



# **ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE " CONFALONIERI "**

Protocollo numero: **7887 / 2024**

Data registrazione: **10/07/2024**

Tipo Protocollo: **USCITA**

Documento protocollato: **CURVATURA TEATRO STEM scuola Confalonieri.pdf**

IPA: **icc\_108**

Oggetto: **PTOF: Piano Triennale Offerta Formativa**

Destinatario:

**Amministrazione trasparente**

Ufficio/Assegnatario:

**CHIAVETTA DANIELA (Ufficio Vicepresidenza)**

Protocollato in:

Titolo: **4 - DIDATTICA**

Classe: **1 - Piano triennale dell'offerta formativa POF**

Sottoclasse: **- - -**

**COPIA CONFORME ALL'ORIGINALE DIGITALE**

**Istituto Comprensivo Statale: "Teresa Confalonieri" - Monza (MB)**

## **CURVATURA CURRICOLARE TEATRO-STEM**

**Delibera n. 109 del Consiglio di Istituto del 9 luglio 2024**

Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto Comprensivo statale Teresa Confalonieri redatto in conformità con la Legge 107/2015 viene arricchito e integrato con due nuove discipline a partire dall'anno scolastico 2025-2026: Teatro e STEM su una sezione a tempo prolungato. In alternativa al progetto CLIL, si proporranno attività di potenziamento di inglese in compresenza, sulla base delle risorse disponibili.

Le ore rispetteranno il seguente schema organizzativo:

- 2 (due) ore di teatro settimanali per le classi del triennio (prima, seconda e terza)
- 2 (due) ore di STEM settimanali per le classi del triennio (prima, seconda e terza)

con la seguente scansione:

4 ore di matematica, 2 di scienze + 1 ora STEM

6 ore di Italiano + 1 ora Teatro

2 ore di compresenza per lo svolgimento di progetti STEM (un'ora) e Teatro (un'ora) a classe intera o divisa.

La Curvatura prevede l'introduzione delle materie Teatro (intesa come Educazione alla teatralità) e STEM (didattica laboratoriale), in questa forma su un corso a tempo prolungato a partire dall'anno scolastico 2025-2026. In tale corso il CLIL viene sostituito da un potenziamento linguistico su STEM. Le due materie introdotte non concorreranno nel periodo della sperimentazione triennale a determinare la media di profitto, ma figureranno nel documento di valutazione nel corso oggetto di curvatura mediante giudizio numerico o giudizio di merito e saranno anche integrate da un ulteriore documento attestante le competenze maturate.

Nei corsi a tempo normale è prevista la possibilità di attivare laboratori curricolari, se il consiglio di classe lo delibera nella programmazione educativa. La valutazione su queste specifiche attività avverrà esclusivamente a mezzo di documento (tipo pagellino) e non concorrerà a determinare la media di profitto.

È prevista una formazione non obbligatoria ai docenti interessati con crediti formativi espressi dalla dirigenza.

È previsto un momento di informazione (tipo conferenza stampa) per genitori, che non dovrà tenersi durante l'Open Day.

Viene costituita una commissione, su nomina motivata della Dirigente, per attivare una ricerca azione che produca un report.

## Contesto normativo

Legge n°59/97;

Legge 18 dicembre 1997, n. 440;

DM 254/2012;

LEGGE 13 luglio 2015, n. 107;

MIUR. REGISTRO DECRETI DIPARTIMENTALI del 30-09-2015. "Promozione del teatro in classe anno scolastico 2015/2016";

DPR 275/1999;

Legge 3/2001 del 18 ottobre;

M.I.U.R. Indicazioni strategiche per l'utilizzo didattico delle attività teatrali. a.s. 2016-2017;

Le Linee guida STEM (24 ottobre 2023), emanate ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022.

## Premesse

In conformità con le finalità formative del primo ciclo, l'introduzione di queste discipline intende sfruttare tutte le potenzialità pedagogiche della didattica e della pratica teatrale e laboratoriale STEM con un approccio integrato e multidisciplinare e con una particolare attenzione a quelle necessità formative non immediatamente intercettate dalle materie curriculari (prevenzione e benessere, affettività e sessualità, competenze relative all'educazione civica e altre simili).

È importante specificare che:

1. per teatro non s'intende: "Storia del teatro" o un qualunque altro approccio di natura teorica, bensì "Educazione alla teatralità" ovvero una progressiva educazione alla consapevolezza di sé, dell'altro, della comunità di appartenenza, nell'alveo dei valori e i principi fondanti espressi nella Costituzione, mediante l'utilizzo di metodi e tecniche espressive adatte allo specifico momento evolutivo. A titolo esemplificativo: Burattini, Lettura espressiva, Laboratori con albi illustrati, fumetto (curriculum verticale), esperienze originali di autorialità, scrittura creativa, podcast.
2. per STEM s'intende un approccio alle materie tecnico-scientifiche laboratoriale, secondo la modalità delle 4C e non lezioni teoriche e frontali.

Le discipline sono finalizzate al conseguimento degli obiettivi generali di apprendimento previsti nelle *Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione* e in particolare:

1. lo sviluppo armonico e integrale della persona, nel rispetto dei principi della Costituzione italiana
2. La promozione, la conoscenza e valorizzazione delle diversità individuali

coinvolgendo attivamente gli studenti nel processo creativo.

