



PRESENTAZIONE DELLE
ATTIVITÀ DEL PROGRAMMA
ALLARGATO
DELLA SCUOLA ELEMENTARE
DANTE ALIGHIERI ISOLA

ANNO SCOLASTICO 2026/2027

Cari alunni e genitori,

le attività vengono scelte autonomamente da ciascun alunno, sulla base delle proprie possibilità, interessi e desideri. Queste attività fanno parte del programma allargato (PrAll).

Quasi tutte le attività vengono svolte per un'ora alla settimana, tranne il Tedesco e Giovani cantori per 2 ore alla settimana.

Nel presente opuscolo informativo, ci sono tutte le presentazioni delle attività offerte dalla scuola. Sulla base del numero di adesioni, verrà poi deciso quali di queste attività saranno effettivamente realizzate.

Alle attività Piccolo lettore e Bralna značka non è necessaria l'iscrizione.

In alcune giornate, durante la sesta ora di lezione, agli alunni delle classi IV e V verrà data, per motivi organizzativi, la possibilità di scegliere tra due attività (la scelta verrà fatta nel mese di settembre).

Nell'ambito del Programma Allargato, la scuola offre diverse attività di supporto allo studio e di approfondimento rivolte agli alunni.

Tali attività sono pensate sia per gli alunni che necessitano di aiuto nel consolidamento delle

conoscenze, sia per coloro che desiderano ampliare e approfondire i propri apprendimenti.

Si precisa che **non è necessaria alcuna iscrizione da parte delle famiglie**. Saranno gli insegnanti delle singole classi e discipline a individuare gli alunni e a invitarli a partecipare alle attività di supporto più adatte alle loro esigenze.

Gli alunni coinvolti riceveranno quindi comunicazione direttamente dai docenti.

Per la scelta, siete pregati di compilare il modulo di adesione, che verrà consegnato agli alunni ovvero lo trovate anche sul sito della scuola, entro **VENERDÌ 29 MAGGIO 2026**.

La preside
Cristina Valentič Kostić

ATTIVITÀ DEL PROGRAMMA ALLARGATO 2026/2027

Le attività che fanno parte dell'area principale del Programma allargato: **MOVIMENTO E SALUTE PER IL BENESSERE PSICOFISICO**

	TITOLO DELL'ATTIVITÀ PROPOSTA	ORE SETTIMANALI	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ	PRINCIPI DEL PrAll seguiti dalla	COMPETENZE TRASVERSALI Che si svilupperanno	CLASSE
1	LO STADIO A SCUOLA	1	Attraverso lo sport svilupperanno alcune abilità fisiche e personali. I ragazzi scopriranno l'importanza dell'esercizio fisico regolare, impareranno le regole dello sport. Apprenderanno le basi del fair play e sviluppare un'immagine positiva di sé stessi e il rispetto per l'avversario. Capiranno che un'attività fisica regolare è la base per una vita sana.	Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo, Principio delle parti opportunità e del rispetto delle necessità e degli interessi dell'alunno	Collaborazione, Autoregolazione	I, II, III, IV
2	BALLO CREATIVO	1	Creare e ballare le coreografie con diversi tipi di musica, con l'uso degli strumenti e oggetti	Principio dell'accessibilità, della flessibilità e dell'opzionalità del programma allargato, Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo	Collaborazione, Pensiero critico, Creatività	V, VI, VII
3	PING PONG	1	Continuare ad esercitarsi nel gioco rispettando le regole a tal punto da potere partecipare alle gare scolastiche e comunali.	Principio dell'accessibilità, della flessibilità e dell'opzionalità del programma allargato, Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo	Collaborazione, Pensiero critico, Autoregolazione	IV, V

