



ISTITUTO COMPRESIVO DI PORTO VIRO

Via Cavalieri di Vittorio Veneto, 2 – 45014 PORTO VIRO (RO)

tel. +39 0426-631742 – fax 0426 – 322199

email: posta.per@icportoviro.it – web: <http://www.icportoviro.gov.it>

Progetti 2015 -2016

Allegati al POF

(N.B. altri progetti già ideati e presentati attraverso bandi nazionali e regionali potranno essere aggiunti in itinere se finanziati.)

1. PROGETTO ERASMUS PLUS: L'ISTITUTO COMPRENSIVO DI PORTO VIRO PUNTA ALL'EUROPA

La nostra scuola è selezionata tra i paesi partecipanti al progetto **Erasmus PLUS**.

Assieme ad altri cinque paesi europei, Grecia, Francia, Repubblica Ceca, Polonia e Portogallo, nel biennio 14-16 la scuola secondaria portovirese sarà coinvolta in un intenso programma di mobilità internazionali mirate alla conoscenza delle diverse esperienze in ambito scolastico ed educativo, utilizzando la lingua inglese come veicolo per la condivisione e la comunicazione.

"The European identity through art" il titolo del progetto che punta alla realizzazione di un percorso di approfondimento dell'immenso patrimonio artistico europeo.

Si prospetta così un lavoro intenso e senza dubbio stimolante, che coinvolgerà diversi insegnanti dell'Istituto Comprensivo, coordinati dalla professoressa referente Silvia Fregnan e soprattutto alcune classi della scuola secondaria **"San Domenico Savio"** e **"Pio XII"**.

Obiettivi FORMATIVI:

in relazione agli studenti

- gestire le emozioni e i sentimenti - gestire le relazioni e affrontare i conflitti
- costruire un'immagine realistica di sé (identità, autostima...)
- raggiungere il successo scolastico
- acquisire padronanza sicura delle abilità comunicative (parlare e scrivere,...) utilizzando linguaggi verbali, le lingue comunitarie e i linguaggi non verbali, le nuove tecnologie multimediali ed informatiche.
- sviluppare i talenti personali
- sviluppare ,tra i giovani e il personale docente, la conoscenza e la comprensione della diversità culturale e linguistica europea
- far acquisire alle giovani generazioni le competenze di base necessarie per la vita e le abilità necessarie allo sviluppo personale
- Assumere atteggiamenti di ascolto e capacità di conoscersi reciprocamente;
- Collaborare con gli altri, assumendo comportamenti corretti e responsabili e maturando una giusta consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti;
- Adoperare, per esprimersi e comunicare con gli altri, anche codici diversi dalla parola, come il teatro e la musica, le tecnologie multimediali e la didattica laboratoriale.

in relazione alle FAMIGLIE

- assicurare il successo formativo dei figli
- instaurare un dialogo costruttivo con la Scuola

in relazione al TERRITORIO

- assicurare buoni livelli culturali ai propri giovani
- fornire competenze di base necessarie ad affrontare in modo attivo e responsabile un ruolo attivo nel contesto sociale ed economico
- poter disporre di cittadini attivi e responsabili (la cittadinanza)
- rinforzare il senso di appartenenza alla propria comunità

PROGETTO DI POTENZIAMENTO AREA SCIENTIFICA MATEMATICA

Nella matematica e nel problem solving gli studenti italiani sono al 36° posto su 57 paesi (vedi risultati OCSE PISA) inoltre in Italia i laureati nelle discipline scientifiche sono la metà della media europea.

Si parte quindi dall'evidente crisi dell'apprendimento della matematica. L'allontanamento degli studenti da questa disciplina e le difficoltà relazionali/di cooperazione tra i ragazzi sono i principali bisogni da cui scaturisce l'elaborazione del progetto.

Si evidenziano dunque i seguenti bisogni disciplinari:

- sostenere l'attività curricolare attraverso l'istituzione percorsi aggiuntivi rispetto a quelli curricolari
- potenziare la preparazione in matematica con l'acquisizione di competenze che non possono essere solo di tipo disciplinare;
- costituire uno spazio creativo finalizzato alla ricerca e alla produzione artistica per far acquisire agli allievi consapevolezza delle proprie capacità ed accrescere , quindi,l'autostima
- coinvolgere attivamente gli studenti nelle attività pratiche di laboratorio, nella progettazione e realizzazione di un lavoro teatrale da presentare ad un pubblico di coetanei e adulti.

