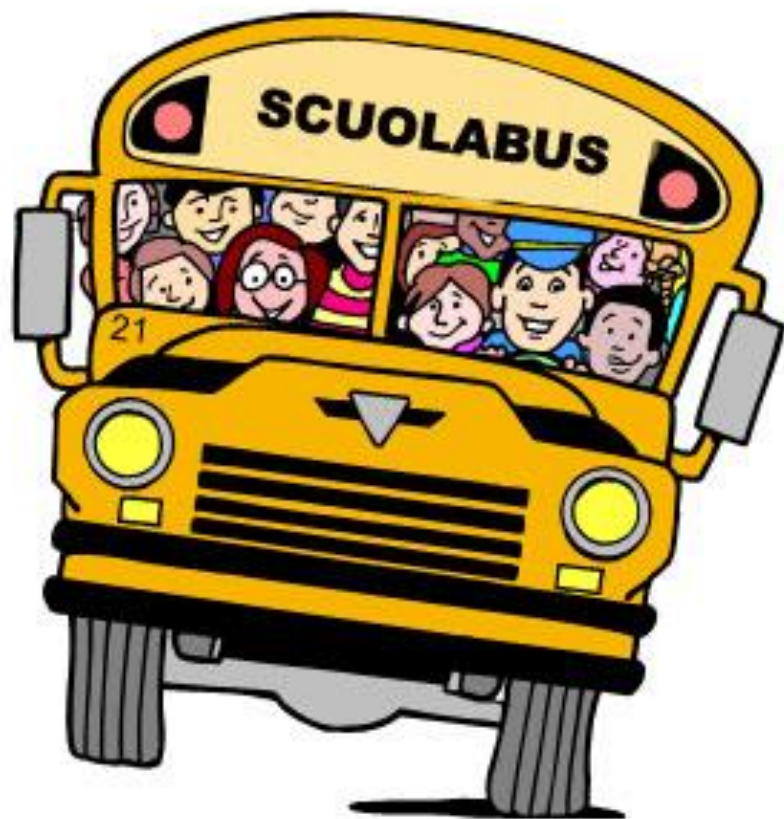
SOMMINISTRAZIONE DI FARMACI



IL PERSONALE SCOLASTICO ***NON PUÒ*** SOMMINISTRARE FARMACI



ECCEZIONE: ***FARMACO SALVAVITA***, ma bisogna attivare una procedura particolare previa documentazione medica



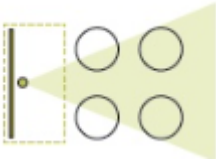


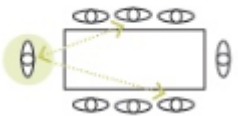
TRASPORTO

- SERVIZIO GESTITO DAL COMUNE
- COSTO A CARICO DELLE FAMIGLIE

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI FISICI E VIRTUALI

- Ambienti in cui la **partecipazione dell'allievo è attiva**, è immerso in azioni che lo **coinvolgono** sia cognitivamente che **emotivamente**, ed anche **sul piano relazionale e fisico**



ATTIVITA'	SPAZIO
FRONTALE	
CREATIVA	
COMUNICATIVA	
TEAM	

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI VIRTUALI

- **Ambienti virtuali di apprendimento innovativo attraverso l'uso di piattaforme on line** arricchendo il contenuto della didattica di risorse digitali. Attraverso un ruolo attivo e collaborativo dello studente, **si favorisce la creatività, con l' utilizzo di molteplici metodologie didattiche innovative.**



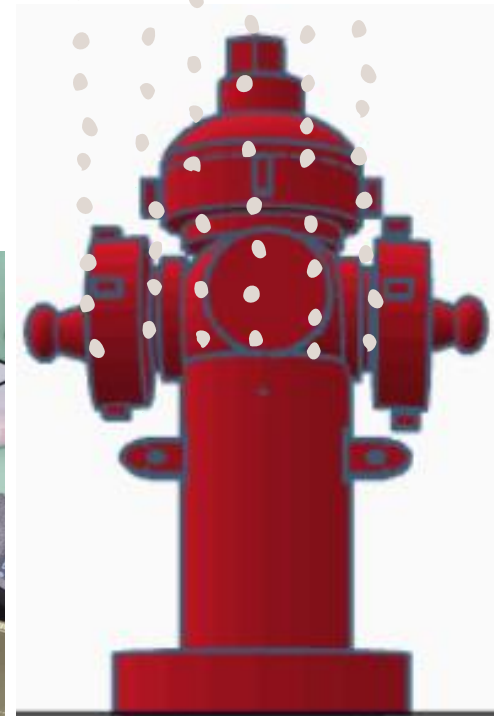
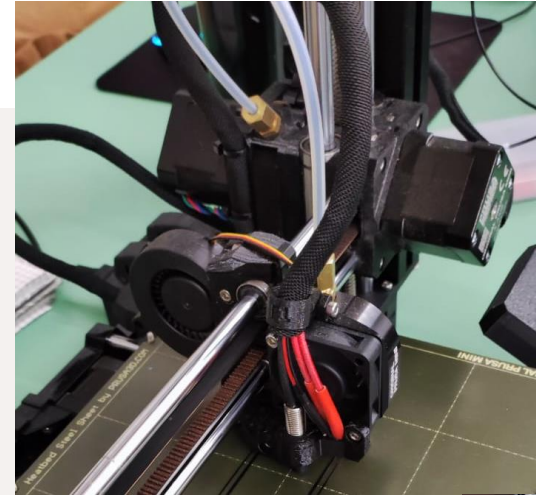
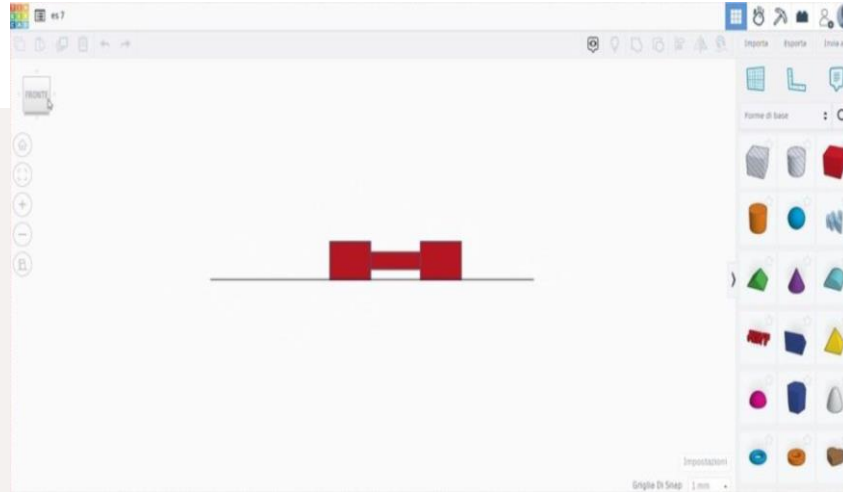
Ambiente STEM, Flessibile e Connesso