4	SPORTIVAMENTE	1	Gli obiettivi dell'attività sono quelli di sviluppare le capacità motorie e funzionali e stimolare la collaborazione e la sana competizione, rispettare le regole del comportamento sportivo. Verranno svolti giochi elementari, giochi elementari con il pallone, giochi con la musica, giochi di squadra con e senza il pallone, giochi con le mazze (hockey e teeball), giochi con il frisbee e l'uso di molti altri attrezzi.	Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo	Collaborazione, Autoregolazione	II, III
5	SPORTIVAMENTE PLUS	1	Gli obiettivi dell'attività sono sviluppare le capacità motorie e coordinative attraverso il gioco con la palla, favorendo la collaborazione, il rispetto delle regole e una sana competizione. Le attività saranno incentrate su giochi di squadra con la palla, mini partite e giochi propedeutici, per stimolare la partecipazione, la cooperazione e il fair play. Verranno proposte attività come mini pallamano, mini pallacanestro, calcetto e altri giochi di squadra, adattati all'età dei bambini.	Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo	Collaborazione, Autoregolazione	IV, V
6	IL PATENTINO CICLISTICO	1	L'attività del patentino ciclistico permette agli alunni di ottenere la patente per la bicicletta. Durante il percorso, imparano a conoscere e rispettare le principali regole del codice della strada. Attraverso le prove pratiche, acquisiscono abilità per muoversi in sicurezza nel traffico. L'obiettivo è renderli ciclisti consapevoli, responsabili e attenti agli altri utenti della strada.	Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio di valutazione formativa e di promozione dell'autoregolazione	Pensiero critico, Autoregolazione	V
7	SPORT ALTERNATIVO	1	Lo scopo dell'attività è promuovere la salute e il benessere attraverso il movimento. Gli alunni partecipano a una varietà di giochi e discipline sportive, come corsa, giochi con la palla, frisbee, arrampicate, sport di combattimento e attività circensi. L'obiettivo è sviluppare capacità motorie, resistenza, coordinazione, forza, e instaurare un atteggiamento positivo verso l'attività fisica.	Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo	Collaborazione, Autoregolazione	IV, V, VI
8	LABORATORIO SPORTIVO	1	Il programma mira a sviluppare le capacità motorie e fisiologiche attraverso giochi elementari, staffette, poligoni, esercizi di rilassamento e attività all'aperto. Gli alunni imparano l'importanza dell'attività fisica regolare per la salute, il rispetto delle regole, la collaborazione e l'autonomia. Le attività promuovono anche l'autostima, l'igiene personale e il comportamento positivo nello sport. Il laboratorio crea un ambiente sereno dove i bambini vivono lo sport come piacere e formazione.	Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo	Collaborazione, Autoregolazione	I
9	PRIMO SOCCORSO - EDUCAZIONE ALL'UMANITA'	1	Conoscere le basi del pronto soccorso e le opportunità per l'aiuto, per i valori morali con le attività prescelte	Principio dell'accessibilità, della flessibilità e dell'opzionalità del programma allargato, Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio della cooperazione,	Collaborazione, Creatività, Autoregolazione	VI

				collaborazione e lavoro di gruppo		
10	GINNASTICA CORRETTIVA	1	<p>Lo stile di vita moderno comporta numerosi effetti negativi sulla salute (postura corporea, malattie ...), perciò desideriamo ridurre al minimo tali influenze. Con l'obiettivo di aiutare gli alunni a migliorare le proprie capacità e a correggere determinate carenze, abbiamo elaborato un programma di allenamento adattato a ogni singolo individuo.</p> <p>e comprende l'allenamento di tutte le capacità motorie (coordinazione, mobilità, equilibrio, forza ...) nonché la correzione delle difficoltà nelle attività svolte nell'ambito della regolare educazione fisica. Siamo convinti che, unendo le forze, riusciremo a trasmettere lo sport come valore e come strumento per uno stile di vita sano.</p>	Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio di valutazione formativa e di promozione dell'autoregolazione	Collaborazione, Autoregolazione	I-IX

Le attività che fanno parte dell'area principale del Programma allargato: EDUCAZIONE CULTURALE E CIVICA

	TITOLO DELL'ATTIVITÀ PROPOSTA	ORE SETTIMANALI	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ	PRINCIPI DEL PrAll seguiti dalla	COMPETENZE TRASVERSALI Che si svilupperanno	CLASSE
1	ABC DEGLI SCACCHI	1	L'attività si svolgerà al mattino, dalle 7:30 alle 8:15. Durante quest'ora di gli alunni impareranno i fondamenti della teoria degli scacchi: l'apertura, la tattica, la strategia, i finali. Sarà anche dedicato del tempo alla pratica del gioco.	Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo, Principio dello sviluppo sistematico delle competenze trasversali	Pensiero critico, Autoregolazione	II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX
2	CHESS CLUB	1	L'attività si svolgerà dalle 14:05 alle 14:50. Durante questa lezione gli alunni giocheranno a scacchi in diverse modalità: partite singole, tornei, online, secondo varianti creative (es. scacchi a 4, scacchi 960, ecc.). La teoria sarà ridotta al minimo, dal momento che si prevede di svolgere un'altra ora settimanale dedicata all'insegnamento dei principi tattici e strategici del gioco.	Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo, Principio dello sviluppo sistematico delle competenze trasversali	Creatività, Autoregolazione	II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX
3	TECNIC DESIGN	1	L'attività di Tecnic Design all'interno del programma allargato pomeridiano è pensata per stimolare la creatività, la manualità e la capacità progettuale degli alunni attraverso attività pratiche, coinvolgenti e cooperative.	Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio di valutazione formativa e di promozione dell'autoregolazione	Creatività, Autoregolazione	IV, V
4	LAVORI MANUALI	1	Conoscere, provare ed esercitarsi nei piccoli lavori manuali come il cucito, l'uncinetto	Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo	Creatività	IV, V, VI