Obiettivo principale della proposta progettuale è mostrare l'aspetto edonistico e stimolante della matematica attraverso una presentazione inconsueta che sperimenta strumenti e metodi non convenzionali e tende a stabilire frequenti contatti col mondo reale sia nel contenuto che nella forma.

In particolare si intende:

- recuperare la dispersione scolastica, offrire a tutti gli allievi, ma soprattutto a quelli meno motivati nel normale lavoro scolastico occasioni ed alternative per raggiungere obiettivi educativi attraverso scelte didattiche diverse vivendo più serenamente nell'ambiente scolastico;
- promuovere la diffusione della matematica
- far acquisire conoscenze di tipo scientifico-matematico mediante l'uso di diversi linguaggi(tra cui, quello teatrale)
- coinvolgere attivamente gli studenti nelle attività pratiche attraverso l'attivazione di un laboratorio matematico e un laboratorio teatrale
- coinvolgere e stupire il pubblico adulto con un percorso matematico creativo, divertente e non convenzionale

PROGETTO: A SCUOLA DI GUGGENHEIM

Bisogno/problema da cui è scaturito il progetto

Dare continuità ad un progetto che caratterizza la scuola già da diversi anni e che risponde al bisogno dei ragazzi di comprendere la realtà e se stessi attraverso stimoli che li aiutano al pensare in modo analitico e critico coltivando la fantasia e il pensiero divergente. La tematica proposta per questo anno scolastico "Arte ed Energia" ci permette inoltre di svolgere attività trasversali al progetto CITTADINANZATTIVA con percorsi diversificati nelle diverse classi

L'obiettivo prioritario della nostra scuola è sviluppare negli allievi le capacità di cercare, trovare, selezionare e utilizzare informazioni per la soluzione di un problema, attivando un atteggiamento di autoformazione continua in una logica di apprendimento lungo tutta la vita e collegare tutto ciò con la capacità di relazionarsi, confrontarsi e collaborare con altri.

Obiettivi, finalità

1. Sviluppare l'intelligenza creativa nei bambini attraverso la ricerca di soluzioni diverse a problemi che il pensare e il fare artistico inevitabilmente pongono, attraverso la sperimentazione dei materiali e delle infinite applicazioni di essi.
2. Sperimentare percorsi didattici attraverso un approccio multidisciplinare, indagando linguaggi non verbali, universali e trasversali per favorire lo sviluppo del senso critico individuale anche attraverso l'uso delle nuove tecnologie multimediali.
3. Rendere accessibili ad alunni e docenti, determinati lavori artistici, perché l'opera non risulti più inerte rispetto all'osservatore e perché il fruitore non si senta più passivo e quindi acritico rispetto ad essa.
4. Sviluppare la propensione alla lettura della realtà ambientale e territoriale
5. Valorizzare la centralità della natura nel vivere sociale.

PROGETTO: POTENZIAMENTO DELLE ECCELLENZE in LINGUA INGLESE/Conseguimento Certificazione Trinity

Attività: corso intensivo e aggiuntivo di Lingua Inglese, gratuito, in orario pomeridiano, che offrirà a tutti gli alunni interessati la possibilità di potenziare la propria competenza nella conversazione in Lingua Inglese al fine di sostenere l'esame per la Certificazione Internazionale Trinity.

Il corso, a numero chiuso, si svolge presso la sede Centrale dell'Istituto Comprensivo a partire dalla fine di Gennaio.

La nostra scuola è già stata accreditata come sede d'esame.

Bisogno/problema da cui è scaturito il progetto

Potenziamento delle eccellenze: dopo aver somministrato le prove d'ingresso e/o le prime verifiche scritte ed orali, il dipartimento disciplinare individua alunni le cui competenze, abilità e conoscenze nei diversi nuclei fondanti della disciplina abbiano raggiunto livelli più che soddisfacenti. In tal caso, i suddetti nuclei fondanti potranno essere oggetto di approfondimento e rafforzamento, soprattutto in vista del conseguimento di una certificazione Trinity (Trinity Exams- covering 1 to 9)

Finalità del POF con le quali è coerente il progetto

- "Acquisizione di una sicura padronanza delle abilità comunicative" anche in L2;
- "Sviluppo dei talenti personali";
- "Costruzione un progetto di vita (orientamento)"
- "Uso delle nuove Tecnologie"