3. La formazione di ogni individuo e per la crescita civile e sociale nell'esperienza di libertà e l'eguaglianza nel gruppo di lavoro
4. L'elevazione culturale, sociale mediante il processo di scrittura collettiva o la scoperta di testi già esistenti.
5. Competenze quali comunicazione, competenze matematiche e scientifiche, competenza digitale, imparare a imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa e imprenditorialità, e consapevolezza ed espressione culturale.

La particolare curvatura metodologica e pedagogica data dalla scelta del linguaggio teatrale e di quello laboratoriale tipico delle STEM, quale modalità per l'interdisciplinarietà e l'innovazione, mira in maniera specifica allo sviluppo progressivo delle competenze-chiave europee, in particolare della:

- **competenza alfabetica funzionale** per individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando anche materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti; essa infatti implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo, permettendo d'implementare la conoscenza della lettura e della scrittura e una buona comprensione delle informazioni scritte. Permette la sperimentazione e l'esperienza dei principali tipi di interazione verbale, la conoscenza di una serie di testi letterari e non letterari quali possono essere canovacci o altre forme. Sviluppa il pensiero critico nell'elaborazione della fabula, nella caratterizzazione di personaggi, nei processi di esplorazione dei testi proposti e nella metariflessione. Permette la maturazione di un atteggiamento positivo, la disponibilità al dialogo critico e costruttivo, l'apprezzamento delle qualità estetiche e l'interesse a interagire con gli altri. Permette di comprendere consapevolmente quale possa essere l'impatto della lingua sugli altri e la necessità di capire e usarla in modo positivo e socialmente responsabile in un'ottica di prevenzione al bullismo, all'*hate speech*, per una educazione affettiva e di genere;
- **competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare** ovvero la capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva; imparare a far fronte all'incertezza e alla complessità, favorendo il proprio benessere fisico ed emotivo, e la capacità irrinunciabile di imparare a gestire il conflitto. Vi rientrano la capacità di individuare le proprie abilità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni. Ne fa parte la capacità di imparare e di lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma, di organizzare il proprio apprendimento e di perseverare, di saperlo valutare e condividere, di cercare sostegno quando opportuno;

- **competenza in materia di cittadinanza** ovvero imparare ad agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. imparando a conoscere i concetti e dei fenomeni di base riguardanti gli individui, i gruppi, le organizzazioni lavorative, la società, l'economia e la cultura;
- **competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**, ovvero la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane, nonché la capacità di spiegare il mondo circostante usando le proprie conoscenze, l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni sulla base di fatti empirici. La competenza matematica comporta anche la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, grafici, diagrammi). La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale. Competenza che entra in gioco anche nella creazione delle scenografie e degli oggetti di scena, nonché nell'elaborazione spaziale di coreografie su un palco;
- **competenza digitale** per un utilizzo critico e responsabile delle tecnologie per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, ma anche la collaborazione e la creazione di contenuti digitali. In quest'ambito rientra l'uso delle tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi condivisi. Le abilità ad essa legate comprendono la capacità di utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali. Questo permette l'interazione proficua, circolare e mutuamente reciproca tra scienza, tecnica e arte;
- **competenza imprenditoriale** ovvero la capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa, ma anche individualmente, al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario. È essenziale la capacità di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri e di saper gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio in quanto fattori rientranti nell'assunzione di decisioni informate. Un atteggiamento imprenditoriale è caratterizzato da spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza, proattività, lungimiranza, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi. Comprende il desiderio di motivare gli altri e la capacità di valorizzare le loro idee, di provare empatia e di prendersi cura delle persone e del mondo, e di saper accettare la responsabilità applicando approcci etici in ogni momento;
- **competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali** implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi

creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti. Le attività laboratoriali e teatrali sono in tal senso una palestra protetta ed efficace per incrementare, potenziare e consolidare queste abilità.

## **Perché una curvatura congiunta?**

- È evidente l'utilità, se non la necessità, che accanto a skills tecnico scientifiche, si affianchino quale vero e proprio metodo, anche competenze sociali specifiche.
- Nella 107/2015 comma 181, lett.6) leggiamo "*l'incentivazione delle sinergie tra i linguaggi artistici e le nuove tecnologie valorizzando le esperienze di ricerca e innovazione*"

## **Premesse STEM**

Le Linee guida STEM sono finalizzate ad introdurre "*nel piano triennale dell'offerta formativa delle istituzioni scolastiche dell'infanzia, del primo e del secondo ciclo di istruzione e nella programmazione educativa dei servizi educativi per l'infanzia, azioni dedicate a rafforzare nei curricoli lo sviluppo delle competenze matematico scientifico-tecnologiche e digitali legate agli specifici campi di esperienza e l'apprendimento delle discipline STEM, anche attraverso metodologie didattiche innovative*".

L'approccio STEM parte dal presupposto che le sfide di una modernità sempre più complessa e in costante mutamento possono essere affrontate solo con una prospettiva interdisciplinare, che integri abilità provenienti da discipline diverse (in particolare scienze, matematica, tecnologia e ingegneria) per lo sviluppo di nuove competenze.