- **“Lab- STEM”**, è uno ambiente interdisciplinare, flessibile, modulare e facilmente configurabile in base all’attività da svolgere improntate al Making ed al Tinkering.
- **Lavagne interattive, connessione ad internet con cloud dedicati, armadio da trasporto per notebook e tablet, stampante 3D, Plotter da taglio**, ne fanno un ambiente dove gli studenti possono disporre di diversi strumenti per realizzare i loro progetti.



STEM: Making e Tinkering

- Stampa 3D
- Elettronica
- Coding
- Robotica



Scratch
Block-based programming

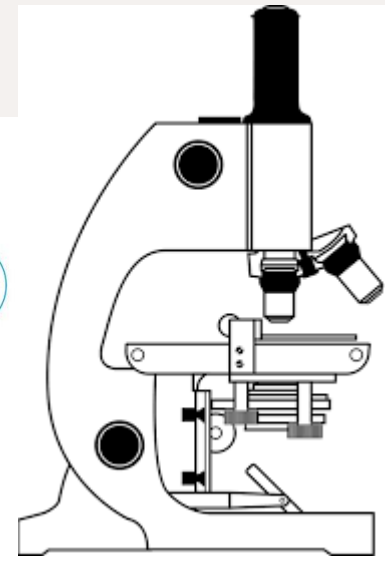
Arduino C
Text-based programming

Learn Coding from Beginner to Expert

A promotional graphic for learning coding. It features two panels: 'Scratch' with 'Block-based programming' and 'Arduino C' with 'Text-based programming'. Below the panels is a small blue robot on a wooden surface. The text 'Learn Coding from Beginner to Expert' is at the bottom.

<CODING E SCRATCH>

arete ONLUS

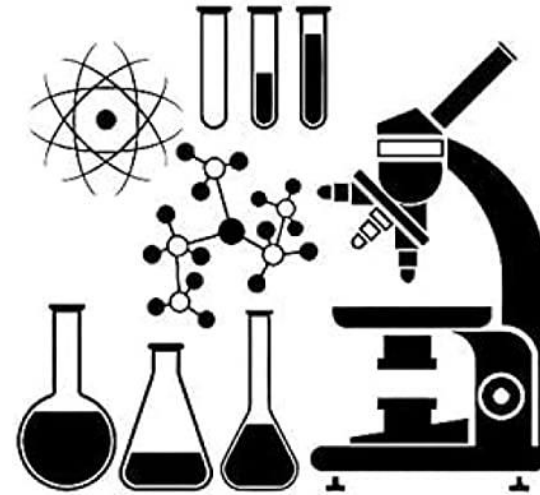
A graphic with the text '<CODING E SCRATCH>' in blue. Below it are the 'CODING E' logo (black squares with white letters), an Angry Bird character, the Scratch cat character, and the 'arete ONLUS' logo.



LABORATORIO INFORMATICA

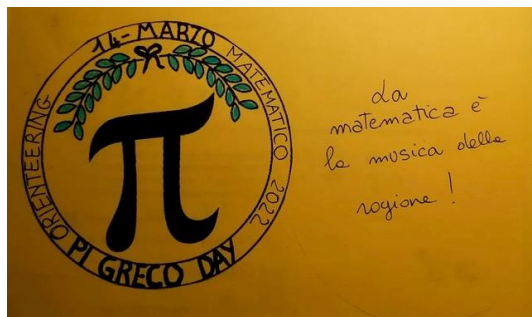
- **Ambienti virtuali:**
- Utilizzo della **piattaforma Office 365** e dei suoi applicativi per le attività didattiche
- Utilizzo di applicativi per la creazione di prodotti digitali multimediali: **Thinglink**, **Sweet home 3D**, **Canva**, **Tinkercad**.

LABORATORIO SCIENZE



PROGETTI MATEMATICA

- **-Geometriko** per le classi seconde, è un gioco che aiuta a imparare divertendosi le proprietà dei quadrilateri.
- **-Il Pi greco day** al fine di festeggiare non solo Pi greco, ma tutte le più importanti scoperte matematiche e i grandi matematici della storia anche con attività interdisciplinari.
- **I giochi matematici d'autunno** vengono svolti da tutte le classi in collaborazione con l'università Bocconi di Milano e aiutano i ragazzi a sperimentare un aspetto curioso e inusuale della matematica e a mettersi in gioco sfruttando il proprio intuito e i propri ragionamenti.