PROGETTO "CORO DI VOCI BIANCHE"

Descrizione sintetica del progetto:

Il progetto mira alla realizzazione e al potenziamento di un complesso corale d'istituto, che possa da un lato arricchire l'offerta formativa supportando così l'attività dell'indirizzo musicale, dall'altra impreziosire la proposta di saggi, spettacoli ed eventi pubblici, valorizzando gli studenti e quindi il ruolo culturale ed artistico della scuola. Dopo il successo ed il riscontro più che positivo dell'esperienza dello scorso anno, che ha visto il coro di voci bianche esibirsi in diverse occasioni, dal concerto di Natale alla giornata della memoria ed il concerto di maggio, va rilevato un maggior consenso da parte degli studenti e delle famiglie e la richiesta di poter riprendere l'attività corale. Lo scorso anno il coro ha coinvolto 35 studenti, provenienti dai plessi delle scuole primarie Mons. Sante Tiozzo, Aldo Moro e dalle secondarie Pio XII e San Domenico Savio. Un risultato significativo che attesta il buon esito dell'esperienza dello scorso anno è senz'altro l'adesione all'indirizzo musicale degli studenti di V della scuola primaria che lo scorso anno hanno vissuto l'esperienza del coro ed oggi, frequentando la prima classe di scuola secondaria, sono stati ammessi ai corsi di strumento.

A chi è rivolto:

Il progetto si propone di coinvolgere gli studenti del II ciclo di scuola primaria e della scuola secondaria, nella realizzazione di un complesso corale d'istituto che abbia un organico massimo di 50 studenti. Qualora la richiesta da parte degli studenti e delle famiglie superi il bisogno, i docenti promotori del progetto si propongono di selezionare gli allievi interessati in base ad attitudine e motivazione.

Modalità, tempi e svolgimento:

Contenuti ed abilità da acquisire:

- lettura musicale del pentagramma e della notazione musicale
- riproduzione di suoni, melodie, polifonie
- vocalizzazione ed apprendimento dei registri vocali
- scale, arpeggi e vocalizzi
- riproduzione di ritmi semplici e composti
- lettura e pronuncia dei testi in diverse lingue
- memorizzazione del repertorio da eseguire
- utilizzo della multimedialità per la rappresentazione dei risultati conseguiti e per la realizzazione dei prodotti audio e video.

Analisi dei bisogni

- Difficoltà a gestire le emozioni ed i sentimenti;
- difficoltà a gestire le relazioni interpersonali ed affrontare situazioni di conflittualità;
- difficoltà a costruire un'immagine realistica del sé e a confrontarsi con gli altri;
- presenza di situazioni di disagio scolastico e sociale;
- difficoltà ad accettare le regole del contesto scolastico;
- difficoltà a mantenere l'attenzione, l'ascolto, l'impegno;
- difficoltà a gestire una comunicazione efficace; difficoltà negli alunni a sviluppare un senso di appartenenza ai vari ambiti di vita associata (classe, paese, gruppo, nazione);
- difficoltà ad assumere responsabilità individuali nei confronti dell'ambiente

Finalità del POF con le quali è coerente il progetto

- PREVENIRE LA DISPERSIONE SCOLASTICA
- PROMUOVERE IL BEN-ESSERE A SCUOLA
- RINFORZARE IL SENSO DI IDENTITA' E DI APPARTENENZA AL TERRITORIO PER POTER DISPORRE DI CITTADINI ATTIVI E RESPONSABILI

Finalità, obiettivi misurabili

- COSTRUIRE E SPERIMENTARE UN PERCORSO DI EDUCAZIONE ALLA MORALITA' IN CLASSE, FINALIZZATO AL MIGLIORAMENTO DEL LIVELLO DI COMPETENZA E DI SENSIBILITA' MORALE E ALLA PROMOZIONE DELLA PROSOCIALITA' E DELLE RELAZIONI POSITIVE A SCUOLA

FINALITA'

