

SCHEDA DESCRITTIVA PROGETTI CURRICOLARI ED EXTRA-CURRICOLARI

Anno Scolastico: 2025/2026

SEZIONE 1: DATI IDENTIFICATIVI DEL PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO	“Matematica in movimento: dalle passeggiate di Freinet al pensiero computazionale”
DOCENTE REFERENTE	Mariateresa Ciccarelli Carolina Cennamo
PLESSO/SEDE DI SVOLGIMENTO	Capoluogo Classi 4 [^] C e 4 [^] D Classi 5 [^] C e 5 [^] D
TIPOLOGIA PROGETTO	☒ Curricolare ☐ Extracurricolare
AREA D'INTERVENTO PREVALENTE	X ☐ Potenziamento / Progetti Innovativi ☐ Recupero e Consolidamento / Piani di Apprendimento Individualizzati X ☐ Inclusione X ☐ Educazione civica/legalità ☐ Altro (specificare): _____

SEZIONE 2: ANALISI DEL CONTESTO E FINALITÀ

MOTIVAZIONE E FINALITÀ GENERALI DELLA PROPOSTA

(Motivare gli scopi più ampi e i traguardi a lungo termine che il progetto intende perseguire e descrivere in che modo si contribuisce al raggiungimento dei traguardi di miglioramento descritti all'interno del RAV/PdM)

Nel territorio di Pomigliano d'Arco, caratterizzato da una forte tradizione manifatturiera e tecnologica, è presente un contesto sociale e culturale ricco ma eterogeneo, in cui la scuola rappresenta un presidio fondamentale per promuovere equità, inclusione e cittadinanza attiva. In tale cornice, il progetto "Matematica in movimento: dalle passeggiate di Freinet al pensiero computazionale" nasce dall'esigenza di rendere la matematica un'esperienza viva, esplorativa e partecipata, in cui gli alunni diventino protagonisti della costruzione del sapere.

Le passeggiate matematiche di Freinet offrono l'occasione di osservare il territorio con occhi scientifici e curiosi, riconoscendo nei luoghi quotidiani (piazze, strade, architetture, segnaletiche, negozi) gli elementi geometrici, aritmetici e logici che costituiscono la base del pensiero matematico.

L'integrazione con il coding, la robotica educativa e le discipline STEM permette di ampliare l'approccio investigativo, collegando la realtà osservata con la modellizzazione e la rappresentazione digitale dei fenomeni.

Finalità principali:

- Promuovere la comprensione profonda e non solo esecutiva della matematica, secondo il modello del *Visible Learning* e della *progettazione a ritroso* (Castoldi).
- Favorire lo sviluppo del pensiero computazionale, inteso come capacità di analizzare problemi, progettare soluzioni e verificare strategie.
- Stimolare curiosità, spirito di iniziativa e autonomia di pensiero, valorizzando l'errore come risorsa di apprendimento.
- Sostenere inclusione e partecipazione attiva, grazie a metodologie cooperative e laboratoriali.
- Rafforzare la connessione tra scuola e territorio, rendendo Pomigliano d'Arco un laboratorio a cielo aperto per l'apprendimento scientifico e matematico.

RIFERIMENTO AL RAV E PDM

Priorità/ indicatori
semplificati RAV:

- Migliorare i livelli di competenza logico-matematica nelle prove standardizzate.
- Potenziare la motivazione allo studio e la partecipazione attiva degli alunni ai processi di apprendimento.
- Incrementare l'uso di metodologie innovative e digitali per promuovere l'apprendimento significativo.