Ambiente di apprendimento per la lettura espressiva

Gli **arredi**, gli **strumenti** e i materiali in questo ambiente per la lettura espressiva sono flessibili, versatili, adattabili, multifunzionali e mobili, connessi, con accesso risorse della biblioteca di plesso ed alle tecnologie, al cloud Office 365, per **l'apprendimento attivo e collaborativo**, per stimolare l'espressività individuale e di gruppo, utilizzando **metodologie didattiche innovative**.



LA BIBLIOTECA DIFFUSA

Promozione della lettura

- Attraverso la [Biblioteca di plesso](#)

"staffetta di lettura" tra classi parallele

- Attraverso la [Biblioteca di classe](#)

Lettura ad alta voce da parte dell'insegnante

Lettura silenziosa individuale

Il libro digitale su tablet

- Attraverso la [Biblioteca comunale](#)

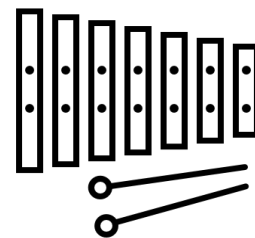
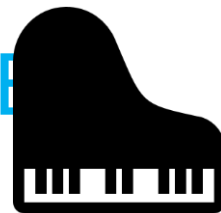
Book talk

- Progetto Libernauta

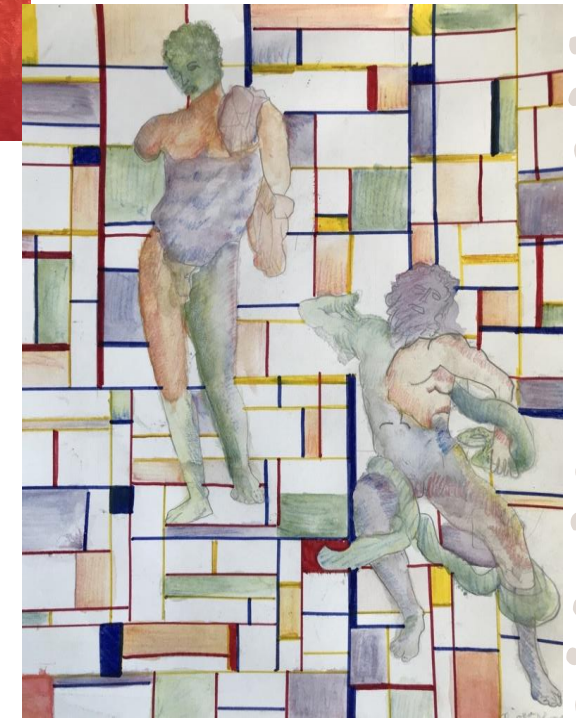




LABORATORIO MUSICALE



LABORATORIO ARTE

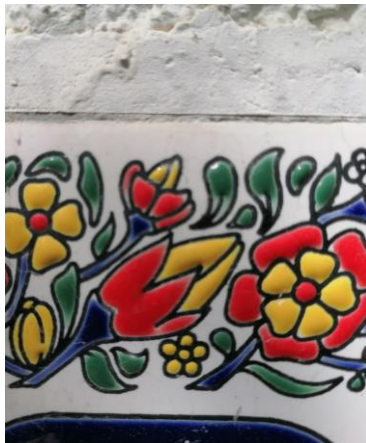


PROGETTO ACCOGLIENZA CLASSI PRIME

- PER MIGLIORARE LA **CONOSCENZA DI SÉ**
- PER **CONOSCERE GLI ALTRI** COMPAGNI E I NUOVI INSEGNANTI
- PER METTERE LE BASI PER LA **COSTRUZIONE DEL GRUPPO CLASSE**



«Un gruppo di persone che condivide un obiettivo comune può raggiungere l'impossibile»



CACCIA AL PARTICOLARE

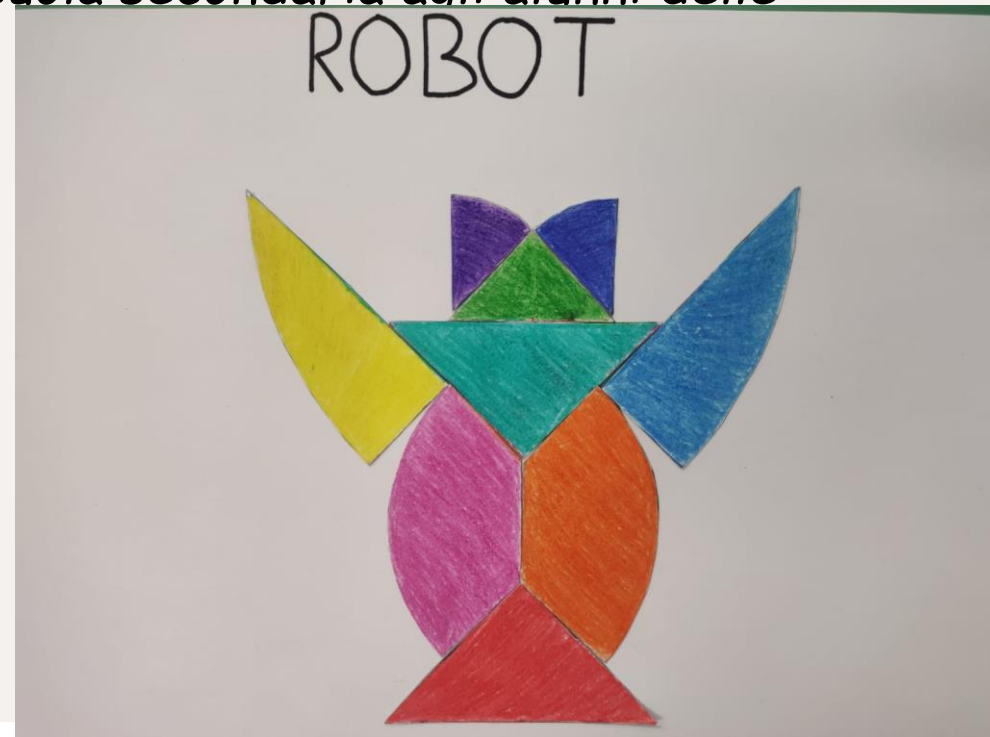
- Gli alunni hanno fatto una passeggiata per Colle Umberto alla ricerca di alcuni particolari naturali o di origine artificiale, precedentemente fotografati