5	ENGLISH DRAMA	1	L'obiettivo dell'attività del English Drama è di passare il tempo pomeridiano a scuola, in un ambiente sicuro, dove gli alunni si sentono bene, rilassati, accettati, consapevoli del proprio corpo e della propria mente, socializzano, si esprimono (non) verbalmente e danno sfogo alle emozioni e alla propria creatività. Inoltre, imparano l'inglese attraverso il gioco. Sviluppano un pensiero critico e contribuiscono con le proprie idee ed opinioni. Con la propria immaginazione creano un testo teatrale che lo presentano al pubblico.	Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo, Principio delle pari opportunità e del rispetto delle necessità e degli interessi dell'alunno, Principio dello sviluppo sistematico delle competenze trasversali	Collaborazione, Pensiero critico, Creatività	VI, VII
6	TEDESCO (ITASS)	2	Durante le lezioni di tedesco è previsto il trattamento dei seguenti contenuti che vengono suddivisi in quattro ambiti: - IO E IL MIO MONDO (Mi presento, La mia famiglia, i miei compagni di classe, il mio migliore amico e la sua famiglia, il mio quotidiano, che cosa mangio e bevo) - IL MIO AMBIENTE (Il linguaggio scolastico, la nostra scuola e le mie materie, l'orario, l'ora, gli insegnanti, la mia festa di compleanno) - L'AMBIENTE ATTORNO A ME (gli animali domestici, le stagioni e il vestiario, il tempo, lo sport e le attività di tempo libero, le vacanze) - CONTATTI TRA CULTURE (feste e usanze)	Principio dell'accessibilità, della flessibilità e dell'opzionalità del programma allargato, Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo, Principio di valutazione formativa e di promozione dell'autoregolazione	Collaborazione, Autoregolazione	IV, V, VI
7	PARLAMENTO SCOLASTICO	1	Gli alunni si riuniscono nel Parlamento per discutere, proporre e migliorare le attività scolastiche.	Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo, Principio dello sviluppo sistematico delle competenze trasversali	Collaborazione, Pensiero critico	I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX
8	CREIAMO E IMPARIAMO	1	L'attività "Creiamo e Impariamo" si configura come un percorso laboratoriale interdisciplinare volto a trasformare l'aula in un ambiente di apprendimento dinamico. L'obiettivo principale è permettere agli alunni di esplorare i contenuti curricolari attraverso l'esperienza diretta, trasformando i concetti teorici in competenze pratiche e creative. Descrizione dell'approccio didattico Il progetto mette al centro l'apprendimento esperienziale. Ogni fase dell'attività è strutturata per stimolare negli alunni una curiosità attiva: non si riceve passivamente un'informazione, ma la si "costruisce" attraverso l'osservazione, il disegno, la scultura e la realizzazione di modelli.	Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo	Collaborazione, Creatività,	IV, V

