



C.I.C.- INCLUSIONE
PROMOZIONE DEL BENESSERE
SCOLASTICO E DEL SUCCESSO
FORMATIVO

C I C

I N C L U S I O N E

BULLISMO E CYBER-BULLISMO



PARTECIPAZIONE STUDENTESCA



TUTORING

SPAZIO ASCOLTO



ACCOGLIENZA



ED. ALLA SALUTE



MOTIVAZIONE E METODO



GAMING DISORDER

PARTECIPAZIONE STUDENTESCA

Mira a valorizzare ed aiutare gli allievi a prendere coscienza delle proprie responsabilità e del ruolo attivo che possono assumere all'interno della struttura scolastica.



BULLISMO E CYBERBULLISMO

- necessità di promuovere una riflessione sulle tematiche della relazione tra pari e della sicurezza on-line
- contrastare e gestire efficacemente atti di bullismo
- Utilizzo di procedure condivise (scheda di segnalazione)



ACCOGLIENZA CLASSI PRIME E TERZE

RICADUTA FORMATIVA

- **Formazione di un gruppo classe partecipativo all'attività didattica,**
- **alzare il livello della fiducia reciproca, della capacità di collaborare e di mettersi a servizio degli altri**





SPAZIO ASCOLTO

- **progettazione, preparazione dibattiti, seminari, incontri con esperti su temi legati alle problematiche giovanili;**
- **consulenza a genitori, studenti ed insegnanti per migliorare le relazioni interpersonali e prevenire il disagio.**
- **Garantire momenti di ascolto qualificato.**
- **Offrire informazione e consulenza su tematiche legate al normale processo evolutivo e al disagio giovanile.**



TUTORING

- **valorizzare l'eccellenza (studente-tutor)**
- **sostenere gli allievi in difficoltà cercando di prevenire il fenomeno della dispersione e dell'insuccesso scolastico (studente-allievo)**



TUTORING

durante il COVID



ED. ALLA SALUTE

CLASSI 1[^]

FUMO E
ALCOOL
I SOCIAL

CLASSI 2[^]

ALIMENTAZIONI E
STILI DI VITA
COMUNIC NON
OSTILE

CLASSI 3[^]

ED. ALLA
SESSUALITA'
NAVIGARE SICURI

CLASSI 4[^]

VOLONTARIATO E
AVIS
COMUNIC. NON
OSTILE

CLASSI 5[^]

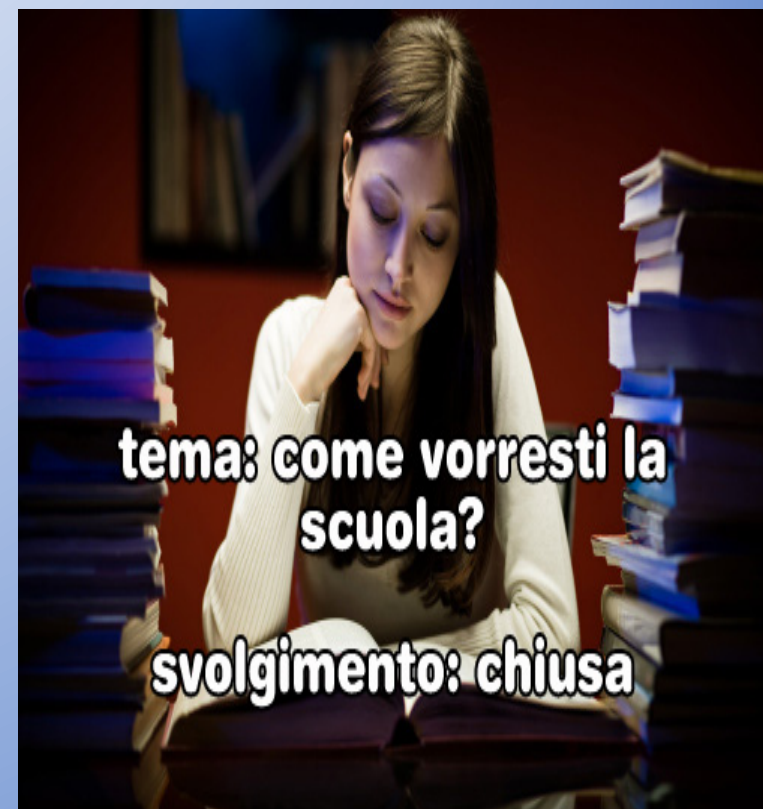
ED.STRADALE





MOTIVAZIONE E METODO

- si propone i seguenti obiettivi:
 - ridurre gli insuccessi scolastici soprattutto nel biennio (obiettivo prioritario del RAV);
 - fornire agli studenti strumenti utili ad affrontare lo studio delle diverse discipline;
 - supportare la motivazione e la consapevolezza degli studenti rispetto alle proprie strategie di apprendimento;
 - sviluppare un'alleanza educativa con le famiglie degli alunni.



GAMING DISORDER

- **Attività di target sprint (combinazione tra la corsa ed il tiro a segno)**
- **indirizzato in particolare agli studenti con disturbi dell'attenzione e dipendenza da video games/computer/internet**
- **FORMAZIONE PER DOCENTI**



INCLUSIONE



Interventi rivolti agli alunni con Bisogni Educativi Speciali attraverso:

- **Piani Educativi Individualizzati** con il supporto dei docenti di sostegno;
- **Piani Didattici Personalizzati** che prevedono Misure Dispensative e Strumenti Compensativi;
- **Piani Didattici Personalizzati** per alunni con svantaggio linguistico.



INCLUSIONE

La conoscenza e il monitoraggio avverrà attraverso:

- Un colloquio iniziale tra il Referente per l' Inclusionione e la Famiglia dell'alunno;
- Il costante scambio di informazioni tra il Referente per l' Inclusionione, il Docente Coordinatore e i Docenti del C.d.C.;
- Colloqui in itinere tra Docenti, Famiglia e Referente per l' Inclusionione;
- Il coinvolgimento dei Medici Specialisti che hanno in carico l'alunno.