

ALLEGATO ALLA CIRCOLARE N. 60

6 ottobre 2025 - 19 dicembre 2025

PERIODO	Titolo	Destinatari	ESPERTO/TUTOR	DESCRIZIONE
I	Muovi la mente: scacchi a scuola	TUTTI	Marcinnò R.	Il progetto è rivolto agli studenti interessati ad avvicinarsi al gioco degli scacchi o a migliorarne la conoscenza, in un percorso che stimola lo sviluppo di competenze trasversali come concentrazione, logica, memoria e pensiero strategico. Attraverso lezioni teoriche e partite pratiche, gli studenti avranno l'opportunità di entrare a far parte delle squadre d'istituto di scacchi e rappresentare la scuola nelle competizioni scolastiche.
I	Laboratorio di linguaggi contemporanei	I BIENNIO	Marcinnò S. /Botto	Il corso offre un percorso sul giornalismo, dalla scrittura giornalistica alle tecniche di produzione di contenuti audio. Realizzazione finale di un podcast.
I	Ripartiamo da zero con la matematica	CLASSI PRIME	Rizzuto / Turturici	Corso di potenziamento e rafforzamento delle competenze di base di matematica rivolto agli studenti delle classi prime, con l'obiettivo di sviluppare sicurezza e favorire un approccio graduale alla disciplina.

8 gennaio 2026 – 6 marzo 2026

PERIODO	Titolo	Classi	ESPERTO/ TUTOR	DESCRIZIONE
II	Start the future	RIM	Mannuzza/Turli	Il percorso è rivolto agli studenti della classe prima RIM e ha l'obiettivo di introdurre i concetti fondamentali del marketing digitale, sviluppando al tempo stesso la competenza imprenditoriale. Attraverso attività pratiche e l'acquisizione della certificazione ICDL Digital Marketing, gli studenti imparano a utilizzare strumenti e strategie per comunicare online in modo efficace, valorizzare idee innovative e avvicinarsi al mondo dell'impresa in chiave digitale.
II	Cittadinopoli: costruiamo una società	LES III E IV	Adamo/Battaglia	Il percorso formativo si propone di guidare gli studenti alla scoperta e alla comprensione dei concetti fondamentali legati allo Stato, alla Costituzione e ai diritti umani, attraverso una metodologia didattica che alterna lezioni frontali a momenti di lavoro di gruppo e attività creative. Elemento centrale del percorso è il compito di realtà, che invita gli studenti, divisi in gruppi, a progettare il proprio "Stato ideale", definendone istituzioni, simboli e principi fondanti. Tale attività, supportata da metodologie innovative come l'EAS e il tinkering, stimola creatività, spirito critico e capacità progettuali promuovendo la partecipazione attiva, lo sviluppo del pensiero critico e la capacità di sintesi e progettazione.
II	Cittadini si diventa	Tutte (tranne III -IV LES)	Farinato/Cubisino	Il progetto "Cittadini si diventa" mira a formare cittadini consapevoli, responsabili e partecipi attraverso un percorso che intreccia educazione civica, legalità ed educazione emotiva. Le attività accompagneranno gli studenti in un cammino di crescita personale e civile, alternando momenti di riflessione interiore (meditazione, laboratorio delle emozioni) ad esperienze di formazione civica (diritti, doveri, Costituzione, cittadinanza attiva). Il percorso si conclude con un'uscita formativa presso l'Aula Consiliare di Comiso, un dibattito con le istituzioni e la consegna al Sindaco di Caltagirone delle proposte progettuali elaborate dagli studenti.
II	The power of words	tutte	Sorrenti/Medico	Il corso è rivolto a tutti gli studenti con una buona padronanza della lingua inglese. Sarà articolato in lezioni teoriche, attività laboratoriali e simulazioni di "Debate" finalizzati a sviluppare contemporaneamente competenze linguistiche (ascolto, parlato, lessico) e competenze trasversali come il pensiero critico, l'argomentazione, l'ascolto attivo, la risoluzione di problemi, il lavoro di squadra e il "public speaking", usando l'inglese come lingua veicolare. Questo permetterà di acquisire padronanza nella comunicazione efficace, di approfondire temi di attualità e di preparare gli studenti alle Olimpiadi Nazionali".
II	Più forti in Matematica	Classi SECOND E	Turturici/ Russo	Corso di recupero, revisione e rafforzamento delle competenze di matematica rivolto agli studenti delle seconde classi; l'obiettivo è recuperare conoscenze e abilità, colmare lacune pregresse e riacquisire sicurezza e padronanza dei mezzi e dei modi della disciplina.