			<p>Questo metodo consente di approfondire la conoscenza del corpo umano, dell'ambiente e della storia in modo tangibile, rendendo l'apprendimento più significativo e duraturo.</p> <p>Durante le attività, gli alunni sono chiamati a essere protagonisti del proprio processo di crescita. Utilizzando materiali di recupero, essi vengono educati al valore della sostenibilità e del riciclo, imparando che ogni oggetto può avere una seconda vita attraverso l'ingegno. La manipolazione e la costruzione diventano strumenti per affinare le abilità manuali e per esercitare come si risolve un problema: di fronte a una sfida costruttiva, gli alunni devono analizzare informazioni, formulare ipotesi e collaborare per trovare soluzioni originali.</p> <p>Oltre allo sviluppo cognitivo, l'attività mira a rafforzare la dimensione relazionale. Lavorando in gruppo, gli alunni sviluppano competenze sociali fondamentali come la pazienza, la perseveranza e il rispetto reciproco. Il progetto prevede inoltre una finalità etica: la realizzazione di manufatti destinati a mercatini comuni. Questa esperienza permette agli alunni di percepire il valore del proprio lavoro non solo come successo personale, ma come contributo concreto alla solidarietà e alla responsabilità verso la comunità scolastica.</p>			
9	PICCOLI CANTORI	1	L'attività corale svilupperà le capacità tecniche vocali e stimolerà l'interesse artistico verso la musica attraverso il canto di brani tratti dal repertorio popolare e leggere e attraverso la partecipazione a spettacoli scolastici e cittadini.	Principio dell'accessibilità, della flessibilità e dell'opzionalità del programma allargato Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo	Collaborazione Creatività Autoregolazione	I
10	GIOVANI CANTORI	2	L'attività corale svilupperà le capacità tecniche vocali e stimolerà l'interesse artistico verso la musica attraverso il canto di brani tratti dal repertorio popolare e leggere e attraverso la partecipazione a spettacoli scolastici e cittadini.	Principio dell'accessibilità, della flessibilità e dell'opzionalità del programma allargato Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo	Collaborazione Creatività Autoregolazione	I
11	DIPINGIAMO IL MONDO DA PICCOLI	1	Data la giovanissima età degli alunni dapprima vengono loro presentate tecniche semplici di disegno, pittura e scultura. Durante l'anno impareranno a conoscere ed utilizzare i diversi materiali.	Principio dell'accessibilità, della flessibilità e dell'opzionalità del programma allargato	Collaborazione Creatività Autoregolazione	I, II, III

			Particolare attenzione verrà data alla realizzazione di lavori decorativi a tema per i periodi festivi	Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo		
12	DIPINGIAMO IL MONDO DA GRANDI (ITASS)	1	Durante l'attività si analizza e indaga il mondo visivo a livello cognitivo e lo si plasma a livello figurativo. Attraverso l'espressione artistica gli alunni sviluppano l'immaginazione e il pensiero artistico, la capacità di svolgere un lavoro di ricerca, sviluppano la comprensione dell'ambiente figurativo, esprimono sentimenti, punti di vista e valori.	Principio dell'accessibilità, della flessibilità e dell'opzionalità del programma allargato Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo	Collaborazione Creatività Autoregolazione	IV, V, VI

Le attività che fanno parte dell'area principale del Programma allargato: IMPARARE AD IMPARARE

	TITOLO DELL'ATTIVITÀ PROPOSTA	ORE SETTIMANALI	DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ	PRINCIPI DEL PrAll seguiti dalla	COMPETENZE TRASVERSALI Che si svilupperanno	CLASSE
1	S.T.E.A.M.	1	Nell'approccio STEAM gli alunni sono incoraggiati ad assumere un atteggiamento sperimentale, ricorrendo all'immaginazione, alla curiosità, alla voglia di scoprire e alla creatività per fare nuovi collegamenti fra le idee. Il programma prevede attività come realizzazioni partiche, esperimenti, costruzioni meccaniche, produzioni dei modellini e altre attività manuali e digitali che i ragazzi realizzeranno durante le lezioni.	Principio dello sviluppo sistematico delle competenze trasversali	Collaborazione, Pensiero critico Creatività,	I, II, III
2	APPRENDISTA BIBLIOTECARIO	1	L'attività è pensata per gli alunni delle classi superiori, con un numero ristretto di partecipanti. Gli apprendisti bibliotecari aiuteranno nel prestito dei libri, impareranno a riporre in modo corretto i libri restituiti, a consigliare gli utenti nella loro scelta dei libri, apprenderanno le regole base della catalogazione e del funzionamento di una biblioteca. Assisteranno nella preparazione e nello svolgimento delle attività biblio-pedagogiche.	Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo, Principio dello sviluppo sistematico delle competenze trasversali	Pensiero critico, Creatività	VI, VII, VIII, IX
3	INFORMATICA (ITASS)	1	Durante l'anno gli alunni imparano a conoscere le componenti del computer, a usare il programma per la stesura dei testi e utilizzare la posta elettronica. Realizzano disegni con software di grafica e creano semplici presentazioni multimediali. Gli alunni vengono introdotti anche alla sicurezza online, al galateo della rete e all'uso consapevole dei servizi web.	Principio dell'accessibilità, della flessibilità e dell'opzionalità del PrAll Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo	Collaborazione Pensiero critico Competenze digitali Autoregolazione	IV