Altre priorit�	<i>(In questa sezione � possibile riportare specifiche priorit� del RAV a cui s'intende far riferimento)</i> Innovazione metodologica e digitale: Promuovere l'uso consapevole e critico delle tecnologie digitali, integrando coding, robotica educativa e simulazioni STEM come strumenti per sviluppare il pensiero logico, la creativit� e la collaborazione. → Connessione diretta con la priorit� RAV "Innovare la didattica attraverso ambienti di apprendimento digitali e inclusivi". Didattica per competenze e valutazione formativa: Potenziare la capacit� dei docenti di progettare per competenze utilizzando la progettazione a ritroso, rubriche valutative e strumenti di autovalutazione e valutazione tra pari, al fine di rendere gli alunni protagonisti consapevoli del proprio apprendimento. → Riferimento alla priorit� RAV "Sviluppare processi di valutazione coerenti con l'approccio per competenze". Inclusione e valorizzazione delle diversit�: Garantire la piena partecipazione di tutti gli alunni, con particolare attenzione a chi presenta bisogni educativi speciali o stili di apprendimento differenti, attraverso metodologie cooperative e multimodali (manipolative, visive, digitali, narrative). → RAV: "Rendere gli ambienti di apprendimento pi� inclusivi e partecipativi". Orientamento precoce alle discipline STEM: Favorire il contatto diretto con la realt� scientifica, tecnologica e ambientale del territorio, sviluppando curiosit�, intraprendenza e problem solving, competenze fondamentali per la cittadinanza scientifica e per le future scelte formative. → RAV: "Promuovere il potenziamento delle competenze matematiche e scientifiche in contesti autentici". Apertura al territorio e cittadinanza attiva: Utilizzare il contesto urbano e naturale di Pomigliano d'Arco come ambiente di apprendimento, attraverso passeggiate matematiche e indagini sul campo, per rafforzare il senso di
-----------------------	--

	appartenenza, la cura del bene comune e la consapevolezza ambientale. → RAV: “Sviluppare competenze di cittadinanza e responsabilità sociale attraverso esperienze concrete”.
RIFERIMENTO AL PTOF	
Principi ispiratori	Il progetto “Matematica in movimento: dalle passeggiate di Freinet al pensiero computazionale” si inserisce pienamente nelle macroaree educative del PTOF dell’I.C. 3 Ponte – Siciliano di Pomigliano d’Arco e ne condivide i valori fondanti. • Centralità della persona che apprende e valorizzazione delle diversità come risorsa. • Apprendimento attivo, laboratoriale e cooperativo, in cui l’alunno è protagonista del proprio percorso. • Didattica per competenze, secondo la logica della <i>progettazione a ritroso</i> e del <i>Visible Learning</i>. • Inclusione e cittadinanza attiva, attraverso la costruzione di ambienti di apprendimento accoglienti, aperti e partecipativi. • Innovazione digitale e metodologica, in coerenza con il Piano Scuola 4.0 e il PNSD, per sviluppare competenze STEM e digitali. • Sviluppo del pensiero critico e scientifico, per una cittadinanza consapevole e responsabile. • Valorizzazione del territorio, della sostenibilità ambientale e del patrimonio artistico e culturale locale. Macroaree PTOF di riferimento • Area STEAM – Potenziamento delle competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche attraverso esperienze concrete e coding. • Area della cittadinanza attiva – Educazione al rispetto, alla collaborazione, alla sostenibilità ambientale e alla cura dei beni comuni. • Area dei bisogni educativi speciali e delle diversabilità – Inclusione e personalizzazione dell’apprendimento, valorizzazione dei talenti di ciascuno.

	• Area linguistico-espressiva e comunicativa – Sviluppo della capacità di esprimersi, argomentare e documentare processi e prodotti in modo chiaro e creativo. • Area dell'innovazione e del digitale – Utilizzo di strumenti tecnologici per rendere la matematica e la scienza visibili, tangibili e trasferibili nella realtà.