PERIODO	Titolo	Classi	ESPERTO/ TUTOR	DESCRIZIONE
II	Matematica in gioco	I Biennio	Ardilio/Testa	Il Corso "MATEMATICA IN GIOCO" è rivolto agli studenti del primo biennio; ha la finalità di preparare alle competizioni a cui parteciperanno durante l'intero anno scolastico, mediante esercitazioni e simulazioni di gare, e formare le squadre che rappresenteranno IS "Majorana- Arcoleo".
II	Improve your English A2/B1	I BIENNIO	Alfieri/Grimaudo	Il corso di lingua inglese mira al raggiungimento delle competenze linguistiche di livello A2/B1 (CEFR) relative alle quattro abilità di reading, writing, listening and speaking. È rivolto a tutte le studentesse e a tutti gli studenti del primo biennio dell'istituto.

9 marzo 2026 - 5 giugno 2026

PERIODO	Titolo	Classi	ESPERTO/TUTOR	DESCRIZIONE
III	Corpo in movimento	I BIENNIO	Cultrona	Attività ludico-motoria che migliora la consapevolezza corporea ed emotiva, la coordinazione, la stabilità posturale per finalità artistiche. Obiettivi: consapevolezza corporea, sviluppo capacità comunicative, espressione delle emozioni, miglioramento delle relazioni.
III	Insieme in musica	TUTTI	Crescimone E./ D'Antona	Il corso è rivolto agli studenti della scuola in possesso di competenze musicali di base o avanzate. Il progetto nasce con l'obiettivo di offrire uno spazio creativo e collaborativo in cui gli alunni possano mettere in pratica le proprie abilità musicali, condividere esperienze, approfondire il linguaggio musicale e sperimentare il lavoro d'ensemble. Il percorso si presterà con performance aperte alla comunità scolastica, durante specifici eventi che lo richiederanno la quale gli studenti presenteranno i brani studiati.
III	Idee in azione	I BIENNIO	Turli	Il modulo è un corso che guida gli studenti a sviluppare idee e renderle fruibili alla comunità scolastica e cittadina. Il corso utilizza metodologie didattiche come Making e Thinkering, integrate con tecnologie come fotocamere 360, software di modellazione 3D e stampanti 3D. L'obiettivo è quello di creare esperienze immersive e condivisibili con la comunità scolastica e non.
III	Le scienze per esplorare il mondo	LS tradizionale (priorità I biennio)	Cammarata/ Montemagno	Questo progetto è un viaggio pratico e immersivo nel mondo delle scienze naturali, superando la teoria per indagare e comprendere il mondo in cui viviamo, attraverso esperienze dirette e osservazioni sul campo. Gli studenti diventeranno protagonisti attivi del proprio apprendimento, sviluppando curiosità e pensiero critico mediante una serie di lezioni pratiche di chimica di base, biologia e microscopia, anatomia e fisiologia e uscite didattiche.
III	Viaggio nella Realtà Virtuale, Aumentata e IA	TRIENNIO	Vitanza/Tornello	Il corso offre un'opportunità pratica e innovativa per imparare a creare contenuti in realtà virtuale utilizzando Unity e Meta Quest 2, con applicazioni di intelligenza artificiale e modellazione 3D. Attraverso attività laboratoriali, gli studenti svilupperanno competenze per progettare esperienze immersive interattive.