CONTINUITÀ SCUOLA PRIMARIA–SCUOLA SEC. DI I GRADO

Nelle giornate del 11 e 12 dicembre 2023 sono state organizzate attività laboratoriali di accoglienza da parte dei docenti e degli studenti della scuola secondaria agli alunni delle classi quinte della primaria di Colle Umberto

Discipline coinvolte: Arte e Tecnologia

Costruisci il tuo TANGRAM ed animalo con Scratch, attività nella quale gli alunni disegnano e costruiscono e personalizzano il loro Tangram, animandolo attraverso la programmazione con **Scratch**.



CONTINUITÀ SCUOLA PRIMARIA–SCUOLA SEC. DI I GRADO

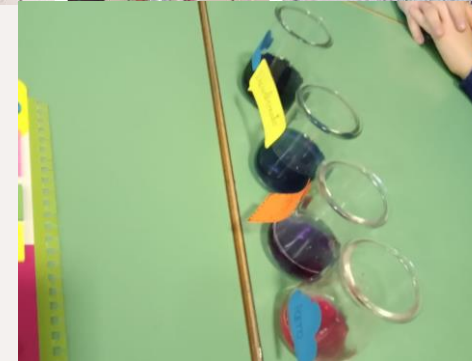
Discipline coinvolte: Matematica/Scienze

- **Chimica o stregoneria? Un viaggio nella scienza d'altri tempi**

Un viaggio storico/ scientifico nei secoli alla scoperta di cosa si nascondeva, in realtà, nelle pozioni delle streghe: il pH di acidi e basi con il cavolo viola.

- **Giochi matematici con sfide in piccoli gruppi**

I ragazzi della primaria e della secondaria organizzati in piccoli gruppi hanno affrontato dei compiti reali utilizzando la matematica



CONTINUITÀ SCUOLA PRIMARIA–SCUOLA SEC. DI I GRADO

Discipline coinvolte: Francese e Musica



Le classi prime della secondaria hanno accolto le classi quinte della primaria, hanno cantato la canzone natalizia *Vive le vent* e visto un video sul lessico del Natale.

La presentazione della lingua francese con il canto è stata approfondita attraverso delle schede sul lessico del Natale con degli esercizi in forma ludica (cruiverba, cerchia la parola), ed abbinando parole alle immagini.

Il lavoro di gruppo ed il peer tutoring è stato un modo per avvicinare i bambini a nuovi apprendimenti.



STRETTA COLLABORAZIONE CON IL TERRITORIO

- Amministrazione comunale
- Associazioni- Coll&Musica
- Ulss
- Reti di scuole
- Aziende
- Cooperative
- ...



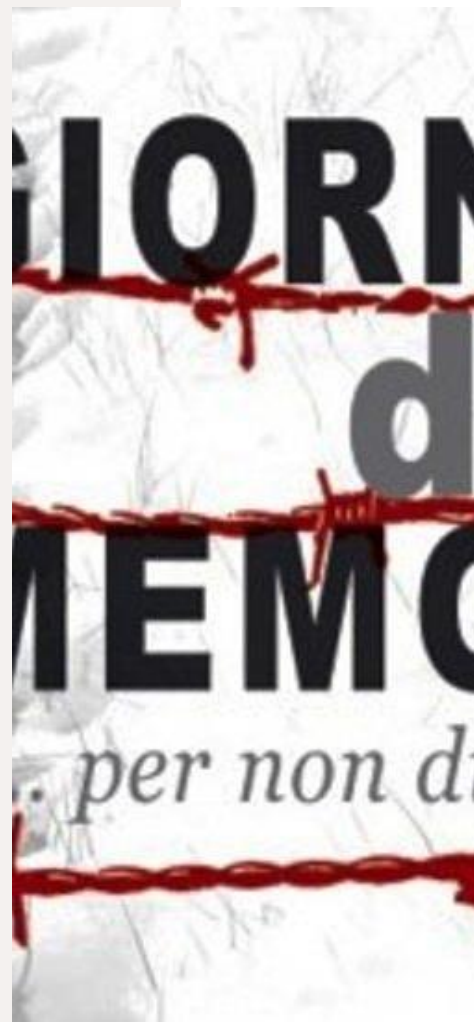
PROGETTI IN COLLABORAZIONE CON COOPERATIVA ITACA, FINANZIATI DALL'AMMINISTRAZIONE COMUNALE

- PROGETTI SPECIFICI PER OGNI CLASSE
- CLASSI PRIME: percorso dedicato alle relazioni di classe
- CLASSI SECONDE: percorso per l'autostima, riflessioni sulle proprie potenzialità, criticità e aspettative per il futuro
- CLASSI TERZE: laboratorio per esplorare le dimensioni affettive, emotive e relazionali, accettare il proprio sé e la propria sessualità
- PER TUTTI: il Consiglio Comunale dei Ragazzi (CCR), per favorire la crescita socio-culturale dei giovani e contribuire alla formazione civica dei ragazzi



PROGETTO TEATRALE IN COLLABORAZIONE COLL&MUSICA

- Laboratorio per l'allestimento di uno spettacolo teatrale in occasione della "Giornata della memoria" il 27 gennaio 2024, che coinvolge gli alunni delle classi terze.