Le competenze potenziate nell'approccio integrato STEM sono indicate con le 4C:

- *Critical thinking* (pensiero critico)
- *Communication* (comunicazione)
- *Collaboration* (collaborazione)
- *Creativity* (creatività)

A livello europeo, il sostegno allo sviluppo delle competenze STEM ha trovato espressione nella *Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente* del 2018, che ha previsto tra le otto competenze, la competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Viene, inoltre, ribadito che "*metodi di apprendimento sperimentali, l'apprendimento basato sul lavoro e su metodi scientifici in scienza, tecnologia, ingegneria e matematica (STEM) possono promuovere lo sviluppo di varie competenze*".

Quando si parla di STEM non ci si riferisce alle singole aree o discipline, ma piuttosto a un sistema didattico integrato e a una serie di metodologie didattiche fondate su una visione pluridisciplinare e su un approccio esperienziale, cooperativo, inclusivo che pone lo studente sempre al centro del proprio apprendimento. Le STEM, infatti, sono intese

come la visione di un sistema educativo coinvolgente, moderno, flessibile e orientato a crescere, formare e preparare individui capaci di gestire il proprio futuro. Gli studenti sono incoraggiati ancor più ad assumere un atteggiamento sperimentale, ricorrendo all'immaginazione e alla creatività per creare connessioni fra le idee.

### **Legame con il territorio STEM**

La fase storica attuale è caratterizzata da una crisi delle competenze scientifiche. L'indagine Excelsior, relativa a marzo 2024 nella provincia di Monza e Brianza, evidenzia che il 53% delle imprese prevedono di avere difficoltà a trovare i profili specializzati desiderati, specialmente per figure con elevate specializzazioni, e soprattutto nei campi delle scienze della vita, ingegneristiche, informatiche, chimiche e fisiche. Ulteriori conferme emergono da uno studio condotto dalla Fondazione Deloitte su diversi paesi europei, il quale sottolinea una marcata insufficienza di profili STEM in Italia.

In questo contesto, la nostra scuola riconosce la necessità di favorire l'orientamento verso discipline STEM, al fine di formare studenti e studentesse competenti e preparati alle sfide del futuro.

### **Premesse TEATRO**

Con le nuove indicazioni ministeriali il Teatro entra definitivamente a far parte dell'offerta didattica delle scuole italiane di ogni ordine e grado facendogli ottenere piena cittadinanza nel bagaglio formativo degli studenti. L'attività teatrale, infatti, rivela attitudini potenziali degli individui, li accomuna, li conduce all'aiuto reciproco, promuove il senso sociale; essa favorisce la libera espressione della persona e soprattutto, le capacità di rispondere in modo creativo agli stimoli prodotti dall'ambiente culturale in cui vive. È importante che i ragazzi a scuola siano messi in grado di comprendere il linguaggio teatrale, poiché si ritiene l'Educazione alla Teatralità, un elemento indispensabile alla formazione di una libera e armonica personalità umana; esso, infatti, può aiutare gruppi e persone a riscoprire il piacere di agire, di sperimentare forme diverse di comunicazione favorendo una crescita della propria personalità. Il teatro, nel definirsi educativo: vuole recuperare la dimensione di rito e di spazio per la ricerca della propria identità, affinché diventi occasione per la conquista di sé e per la costruzione di relazioni; si tratta di un percorso individuale in un lavoro di gruppo. L'arte drammatica in questo senso è l'attività più adatta all'esprimersi dell'individuo, poiché risponde alle manifestazioni spontanee dell'anima infantile ed è quella che meglio può aiutarlo.

L'Educazione alla Teatralità rivela una molteplicità di finalità e scopi per contribuire al benessere psico-fisico e sociale della persona; in particolare vuole aiutare ciascuno a realizzarsi come individuo e come soggetto sociale; vuole dare la possibilità ad ognuno di esprimere la propria specificità e diversità, in quanto portatore di un messaggio da comunicare mediante il corpo e la voce; vuole stimolare le capacità; vuole accompagnare verso una maggiore consapevolezza delle proprie relazioni interpersonali; vuole concedere spazio al processo di attribuzione dei significati, poiché accanto al fare non trascura la riflessione, che permette di acquisire coscienza di ciò che è stato compiuto.

L'Educazione alla Teatralità è veicolo di crescita, di sviluppo individuale, di autoaffermazione e di acquisizione di nuove potenzialità personali. Nelle arti espressive, dove non ci sono modelli, ma ognuno è modello di se stesso, le identità di ogni persona entrano in rapporto attraverso una realtà narrante; l'azione, la parola e il gesto diventano strumenti di indagine del proprio vivere. L'arte performativa, così concepita, rappresenta un veicolo per la conoscenza di sé, per la manifestazione della propria creatività e l'arte come veicolo è una struttura performativa, dal momento che il suo fine risiede nell'atto stesso di fare.