4	CLUB DEL LIBRO	1	Gli alunni leggono, disegnano e raccontano i libri presenti nel bingo letterario.	Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio di valutazione formativa e di promozione dell'autoregolazione	Pensiero critico, Creatività	I, II, III, IV, V
5	BRALNA ZNAČKA	1	A »Bralna značka« gli alunni prendono in prestito i libri che consiglia l'insegnante. L'alunno riassume il libro e discute della trama con l'insegnante (opinione, attualizzazione del tema etc.). Per ottenere il riconoscimento »Bralna značka«, gli alunni devono aver letto 4 libri, e i grandi (dalla VII alla IX classe) devono imparare anche due poesie	Principio dell'accessibilità, della flessibilità e dell'opzionalità del programma allargato Principio dell'autonomia e della responsabilità Principio delle pari opportunità e del rispetto delle necessità e degli interessi dell'alunno Principio di valutazione formativa e di promozione dell'autoregolazione	Collaborazione Creatività Autoregolazione Pensiero critico	I - IX
6	CURIOSI, CAPACI, PRONTI: TOCCA A TE!	1	<p>Un percorso pensato per ragazzi e ragazze dalla III alla IX che hanno interessi diversi, tante capacità e soprattutto la voglia di fare qualcosa in più rispetto alle lezioni regolari.</p> <p>È uno spazio dedicato a chi è curioso, a chi fa domande, a chi vuole mettersi alla prova e scoprire fin dove può arrivare. Qui non conta "essere i migliori", ma avere l'energia di provarci, esplorare e crescere.</p> <p>Durante gli incontri i partecipanti saranno coinvolti in attività pratiche, sfide di gruppo, laboratori creativi e momenti di confronto, per sviluppare competenze utili dentro e fuori dalla scuola: comunicazione, problem solving, collaborazione e autonomia.</p> <p>Il percorso include anche esperienze oltre l'aula: attività sul territorio, piccoli progetti concreti, incontri e uscite pensate per trasformare le idee in realtà e collegare ciò che si impara alla vita di tutti i giorni.</p>	Principio dell'autonomia e della responsabilità, Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo, Principio delle pari opportunità e del rispetto delle necessità e degli interessi dell'alunno, Principio di valutazione formativa e di promozione dell'autoregolazione	Collaborazione, Pensiero critico, Creatività, Autoregolazione	III, IV, V, VI, VII, VIII, IX

			<p>È l'occasione per chi sente di avere di più da dare, per allenare le proprie capacità e scoprire nuove passioni.</p> <p>Adesso sei curioso, sei capace... sei pronto. Tocca a te.</p>			
7	"ALLENATI A CREDERE IN TE (SPOILER: FUNZIONA)"	1	<p>Un'attività dinamica e divertente pensata per ragazzi e ragazze dagli 11 ai 14 anni, per scoprire quanto vale davvero la fiducia in sé stessi... e come allenarla ogni giorno.</p> <p>Attraverso giochi, sfide, momenti di confronto e attività creative, i partecipanti impareranno a riconoscere i propri punti di forza, affrontare le insicurezze e uscire dalla propria "comfort zone" senza paura di sbagliare.</p> <p>Niente lezioni noiose: qui si prova, si sbaglia, si ride e si cresce insieme. L'obiettivo? Portarsi a casa strumenti semplici ma potenti per sentirsi più sicuri a scuola, con gli amici e nelle piccole grandi sfide di tutti i giorni.</p> <p>Spoiler: la fiducia in sé stessi non è un talento... è un allenamento.</p>	Principio delle pari opportunità e del rispetto delle necessità e degli interessi dell'alunno, Principio dello sviluppo sistematico delle competenze trasversali	Collaborazione, Autoregolazione	VI, VII, VIII, IX
8	COMPETENZE PER ADOLESCENTI	1	Si tratta d'un corso programmato da UN, centrato sullo sviluppo dell'intelligenza emotionale degli adolescenti, incoraggiare i rapporti positivi e le scelte sane, crescere nel rispetto verso sé stessi e verso gli altri, capire e gestire le proprie emozioni.	Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo, Principio dello sviluppo sistematico delle competenze trasversali	Collaborazione, Autoregolazione	VI
9	CODING	1	Il corso di coding è un'attività divertente rivolta agli alunni della V classe nella quale viene stimolato lo sviluppo del pensiero computazionale. Nel corso verrà utilizzato lo strumento Scratch che è un ottimo mezzo per sviluppare il pensiero logico nei bambini e nei ragazzi. Attraverso la progettazione di personaggi, animazioni e videogiochi gli alunni imparano a utilizzare gli strumenti tecnologici con più consapevolezza, imparando divertendosi.	Principio della cooperazione, collaborazione e lavoro di gruppo, Principio dello sviluppo sistematico delle competenze trasversali	Pensiero critico, Competenze digitali	V