Modificare le teorie implicite sulle persone e le relazioni interpersonali a favore di teorie cosiddette "incrementali" (le caratteristiche delle persone possono cambiare, le relazioni sociali possono migliorare, ecc.); migliorare la percezione degli altri, soprattutto in relazione a ciò che rende gli altri "DIVERSI" e diminuire l'uso di processi cognitivi disfunzionali come quelli di disimpegno morale; aumentare il senso di responsabilità personale per il benessere degli altri e la qualità delle relazioni; migliorare il senso di soddisfazione personale per le proprie relazioni con i compagni e per la scuola in genere

METODOLOGIA E STRUMENTI

La metodologia privilegiata è quella di coinvolgere gli studenti e i docenti nell'esperienza diretta della proposta educativa e di cittadinanza attiva promossa attraverso le azioni progettuali. Inoltre verrà sperimentata una metodologia integrale di peer education che pone le attività di promozione della legalità come occasione di confronto fra pari su strumenti didattici innovativi, ma allo stesso tempo a loro quotidiani nel tempo libero. Gli studenti avranno quindi la possibilità di fare esperienza della legalità o della cittadinanza attiva, non come teorie astratte da applicare alla realtà, ma come un'esperienza reale in grado di valorizzare il quotidiano come ambito di costruzione ed espressione di sé. L'alleanza tra dirigenza, docenti e realtà esterne alla scuola permetterà di sperimentare attività che la scuola singolarmente non sarebbe in grado di sviluppare. L'altro aspetto metodologico fondamentale è quello della rete di più soggetti scolastici, in tal modo sarà possibile condividere strumenti, modalità di proposta e risposta in diversi ambiti, favorendo la condivisione di eccellenze e modalità positive presenti su tutto il territorio. Nell'attività in classe si utilizzeranno circle time, role play e strategie comunicative concordate con il dipartimento di Psicologia dell'Università di Padova al fine di rendere protagonisti gli studenti e non passivi.

Mezzi:

All'interno delle fasi verranno utilizzati mezzi tecnologici e comunicativi innovativi per privilegiare la comunicazione con i giovani. Per questo moduli verranno studiati

differenziati a seconda dell'età mezzi comunicativi adeguati. A titolo esemplificativo nella comunicazione per i bambini si privilegerà l'utilizzo di corti, cartoni animali, fiabe, etc. differentemente con i ragazzi delle medie delle scuole superiori si sottolineeranno esempi legati allo sport con video, articoli di giornali, film, libri, musica. In particolare si stimoleranno anche i ragazzi a utilizzare i linguaggi comunicativi a loro più congeniali per quanto riguarda l'espressione nell'elaborati di concorso. Essi potranno anche costruire video, elaborare immagini, scrivere, etc. Si vuole tenere aperta la modalità espressiva anche al fine di studiare e capire quale sia il linguaggio comunicativo delle giovani generazioni in diverse parti di Italia.

Strumenti:

I docenti referenti della progettualità dovranno compilare un diario di bordo dove sarà possibile a fine progettualità valutare lo svolgimento e i risultati dell'iniziativa. Verrà chiesto di compilare un questionario conclusivo del modulo agli studenti in aula, mentre un report agli educatori che avranno svolto il lavoro e ai docenti che avranno partecipato delle lezioni. All'interno del progetto verranno utilizzati i seguenti strumenti:

- Strumenti di web conferences
- Archivio digitale per la condivisione di strumenti didattici tra gli educatori della rete per la condivisione degli strumenti comunicativi privilegiati dai giovani (musica, film, immagini)
- Software per il montaggio di video
- Video/camera
- Personal computer

Certificazione EIPASS (European Informatics Passport).

Il nostro Istituto sta per essere accreditato come EiCenter, sede d'esame autorizzata al rilascio delle Certificazioni EIPASS, da CERTIPASS, Ente erogatore dei programmi internazionali di certificazione delle competenze digitali EIPASS in ambito comunitario.

La certificazione informatica riservata ai nostri alunni è la EIPASS Junior, che tratta i seguenti argomenti:

Per la scuola primaria:

Modulo 1: Competenze computazionali di base

Modulo 2: Analisi delle componenti Hardware di un computer

Modulo 3: Gestione di un Sistema Operativo a Interfaccia grafica (elementi di base)

Modulo 4: Software applicativo: una finestra sull'ambiente OOO4 Kids

Modulo 5: Alla scoperta del Web e del Coding. Primi passi con l'ambiente Scratch

Per la scuola secondaria di primo grado:

Modulo 1: Pensiero computazionale e Coding: dal Logo allo Scratch

Modulo 2: Creazione e gestione di documenti di testo

Modulo 3: Creazione e gestione di fogli di calcolo

Modulo 4: Realizzazione di semplici presentazioni multimediali

Modulo 5: Principi di comunicazione in rete

Verranno attivati dei corsi di preparazione, al termine dei quali gli alunni dovranno sostenere degli esami (uno per ogni modulo). Superati i 5 esami otterranno la certificazione EIPASS Junior.