## **OBIETTIVI GENERALI unificati**

Il progetto si pone i seguenti obiettivi generali:

- Contrastare gli stereotipi di genere e i pregiudizi che alimentano il gender gap tra le studentesse e gli studenti rispetto alle discipline STEM, orientando in maniera efficace verso discipline STEM
- Favorire lo sviluppo di una maggiore consapevolezza tra le studentesse e gli studenti della propria attitudine verso le discipline STEM e in generale verso un sapere scientifico-tecnologico
- Sviluppare conoscenze ed abilità scientifico-tecnologiche disciplinari che integrano il curricolo delle singole discipline, attraverso l'apprendimento laboratoriale e progettuale;
- Creare e rafforzare naturalmente le competenze, in linea con quanto i nuovi approcci didattici permettono: competenze digitali e comunicative, problem solving, competenze organizzative, ma anche autonomia e sviluppo dello spirito critico, competenze di cittadinanza, spirito di iniziativa e imprenditorialità.
- Favorire l'inclusività, creando occasioni di apprendimento efficace anche adatte ad alunni e alunne con generale difficoltà in situazioni didattiche più tradizionali e frontali, dando spazio a intuito, creatività e fantasia con un apprendimento *hands-on*
- Promuovere la consapevolezza e l'importanza del lavoro cooperativo e dell'apprendimento tra pari in tutti i contesti formativi, superando il gap creato dalla disparità di genere.
- Favorire la conoscenza delle capacità espressive del proprio corpo, attraverso il gesto, la voce, i colori, il suono, il racconto, il movimento.
- Sperimentare modalità espressive alternative rispetto a quelle già possedute.
- Migliorare la dimensione relazionale all'interno del gruppo, fornendo l'opportunità di creare relazioni diverse.
- Favorire il confronto costruttivo per la crescita.

- Sviluppare le relazioni cooperative.
- Creare le condizioni per sviluppare capacità di azione e iniziativa.
- Valorizzare la fantasia e l'espressività mimica.

## **METODOLOGIE**

### **AREA STEM**

Le attività dedicate alle discipline STEM si prediligeranno metodologie laboratoriali e basate sull'apprendimento esperienziale e per progetti, anche finalizzato alla partecipazione a concorsi e competizioni a tema scientifico:

#### Laboratorialità e learning by doing

L'apprendimento esperienziale, attraverso attività pratiche e laboratoriali consente di porre gli studenti al centro del processo di apprendimento, favorendo un approccio collaborativo alla risoluzione di problemi concreti. Utilizzare attività laboratoriali consente agli studenti e alle studentesse di formulare ipotesi, sperimentarle e controllarne le conseguenze, anche mediante la raccolta di dati, di argomentare le proprie scelte. Queste metodologie rafforzano negli alunni la fiducia nelle proprie capacità di pensiero, l'imparare dai propri errori, l'aprirsi ad opinioni diverse dalle proprie. Il laboratorio, inoltre, consente di realizzare esperienze che permettono di esplorare i fenomeni con approccio scientifico.

#### Problem solving e metodo induttivo

Attraverso attività che mettano gli studenti di fronte a problemi reali e li sfidino a trovare soluzioni innovative si favorirà lo sviluppo di competenze di problem solving, essenziale per le discipline STEM. Si promuoverà il metodo induttivo, che parte dall'osservazione dei fatti e conduce alla formulazione di ipotesi e teorie, favorendo lo sviluppo del pensiero critico e creativo. L'apprendimento basato sul problem solving e su progetti consente agli studenti di sviluppare competenze pratiche e cognitive attraverso progettazione concreta: gli studenti possono identificare un problema, pianificare e valutare soluzioni.

#### Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa

Attraverso l'osservazione dei fenomeni, la proposta di ipotesi e la verifica sperimentale della loro attendibilità si incoraggiano gli studenti a diventare autonomi nell'apprendimento, favorendo lo sviluppo di competenze trasversali come la gestione del tempo e l'autonomia.

#### Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo

Si andrà a prediligere il lavoro attraverso gruppi cooperativi, in cui ciascuno studente assume specifici ruoli, compiti e responsabilità. Ciò consente di valorizzare la capacità di comunicare, di collaborare e prendere decisioni condivise. Si favorirà altresì l'apprendimento tra pari: gli studenti andranno a lavorare in coppie o gruppi per risolvere

problemi insieme, favorendo così l'apprendimento collaborativo e la condivisione delle conoscenze.

#### Promozione del pensiero critico nella società digitale

L'utilizzo di risorse digitali interattive, come simulazioni scientifiche, piattaforme di apprendimento online, o siti web per la ricerca scientifica (come ad es. EO Browser, zooniverse.org) può arricchire l'esperienza di apprendimento. L'utilizzo delle nuove tecnologie sarà mirato ad incentivare gli studenti a sviluppare il pensiero critico, al fine di diventare cittadini digitali consapevoli. Lo sviluppo del pensiero critico sarà incoraggiato anche attraverso attività che richiedono la raccolta, l'interpretazione e la valutazione dei dati, nonché la capacità di formulare argomentazioni sulla base di prove scientifiche.

#### Altre metodologie didattiche innovative

Per sviluppare la curiosità e la partecipazione attiva degli studenti, si farà sempre ricorso ad una didattica attiva che pone gli studenti in situazioni reali che consentono di apprendere, operare, commettere errori e correggerli, supportare le proprie argomentazioni.

Ad esempio si ricorrerà anche a metodologie ispirate al *Problem Based Learning* (approccio basato sulla risoluzione di problemi) e al *Design thinking* (valorizzazione della creatività degli studenti), nonché all'*Inquiry Based Learning*, che consente agli studenti di essere i veri protagonisti della ricerca scientifica invitandoli a porre domande, proporre ipotesi di risoluzione di problemi, realizzare esperimenti sotto la guida del docente.