VVE VITTORIO VENETO EBRAICA
CIRCOLO CULTURALE PER LA CONSERVAZIONE DI VITTORIO VENETO EBRAICA
הנהלת למוקד שימור היסטורי ותרבותי

VITTORIO VENETO EBRAICA



Giorno della Memoria

Domenica 29 gennaio 2023
Ore 10:00 VISITA GUIDATA AI LUOGHI EBRAICI DI VITTORIO VENETO
Prenotazioni c/o IAT Vittorio Veneto

Sabato 11 febbraio 2023
Ore 21:00 spettacolo teatrale: UNA RIVOLUZIONE DI CARTA
Tratto dal diario della scrittrice e giornalista Jella Lepman, ebrea tedesca
PALAFENDERL, via del Meril 3, VITTORIO VENETO
in collaborazione con l'Associazione Culturale COLL&MUSICA e con gli allievi
dell'Istituto Comprensivo C.M. Scuola Secondaria di Colle Umberto
Regia di Simone Carnielli e Margherita Piccin
INGRESSO LIBERO

Per informazioni e prenotazioni: IAT viale della Vittoria 110, Vittorio Veneto_ tel. 0438 57243
www.turismovittorioveneto.gov.it, iat@comune.vittorio-veneto.tv.it



Lydia Cevidalli
ENNERER ALL'ONORE DI BIANCHI



Associazione
ZHENEDA

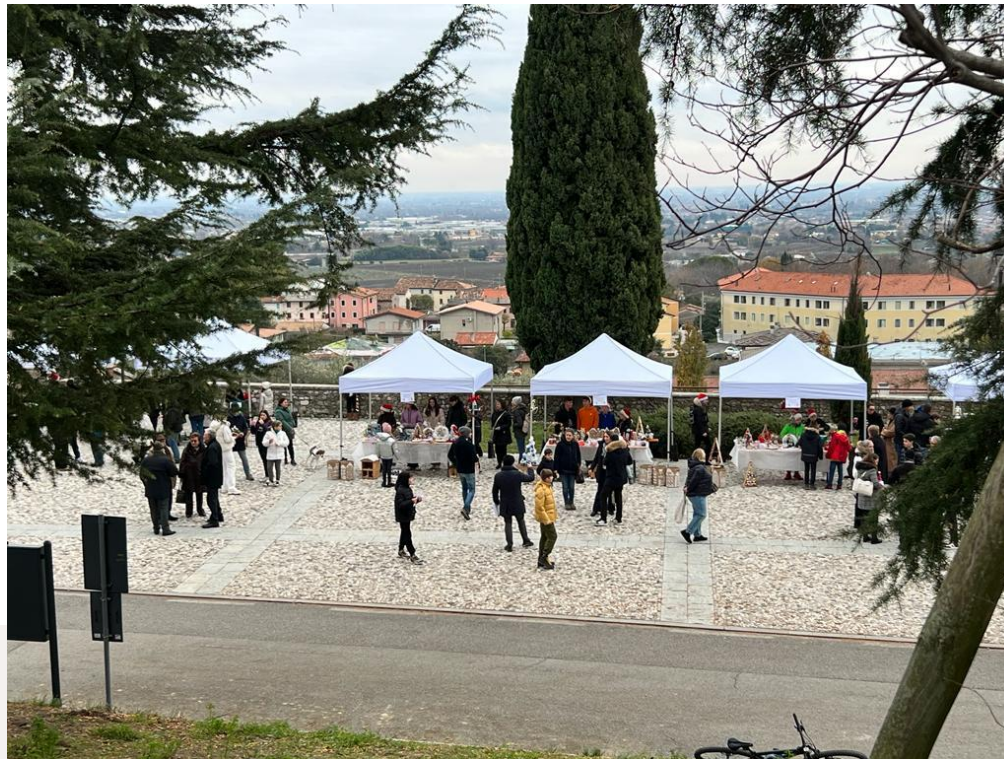
Banca della Marca
GRUPPO BCC COBISA



PROGETTI IN COLLABORAZIONE CON L'AMMINISTRAZIONE COMUNALE

“ILLUMINA IL NATALE” a.s 2023/24

- **IL MERCATINO DI NATALE**
- **VENGONO ESPOSTI I LAVORI REALIZZATI DAGLI ALUNNI**
- **GLI STAND SONO GESTITI DAL CCR ED ALUNNI VOLONTARI**



COLLABORAZIONE CON GLI ALPINI DI COLLE UMBERTO

• 4 NOVEMBRE: feste dell'Unità Nazionale e delle Forze dell'Ordine

• Ultima transumanza, attraverso i cortili della scuola a Colle Umberto una nuova casa per i muli del reparto Salmerie della sezione Ana