Elementi d'informatica: fattori essenziali per la crescita e lo sviluppo di competenze interdisciplinari nel giovane allievo fattori essenziali per la strutturazione di un solido curriculum formativo nell'Istruzione Primaria e Secondaria di Primo Grado.

OBIETTIVI

- Iniziare ad utilizzare la logica
- Conoscere le basilari metodologie e tecniche della programmazione, dell'algoritmica e della rappresentazione dei dati (Problem Solving)
- Possedere le abilità strumentali che consentono di usare i servizi offerti da Internet e dai software didattici, disponibili per ogni disciplina del curriculum.
- Non soltanto l'uso corretto di un computer, ma la stimolazione di processi e strutture logiche di pensiero

Temi dei corsi e dei moduli:

- Elaboratore di testi Presentazioni
- Coding e pensiero computazionale
- Ambiente di programmazione Scratch
- Capire come "pensa" un computer:
- realizzare una sequenza di istruzioni (programma informatico) che consentono ad un computer di eseguire svariati compiti.
- Pensiero computazionale e Coding: dal Logo allo Scratch
- Logo: linguaggio di programmazione con finalità didattiche
- Istruzioni e procedure che comandano il movimento di una «Tartaruga»
- (Scuola secondaria di primo grado)
- Creazione e gestione di documenti di testo
- Creazione e gestione di fogli di calcolo
- Creazione e gestione di presentazioni
- Web, e-mail, strumenti sociali e collaborativi

Progetto:

Programma nazionale di Educazione alla Cittadinanza Democratica "Pace, fraternità e dialogo. Sui passi di Francesco

Il Programma è uno strumento per accrescere la qualità dell'offerta formativa di ogni scuola investendo sul protagonismo degli studenti e la loro educazione all'azione per la pace, la fraternità e il dialogo; l'educazione all'uso critico dei media e delle nuove tecnologie;

Il progetto prevede una importante collaborazione tra scuola, Comune di Porto Viro e i diversi partner che da anni aiutano la nostra Istituzione scolastica nel suo programma di miglioramento continuo.

Concretamente, il Programma propone di

1. realizzare a scuola un laboratorio di pace
2. condividere i risultati partecipando al Meeting nazionale che si svolgerà ad Assisi nell'aprile del 2016.

Nel contesto attuale, particolarmente frammentato, multi-identitario e conflittuale, fare la pace mediante l'educazione è diventato quanto mai necessario e urgente. Tutte le sfide cruciali che dobbiamo affrontare richiedono una crescente consapevolezza e la disponibilità, sollecitata con forza da Papa Francesco con l'Enciclica "Laudato Si", ad assumere nuovi atteggiamenti e stili di vita. In questo processo ogni scuola deve divenire sempre di più un punto di riferimento positivo per l'intera comunità.

Il Programma risponde ad alcuni dei bisogni primari dei nostri giovani affinché possano:

1. sentirsi protagonisti della propria esistenza e della comunità in cui vivono;
2. sentirsi in prima persona al centro dei processi di formazione e apprendimento;
3. conoscere le principali dinamiche della società contemporanea;
4. sviluppare capacità e consapevolezza critica;
5. sottoporre a visione critica concezioni della realtà stereotipate e pregiudiziali;
6. sentire la costruzione e la difesa della pace e dei diritti umani come compito di ogni persona;
7. assumere comportamenti coerenti in ordine alla vita socio-culturale delle propria realtà globale (scuola, territorio locale, comunità nazionale ed europea, dimensione globale) al fine di promuovere cittadinanza responsabile, coesione sociale, impegno solidale nonviolento;
8. conoscere e assumere modalità nonviolente di gestione dei conflitti;
9. imparare ad utilizzare i new media e sviluppare la propria dimensione di nativi digitali nella costruzione di competenze di cittadinanza;
10. imparare a comunicare e a condividere le conoscenze.