Integrare queste e altre metodologie può consentire agli studenti di affrontare sfide in modo innovativo e sviluppare una comprensione più approfondita dei concetti.

## **AREA TEATRO:**

### **IL LABORATORIO COME STRUMENTO METODOLOGICO**

Il luogo "fisico e mentale", didattico-pedagogico dove si può sviluppare l'esercizio del bello è il laboratorio. Aspetto fondamentale del laboratorio teatrale è la relazione personale tra i partecipanti; una relazione analoga dovrà esistere tra gli attori e gli spettatori del progetto creativo che conclude il laboratorio stesso. L'apertura all'altro, l'essere-con è una caratteristica che appartiene profondamente all'uomo; si tratta di un'apertura che non è un semplice scambio di comunicazione, ma un'esperienza di partecipazione affettiva e di reciprocità. Il desiderio di incontrare l'altro deve essere però reale ed autentico: ciò implica che ciascuno accetti l'altro così com'è.

Il laboratorio quindi è un'occasione per crescere, per imparare facendo, con la convinzione che l'aspetto più importante consiste nel processo e non nel prodotto: la performance (o progetto creativo) è solo la conclusione di un percorso formativo. L'attività teatrale stimola il bisogno di una conoscenza interpersonale che comporta una relazione in cui l'altro è riconosciuto nella sua dignità. Il laboratorio offre quindi l'occasione di capire che è possibile cambiare determinate situazioni e cambiare se stessi. Il laboratorio teatrale ha una forte valenza pedagogica ed offre un importante contributo nel processo educativo, poiché, nel percorso che ognuno compie su di sé, conduce ad

imparare a "tirare fuori" ciò che "urla dentro", a conoscere e controllare la propria energia, a convivere con ciò che in un primo momento si è represso o rimosso. Non bisogna dimenticare che l'essere dell'uomo dipende dalla qualità delle sue esperienze che caratterizzano il suo modo di relazionarsi o non relazionarsi, in breve il suo stile di vita. Il teatro, vissuto nella dimensione del laboratorio, permette di ampliare il campo di esperienza e di sperimentare situazioni di vita qualitativamente diverse da quelle abituali, che possono contribuire alla ridefinizione di sé, del mondo, degli altri. Fare teatro, in questo senso, significa allora rivedersi nel proprio passato: rivivere angosce, rivisitare certi comportamenti o situazioni, non per rimuoverle, ma per prendere coscienza di essere cresciuti e riconoscere le proprie positività.

## **L'INTERDISCIPLINARITÀ**

L'Educazione alla Teatralità è una di scienza che vede la compartecipazione al suo pensiero di discipline quali la pedagogia, la sociologia, le scienze umane, la psicologia e l'arte performativa in generale.

La scientificità di questa disciplina ne permette un'applicabilità in tutti i contesti possibili e con qualsiasi individuo, dal momento che pone al centro del suo processo pedagogico l'uomo, in quanto tale e non in quanto necessariamente abile a fare qualcosa.

Uno dei principi fondamentali della scienza dell'Educazione alla Teatralità è la costruzione dell'attore-persona; l'obiettivo principale è lo sviluppo della creatività e della fantasia attraverso un lavoro condotto, su basi scientifiche, dall'attore-soggetto su se stesso.

La finalità ultima e irrinunciabile perseguita da questa scienza non è quella di trasformare l'uomo in attore-oggetto plasmandolo in vista della produzione di spettacoli confezionabili e vendibili sul mercato, ma quella di permettergli di valorizzare le sue qualità individuali rispettandone la personalità.

Il prodotto finale assume un ruolo relativo rispetto al processo di formazione dell'individualità che vuole valorizzare le differenze e le particolarità di ciascuno. Fondamentale per l'affermazione della propria identità per lo sviluppo della fantasia e della creatività è la conservazione della propria espressività, che rappresenta il punto di partenza, l'elemento cardine per il confronto con l'altro.

# OBIETTIVI specifici per anno

## Area STEM

Classe 1

<b>NUCLEO FONDANTE</b> <b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>	<b>Conoscenze - Abilità</b>	<b>Contenuti</b>	<b>Metodologie, attività, strumenti</b>
<p><b>CODING e TINKERING</b></p> <p>Conoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia;</p> <p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali;</p> <p>Descrivere il procedimento seguito e riconoscere strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<p>Risolvere situazioni problematiche a partire da dati con la costruzione di semplici modelli;</p> <p>Riconoscere il carattere problematico di un lavoro assegnato, individuando l'obiettivo da raggiungere con l'aiuto del docente e dei compagni;</p> <p>Individuare le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo, collegare le risorse all'obiettivo da raggiungere, scegliendo opportunamente le azioni da compiere, con il supporto dei compagni e dell'insegnante.</p>	<p>Coding con scratch o con altro linguaggio di programmazione a blocchi.</p> <p>Programmazione di robot per realizzare percorsi.</p>	<p>Problem solving, cooperative learning, peer education, brainstorming, learning by doing.</p> <p>Utilizzo di computer, robot e materiale di riciclo per allestire percorsi.</p>
<p><b>LABORATORI SCIENTIFICI</b></p> <p>Sviluppare curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico;</p> <p>Esplorare e sperimentare lo svolgersi di fenomeni, immaginare e verificarne le cause; ricercare soluzione ai problemi;</p> <p>Sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni;</p> <p>Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico: con</p>	<p>Utilizzare concetti scientifici fondamentali in varie situazioni di esperienza;</p> <p>Raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso.</p> <p>Osservare, modellizzare e interpretare fenomeni naturali.</p>	<p>Esperimenti scientifici sulla base della programmazione annuale di classe e della partecipazione a concorsi, eventi e competizioni.</p>	<p>Problem solving, cooperative learning, learning by doing, Project-based learning, Didattica laboratoriale, IBSE.</p> <p>Utilizzo di strumenti di laboratorio (ad es. microscopi, amperometro, ecc.) e di materiale di consumo (vetreria, reagenti ecc.).</p>