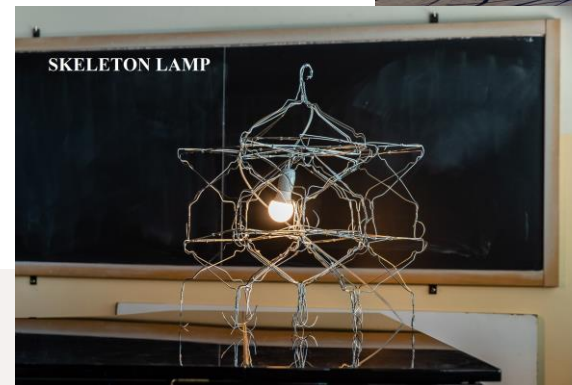
• Alunni e docenti in visita al 7mo Reggimento alpini di Belluno



PROGETTI IN COLLABORAZIONE CON LA SAVNO

"CHE BELL'IDEA"

Attraverso il RE-THINKING si mette in moto un ESEMPIO DI ECONOMIA CIRCOLARE, con AZIONI DI RECUPERO DI RIUTILIZZO E TRASFORMAZIONE tutto collegato alla capacità di RI-CREARE degli studenti.



SMART PROJECTOR



smart projector english

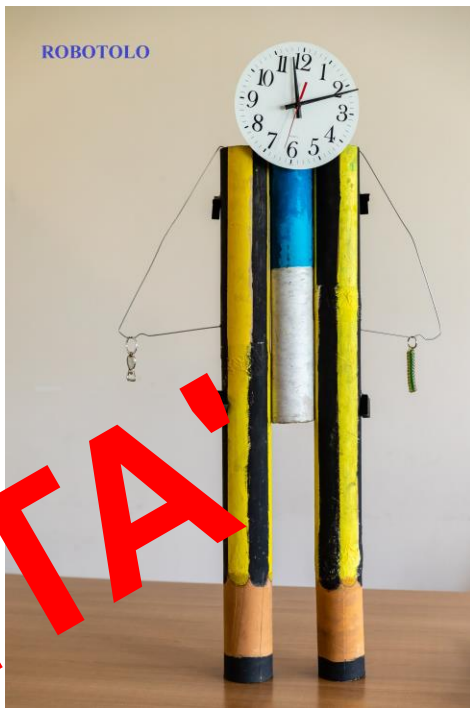


PORTAGIOIE

IL CILIEGIO



ROBOTOLO



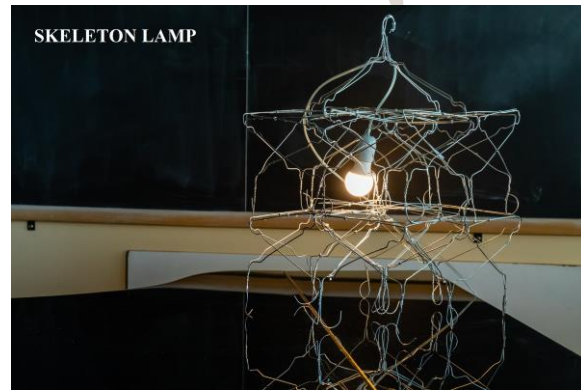
TAVOLFIGRE



ANDOLA



SKELETON LAMP



TAMBURTO



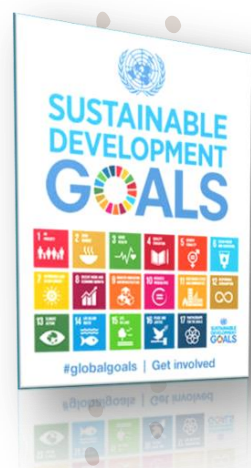
FLORIANA



CREATIVITÀ!

I NOSTRI PROGETTI

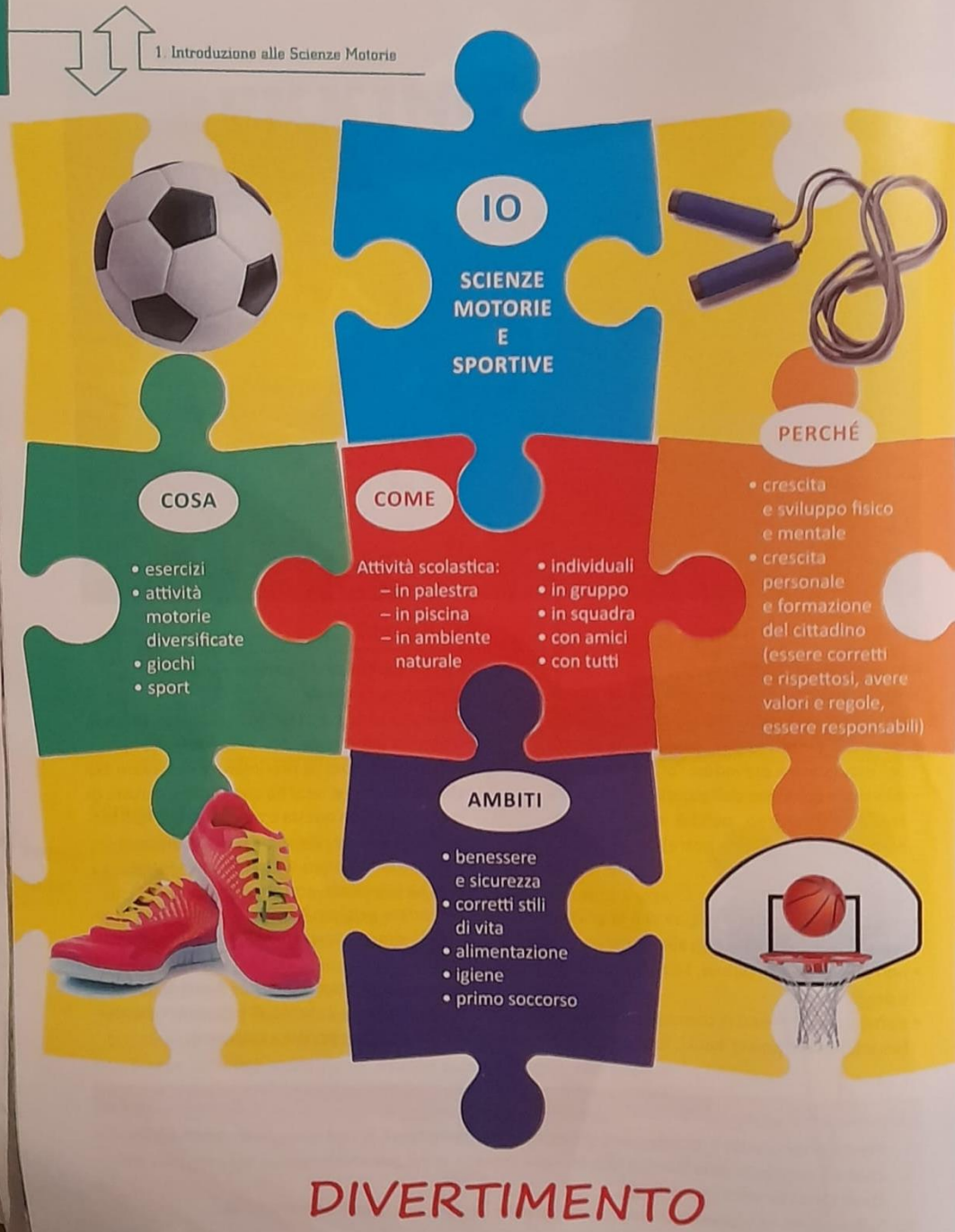
GIOVANI AMBASCIATORI PER LA SOSTENIBILITÀ