Il Programma prevede:

1. la realizzazione in ogni scuola di un laboratorio di pace e
2. la condivisione dei risultati nel Meeting nazionale delle scuole di pace che si svolgerà ad Assisi a conclusione dell'anno scolastico (Aprile 2016).

Obiettivi generali

Il programma è uno strumento per:

- promuovere l'educazione permanente dei giovani alla cittadinanza democratica, alla pace, ai diritti umani, alla legalità e alla giustizia mediante lo sviluppo dell'interazione e della collaborazione tra le scuole, gli Enti Locali e il territorio;
- sostenere e valorizzare l'azione educativa delle scuole e degli enti locali a favore della pace e dei diritti umani;

- produrre attività di ricerca-azione finalizzate all'innovazione della didattica e dell'azione delle scuole per l'educazione alla pace e ai diritti umani;
- stimolare l'educazione all'uso critico e consapevole dei media e delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione anche sviluppando l'incontro e il confronto tra il mondo della scuola e il mondo dell'informazione, tra gli operatori del servizio pubblico scolastico e gli operatori del servizio pubblico radiotelevisivo (RAI);
- favorire lo sviluppo della rete nazionale delle scuole di pace che si propone lo scambio delle esperienze e delle conoscenze, la messa in comune di prassi e metodologie, l'elaborazione, la produzione e la diffusione di materiale didattico.

PROGETTO: ESTENSIONE UTILIZZO NUOVE TECNOLOGIE PER LA DIDATTICA, LA VALUTAZIONE, L'APPRENDIMENTO E LA VALUTAZIONE

1. Implementazione programma Socrative: un Metodo per poter effettuare, programmare, gestire e archiviare verifiche attraverso l'utilizzo dei computer in una comune aula informatica.

Tale metodo può offrire diversi vantaggi soprattutto dal punto di vista dello svolgimento, della correzione e dell'archiviazione delle verifiche stesse.

Socrative dà al docente la possibilità di interessare i propri studenti con una serie di esercizi di verifica anche in forma di gara o di gioco. Socrative funziona su qualsiasi tablet, smartphone, computer e laptop. Il docente accede tramite il proprio dispositivo e seleziona la verifica da somministrare. Gli studenti, dai loro dispositivi, svolgono il compito ed i risultati arrivano in tempo reale. I dati delle verifiche sono rappresentati graficamente (per i test a risposta multipla, per i test Vero/Falso e per i test a risposta breve).

Il docente può analizzare i report online in un foglio di lavoro di Google o farseli inviare via email in formato Ms-Excel.

E' possibile utilizzare Socrative anche per effettuare dei veloci sondaggi o per piccoli questionari in classe. E' ottimo per fare un'istantanea indagine fra gli studenti e ottenere immediatamente il responso. Oppure è possibile sottoporre velocemente un quesito a risposta multipla e vedere in real-time i risultati rappresentati graficamente. Si possono anche predisporre delle domande di tipo Vero/Falso per poi discutere i risultati con la classe.

2. Estensione di classi 2.0 e classi 3.0

Il vantaggio principale di queste aule è la condivisione dei contenuti tra docente e studenti, nonché il controllo di quanto da essi svolto, potendo così utilizzarla per l'insegnamento di qualsiasi materia in forma interattiva e multimediale.

Ogni fase della lezione dei ragazzi è controllata sul monitor della stazione docente, da dove si possono visualizzare gli schermi degli allievi, abilitarti alla navigazione, alla stampa ed all'invio di materiale sul grande schermo. Il docente esperto riesce a monitorare e guidare tutte le attività svolte dagli studenti all'interno delle aule multimediali controllando le attività svolte dai propri studenti e guidarli al meglio nell'apprendimento. Il sistema permette, tra le altre funzioni, di monitorare contemporaneamente il lavoro dell'intera classe e di condividere la schermata del docente o di un allievo con tutti. Se necessario il docente potrà prendere il controllo dei PC e visualizzare ogni genere di materiale didattico sia video che audio.

Si privilegerà l'uso di Software con applicazioni in ambito educational, con un'ampia libreria di clip art, flash, sfondi ed esercizi per usi immediati; opportunamente flessibile e personalizzabile.

3. Estensione dell'uso del registro elettronico a tutte le scuole del primo ciclo.
4. Sviluppo del processo per la de materializzazione degli atti amministrativi e documentali