<p>l'aiuto dell'insegnante e dei compagni osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti;</p> <p>Trovare da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi posti;</p> <p>Esporre in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>			
<p><b>DIGITAL STORYTELLING</b></p> <p>Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni;</p> <p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali;</p> <p>Utilizzare strumenti digitali per creare storie multimediali, video, audio, immagini e testo;</p> <p>Utilizzare strumenti e media digitali in modo responsabile ed etico, comprendendo l'importanza della privacy, del copyright e della cittadinanza digitale.</p>	<p>Ricerca informazioni;</p> <p>Organizzare le informazioni raccolte in modo coerente;</p> <p>Illustrare con elementi visivi (immagini, video, grafici);</p> <p>Presentare una narrazione digitale con abilità comunicative e tecniche.</p>	<p>Creazione di elaborati digitali per comunicare le proprie idee e presentare il proprio lavoro, utilizzando software (es. Padlet, Google Presentazioni, Genially, Canva)</p>	<p>Didattica laboratoriale, learning by doing, apprendimento cooperativo,</p> <p>Utilizzo di computer e altre apparecchiature informatiche, software per editing audio-video produzione di video</p>

Classe 2

<b>NUCLEO FONDANTE</b> <b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>	<b>Conoscenze - Abilità</b>	<b>Contenuti</b>	<b>Metodologie, attività, strumenti</b>
<p><b>CODING e ROBOTICA - TINKERING e MAKING</b></p> <p>Conoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale;</p> <p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali;</p> <p>Descrivere il procedimento seguito, riconoscere e riflettere su strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Individuare le interconnessioni tra reale e virtuale.</p>	<p>Risolvere situazioni problematiche a partire da dati, con la costruzione di semplici modelli;</p> <p>Riconoscere il carattere problematico di un lavoro assegnato, individuando l'obiettivo da raggiungere, se necessario con la guida del docente e dei compagni;</p> <p>Individuare le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo, collegare le risorse all'obiettivo da raggiungere, scegliendo opportunamente le azioni da compiere, anche con il supporto del docente e dei compagni;</p> <p>Rappresentare oggetti e spazi tridimensionali con l'uso di software specifici, anche per finalità di visualizzazione e making (Tinkercad).</p>	<p>Coding con scratch o con altro linguaggio di programmazione a blocchi.</p> <p>Programmazione di robot con l'utilizzo di sensori.</p> <p>Esplorazione delle interconnessioni fra i mondi reale e virtuale attraverso la creazione di modelli e ambienti tridimensionali, anche utilizzando software e apparecchiature specifiche (Tinkercad, stampanti 3D)</p>	<p>Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing.</p> <p>Utilizzo di computer, robot e materiale di riciclo per allestire percorsi. Stampante 3D e filo PLA</p>
<p><b>LABORATORI SCIENTIFICI</b></p> <p>Sviluppare curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico;</p> <p>Esplorare e sperimentare lo svolgersi di fenomeni, immaginarne e verificarne le cause; ricercare soluzione ai problemi;</p>	<p>Utilizzare concetti scientifici fondamentali in varie situazioni di esperienza;</p> <p>Raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso.</p>	<p>Esperimenti scientifici sulla base della programmazione annuale di classe e della partecipazione a concorsi, festival e competizioni.</p>	<p>Problem solving, cooperative learning, learning by doing, Project-based learning, Didattica laboratoriale, IBSE</p> <p>Utilizzo di strumenti di laboratorio (ad es. microscopi, amperometro, ecc.) e di materiale di consumo (vetreria, reagenti ecc.)</p>

<p>Sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni;</p> <p>Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti;</p> <p>Trovare da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi scientifici posti;</p> <p>Esporre in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>	<p>Osservare, modellizzare e interpretare fenomeni naturali.</p>		
<p><b>DIGITAL STORYTELLING</b></p> <p>Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni;</p> <p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali.</p> <p>Utilizzare strumenti digitali per creare storie multimediali, video, audio, immagini e testo.</p> <p>Utilizzare strumenti e media digitali in modo responsabile ed etico, comprendendo l'importanza della privacy, del copyright e della cittadinanza digitale.</p>	<p>Ricerca informazioni</p> <p>Organizzare le informazioni raccolte in modo coerente</p> <p>Illustrare con elementi visivi (immagini, video, grafici)</p> <p>Presentare una narrazione digitale con abilità comunicative e tecniche</p>	<p>Creazione di elaborati digitali per comunicare le proprie idee e presentare il proprio lavoro, utilizzando software (es. Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video, Canva)</p>	<p>Didattica laboratoriale, learning by doing, apprendimento cooperativo</p> <p>Utilizzo di computer e altre apparecchiature informatiche, software per editing audio-video produzione di video</p>