OBIETTIVI:

- Coinvolgimento e **partecipazione attiva**, alle tematiche ambientali attraverso un apprendimento dinamico e sinergico
- Favorire le capacità di **instaurare relazioni positive** improntate all'apertura verso la più larga comunità umana e civile in una prospettiva includente la dimensione locale, nazionale, europea e mondiale.
- Assunzione del senso di responsabilità nel confronti della tutela e **valorizzazione del territorio**
- Miglioramento capacità espositive in italiano e in inglese
- Apertura nei confronti di una realtà internazionale





I NOSTRI PROGETTI SPORTIVI

L'Attività Motoria nella scuola di Colle Umberto ha un valore prima di tutto inclusivo - educativo dando la possibilità a tutti gli alunni di sperimentare le varie attività sportive in base alle proprie caratteristiche motorie secondo i principi etici del Fair Play (gioco leale).

Avendo una palestra molto ampia le attività motorie possono essere organizzate in spazi adeguati. Tra le varie attività ricordiamo la tradizionale **Corsa Campestre**, le tanto attese **Giornate dello Sport** per i tornei scolastici, **l'Orienteering** fiore d'occhiello della nostra scuola inserita in un territorio collinare ed il "**Talent show sport**" dove gli alunni hanno la possibilità di attivare i loro talenti per quanto riguarda l'attività espressivo-corporea.



GIOCHI SPORTIVI E STUDENTESCHI



GIORNATA DELLO



CAMPESTRE E CACCIA AL TEMPO

SCUOLA SENZA ZAINO

SENZA IL PESO DELLA SCUOLA

I 3 VALORI FONDAMENTALI



Ospitalità

Differenziare e personalizzare l'attività didattica permette di "ospitare" la varietà delle intelligenze e degli stili cognitivi degli allievi, per una scuola per tutti.



Responsabilità

Essere responsabili per diventare grandi, sentire la voglia di esplorare la realtà, di farsi artefici del proprio destino, di intervenire sulle situazioni esterne alla scuola e sulle questioni reali da protagonisti.



Comunità

L'apprendimento è un fenomeno sociale e avviene dentro relazioni significative. La scuola diventa un sistema di relazioni, una comunità educante, nel continuo scambio di conoscenze tra docenti e allievi. L'apprendimento non appartiene più ai singoli, ma è patrimonio di tutti.

...per rendere la scuola una comunità accogliente, uno spazio ospitale, un luogo della responsabilità collettiva...





APPROCCIO GLOBALE AL CURRICOLO

- ORGANIZZAZIONE AMBIENTE FORMATIVO: l'allestimento del setting educativo è fondamentale sia per il modello pedagogico-educativo che per il modello relazionale alla base dei rapporti tra gli attori scolastici
- È LA QUALITÀ DELL'ESPERIENZA SCOLASTICA NEL SUO COMPLESSO AD ESSERE FORMATIVA
- l'Approccio Globale al Curricolo tiene conto che qualsiasi esperienza di apprendimento è **situata** in un ambiente, il quale instaura una relazione reciproca, coinvolgente, trasformante, con il soggetto che ne è parte



"un apprendimento significativo e profondo parte dall'esperienza e ad essa ritorna!"

RETI DI SCUOLE



RETE SCUOLE
UNESCO



RETE SCUOLE
SENZA ZAINO



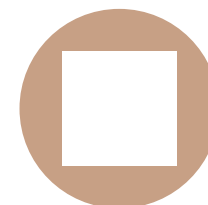
RETE SPAZIO-
ASCOLTO



RETE
ORIENTAMENTO



RETE ZEROSEI



RETE MINERVA



DOPOSCUOLA



ORGANIZZATO
DAL COMUNE

5 POMERIGGI
ALLA
SETTIMANA

DALLE 13.00
ALLE 18.00

POSSIBILITÀ
DI USUFRIRE
DELLA MENSA

ISCRIZIONI

A.S. 23/24

DALLE ORE 8:00 DEL 18 GENNAIO 2024

ALLE ORE 20:00 DEL 10 FEBBRAIO 2024

Vi invitiamo ad accedere fin da subito al sito <https://www.istruzione.it/iscriziononline/> per poter visionare il video con le istruzioni per l'iscrizione, che sarà esclusivamente on line, tramite la piattaforma del ministero.



CRITERI DI PRECEDENZA PER ISCRIZIONE ALUNNI

- 1) alunni obbligati e residenti
- 2) alunni frequentanti le scuole dell' I.C.
- 3) alunni con fratelli/sorelle già frequentanti il plesso richiesto
- 4) alunni con nonni o parenti vicinanti alla scuola
- 5) per gli alunni obbligati e non residenti nei comuni di ubicazione delle scuole dell'Istituto, nel rispetto delle norme vigenti, si terrà conto della distanza della residenza dell'alunno/a alla scuola e degli impegni lavorativi dei genitori

SITUAZIONI I SPECIALI

da documentare entro il
termine delle iscrizioni

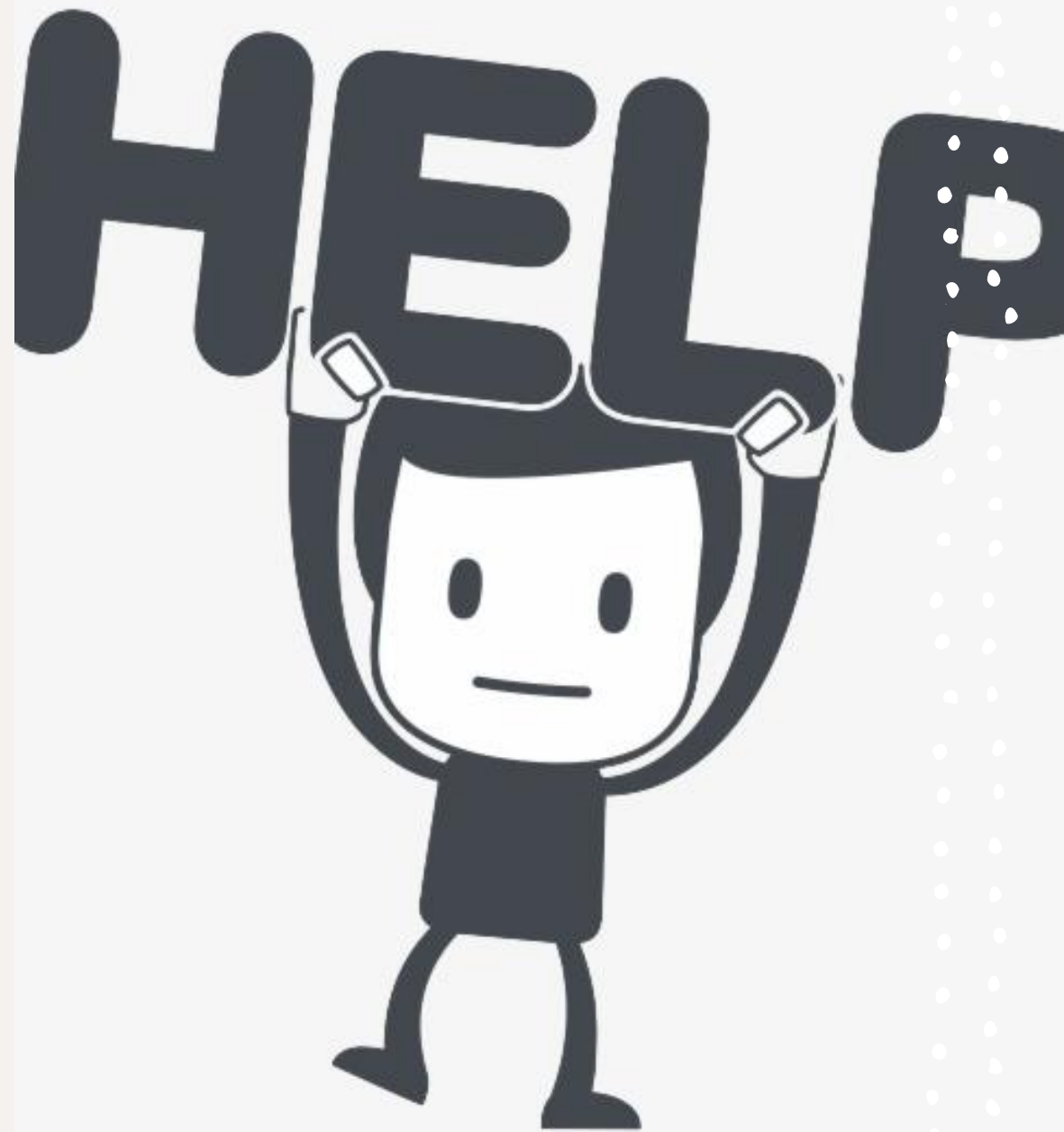
- Disabilità riconosciute L.104
- DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento)
- ADHD (sindrome da deficit di attenzione e iperattività)
- Difficoltà di linguaggio
- Intolleranze alimentari
- Alunno/a adottato/a
- Altro.....

PER ASSISTENZA

SEGRETERIA DELL'I.C. DI CAPPELLA
MAGGIORE, PRESSO LA SEDE DI VIA
LIVEL 101 (CAPPELLA MAGGIORE)

DAL LUNEDÌ AL SABATO

DALLE ORE 8.00 ALLE ORE 13.00





Grazie per l'attenzione