Classe 3

<b>NUCLEO FONDANTE</b> <b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>	<b>Conoscenze - Abilità</b>	<b>Contenuti</b>	<b>Metodologie, attività, strumenti</b>
<p><b>ROBOTICA e MAKING</b></p> <p>Conoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale;</p> <p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali;</p> <p>Descrivere il procedimento seguito e riconoscere strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Individuare le interconnessioni tra reale e virtuale e riflettere sul loro significato</p>	<p>Risolvere situazioni problematiche a partire da dati con la costruzione di semplici modelli;</p> <p>Riconoscere il carattere problematico di un lavoro assegnato, individuando l'obiettivo da raggiungere;</p> <p>Individuare le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo, collegare le risorse all'obiettivo da raggiungere, scegliendo opportunamente le azioni da compiere.</p> <p>Rappresentare oggetti e spazi tridimensionali con l'uso di software specifici, anche per finalità di visualizzazione e making.</p>	<p>Coding con scratch o con altro linguaggio di programmazione a blocchi.</p> <p>Programmazione di robot per il superamento di percorsi a ostacoli.</p> <p>Esplorazione delle interconnessioni fra i mondi reale e virtuale attraverso la creazione di modelli e ambienti tridimensionali, anche utilizzando apparecchiature e software specifici (tinkercad e stampanti 3D).</p>	<p>Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing.</p> <p>Utilizzo di computer, robot e materiale di riciclo per allestire percorsi.</p> <p>Stampante 3D e filo</p>
<p><b>LABORATORI SCIENTIFICI</b></p> <p>Sviluppare curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.</p> <p>Esplorare e sperimentare lo svolgersi di fenomeni, immaginarne e verificarne le cause; ricercare soluzione ai problemi</p> <p>Sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni;</p>	<p>Utilizzare concetti scientifici fondamentali in varie situazioni di esperienza;</p> <p>Raccogliere dati su variabili rilevanti di differenti fenomeni, trovarne relazioni quantitative ed esprimerle con rappresentazioni formali di tipo diverso.</p> <p>Osservare, modellizzare e interpretare fenomeni naturali.</p>	<p>Esperimenti scientifici sulla base della programmazione annuale di classe e della partecipazione a concorsi, festival e competizioni.</p>	<p>Problem solving, cooperative learning, learning by doing, Project-based learning, Didattica laboratoriale, IBSE</p> <p>Utilizzo di strumenti di laboratorio (ad es. microscopi, amperometro, ecc.) e di materiale di consumo (vetreria, reagenti ecc.)</p>

<p>Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti;</p> <p>Trovare da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi scientifici posti;</p> <p>Esporre in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio tecnico specifico.</p>			
<p><b>DIGITAL STORYTELLING</b></p> <p>Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione e farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p> <p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali.</p> <p>Utilizzare strumenti digitali per creare storie multimediali, video, audio, immagini e testo.</p> <p>Utilizzare strumenti e media digitali in modo responsabile ed etico, comprendendo l'importanza della privacy, del copyright e della cittadinanza digitale.</p>	<p>Ricerca informazioni</p> <p>Organizzare le informazioni raccolte in modo coerente</p> <p>Illustrare con elementi visivi (immagini, video, grafici)</p> <p>Presentare una narrazione digitale con abilità comunicative e tecniche</p>	<p>Creazione di elaborati digitali per comunicare le proprie idee e presentare il proprio lavoro, utilizzando software (es. Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video, Canva)</p>	<p>Didattica laboratoriale, learning by doing, apprendimento cooperativo.</p> <p>Utilizzo di computer e altre apparecchiature informatiche, software per editing audio-video produzione di video.</p>

## Area TEATRO

### Classe 1:

<b>La consapevolezza</b>	
<b>LINGUAGGIO NON VERBALE</b>	Educazione e controllo della respirazione Sviluppo dell'equilibrio statico, dinamico, statico/dinamico definizione e coordinamento della lateralità
<b>LINGUAGGIO DELLO SPAZIO</b>	Il coordinamento e la dissociazione Strutturazione del tempo e dello spazio
<b>IL LINGUAGGIO DEL CORPO IN GENERALE</b>	Coordinazione senso motoria, percettivo-motoria, ideo-motoria Controllo del tono e del rilassamento psico-somatico Esercizi per la presa di coscienza del corpo e delle possibilità espressive del movimento Educare all'ascolto del proprio ritmo corporeo. Improvvvisazione singola e collettiva con e senza musica composizione di sequenze in gruppo Utilizzo dello spazio in ogni sua dimensione Narrazione di una storia con il corpo Storia, azione-processo, composizione Scoperta e utilizzo scenico di diversi materiali e oggetti Costruzione di maschere, pupazzi o burattini. Conoscenza dello spazio della rappresentazione e dello spazio scenico Conoscenza dello spazio: movimento e spazio scenico Utilizzo scenico di diversi materiali e oggetti Conoscenza e utilizzo di semplici strumenti per sonorizzare la drammatizzazione Costruzione di oggetti per la scena con materiali e tecniche diversi

## Classe 2:

<b>Lo studio del personaggio</b>	
<b>LINGUAGGIO VERBALE</b>	Esercizi di respirazione per un corretto uso del diaframma Accenni alle principali regole fonetiche Esercizi di modulazione del tono e del volume della voce
<b>IL LINGUAGGIO DEL CORPO: IL MOVIMENTO</b>	Uso dei risonatori fisiologici Colorazione delle parole.
<b>IL LINGUAGGIO DEL CORPO: IL GESTO</b>	Riproduzione con la voce di suoni e rumori Uso e acquisizione di vocaboli nuovi.
<b>IL LINGUAGGIO DEL CORPO: LA MIMICA FACCIALE</b>	Ginnastica labiale ed esercitazioni vocali per una buona articolazione Uso dei risonatori fisiologici

## Classe 3

<b>Il gruppo</b>	
<b>LINGUAGGIO DELLA SCRITTURA</b>	Conoscenza e padronanza degli elementi che compongono il racconto Sviluppo della struttura logica del pensiero.
<b>DRAMMATURGIA</b>	Esercitazioni: dalla parola al racconto La situazione comunicativa Le regole del dialogare
<b>LINGUAGGI TEATRALI COMPLEMENTARI</b>	La narrazione delle emozioni attraverso il testo Il testo: lettura, analisi e interpretazione Il rapporto tra testo teatrale e testo narrativo La specificità del testo teatrale: esercitazioni Analisi di testi teatrali esemplari Il modello drammaturgico.

# VALUTAZIONE

## Area STEM

L'acquisizione di competenze, in particolare in ambito STEM, può essere accertata ricorrendo principalmente a:

1. compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte, ecc.)
2. osservazioni sistematiche.

Con un compito di realtà, lo studente è chiamato a risolvere situazioni problematiche, per lo più complesse e nuove, possibilmente aderenti al mondo reale, applicando conoscenze e abilità già acquisite in contesti e ambiti di riferimento diversi da quelli noti. Proprio per il carattere interdisciplinare e integrato delle STEM, occorre privilegiare prove per la cui risoluzione debbano essere utilizzati più apprendimenti tra quelli già acquisiti. Il compito di realtà costituisce l'elemento su cui si può basare la valutazione dell'insegnante e ma anche l'autovalutazione dello studente.

Per verificare il possesso di una competenza è utile fare ricorso anche ad osservazioni sistematiche, che consentono di rilevare il processo seguito per interpretare correttamente il compito assegnato, per richiamare conoscenze e abilità già possedute ed eventualmente integrarle con altre, anche in collaborazione con i compagni.

La valutazione è formativa, volta a supportare l'apprendimento continuo, consentendo agli studenti di comprendere i propri progressi e di affrontare eventuali difficoltà in modo costruttivo.

## Area TEATRO

Le verifiche intermedie e finali, di tipo orientativo e cognitivo, si effettuano durante e alla fine del percorso mediante una serie di prove individuali e collettive. Da esse si tenderà a valutare quali cambiamenti sono avvenuti in ciascun allievo e nella relazione tra i membri del gruppo rispetto agli stimoli offerti, riguardanti i contenuti del percorso teatrale in cui ciascuno si sta sperimentando e il grado di interesse e di attivazione rispetto alle tematiche dei moduli proposti.

Pertanto tale verifica sarà realizzata dagli insegnanti che partecipano all'attività. Trattandosi di educazione alla teatralità, il focus è sul processo e non sulla restituzione (performance, recita, ecc...), che quindi rimane facoltativa e discrezionale.

## BUONE PRASSI

Entrambe le discipline concorrono a incrementare l'archivio delle buone prassi dell'istituto.

## ADESIONE A RETI PARTECIPAZIONE A FESTIVAL E CONCORSI

Parte integrante fondamentale della realizzazione dei progetti STEM è l'adesione a concorsi nazionali e internazionali, festival ed eventi. Attraverso la partecipazione a concorsi e fiere, gli studenti sono incoraggiati a imparare facendo, applicando la teoria alla pratica in contesti reali. Offrono agli studenti la possibilità di esplorare nuove idee e progetti, stimolando la curiosità e valorizzando la creatività individuale. Mostrare e illustrare i propri progetti e idee permette agli alunni di ricevere feedback sul proprio

operato non solo da docenti, ma anche da pari e da esperti. Tutto questo permette di favorire la motivazione all'apprendimento.

È prevista la partecipazione a iniziative per la Giornata del teatro

### **Laboratori pomeridiani extracurricolari**

- Secondo necessità, opportunità e considerando le risorse presenti a qualunque titolo e la disponibilità dei docenti, possono essere proposti alle classi non oggetto della presente curvatura, laboratori con i medesimi obiettivi, se questo è richiesto e deliberato dai rispettivi consigli di classe e inserito nella programmazione educativa;
  
- Potranno essere attivati laboratori funzionali e complementari, quali, a titolo esemplificativo, scenografia, scrittura creativa, meteorologia, economia, ecc...

### **Follow up con invalsi e andamento scolastico scuola secondaria di II grado**

Sperimentazione nel corso dell'a.s. 2024/25 (con valutazione delle competenze allegata alla pagella) e/o con ricerca-azione con classe di controllo e disseminazione finale.