Da modificare a seconda dei progetti che si intendono fare

	PROGETTI CURRICOLARI	PROGETTI EXTRACURRICOLARI
PRIMARIA	• <i>ACCOGLIENZA</i>	
	• <i>ALIMENTAZIONE</i>	
	• <i>GIORNALINO</i>	
	• <i>CONTINUITA'</i> • <i>ORIENTAMENTO</i>	
	• <i>TEATRO</i>	
	• <i>LEGALITÀ</i>	
	<i>ALTRO:</i> • <i>MATEMATICA IN MOVIMENTO</i> • <i>SCIENZA E CODING</i>	

SEZIONE 3: DESTINATARI E ORGANIZZAZIONE

DESTINATARI	Alunni e alunne di scuola primaria delle classi quarte e quinte
Classi/Sezioni Coinvolte	Classi quarte e quinte C e D del Plesso Capoluogo

Numero Allievi Previsto	56
Eventuali Criteri di Selezione	Non necessari – progetto curricolare
DURATA E TEMPI	
Durata Complessiva	n. ore a modulo 20 Tot. Ore 80
Periodo di Svolgimento indicativo	Dal 14/09/2025 al 29/05/2025
Collocazione Oraria	☒ Orario curricolare ☐ Orario Extrascolastico (dalle ore _____ alle ore _____)
SPAZI E LUOGHI	
Spazi Interni	<i>Aule didattiche, aula immersiva, aula STEM e Coding, laboratorio multimediale, palestra, biblioteca scolastica.</i> <i>Altro:</i> <i>Spazi polifunzionali e aree dedicate ai lavori di gruppo e alla robotica educativa.</i>
Spazi Esterni	<i>Territorio, musei, teatro, visita guidata a Roma, visita alla Vigna Aurea o Vigneto di Fibonacci in Irpinia presso la cantina Quintodecimo a Mirabella Eclano (AV), passeggiate matematiche in tutte le uscite didattiche e nei luoghi visitati durante l'anno scolastico.</i>

SEZIONE 4: STRUTTURA DIDATTICA E METODOLOGICA

4.1. OBIETTIVI SPECIFICI E COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

(Indicare gli obiettivi misurabili e le competenze chiave che il progetto intende sviluppare)

Obiettivi specifici di apprendimento riferiti a campi di esperienza, discipline, aree disciplinari <i>(Cosa sapranno fare gli alunni?)</i>	Competenze Chiave Europee Sviluppate
1. Gli alunni sapranno osservare e descrivere fenomeni matematici nella realtà quotidiana e nel territorio.	☒ Alfabetica funzionale ☐ Multilinguistica ☒ Matematica, scientifica, tecnologica ☐ Digitale ☒ Personale, sociale e capacità di imparare a imparare ☐ In materia di cittadinanza ☐ Imprenditoriale ☐ In materia di consapevolezza ed espressione culturali
2. Gli alunni sapranno risolvere problemi concreti utilizzando strategie logiche, di calcolo e di misura.	☐ Alfabetica funzionale ☐ Multilinguistica ☒ Matematica, scientifica, tecnologica ☐ Digitale ☒ Personale, sociale e capacità di imparare a imparare ☐ In materia di cittadinanza ☒ Imprenditoriale ☐ In materia di consapevolezza ed espressione culturali
3. Gli alunni sapranno progettare e realizzare attività di coding e robotica per rappresentare situazioni reali.	☐ Alfabetica funzionale ☐ Multilinguistica ☒ Matematica, scientifica, tecnologica ☒ Digitale ☐ Personale, sociale e capacità di imparare a imparare ☐ In materia di cittadinanza ☒ Imprenditoriale ☐ In materia di consapevolezza ed espressione culturali

4. Gli alunni sapranno comunicare e documentare i risultati utilizzando linguaggi verbali, matematici e digitali.	☒ Alfabetica funzionale ☐ Multilinguistica ☐ Matematica, scientifica, tecnologica ☒ Digitale ☐ Personale, sociale e capacità di imparare a imparare ☐ In materia di cittadinanza ☐ Imprenditoriale ☒ In materia di consapevolezza ed espressione culturali
5. Gli alunni sapranno collaborare e riflettere sui propri processi di apprendimento, mostrando autonomia e spirito di iniziativa.	☒ Alfabetica funzionale ☐ Multilinguistica ☐ Matematica, scientifica, tecnologica ☐ Digitale ☒ Personale, sociale e capacità di imparare a imparare ☒ In materia di cittadinanza ☒ Imprenditoriale ☐ In materia di consapevolezza ed espressione culturali

4.2. ARTICOLAZIONE DELLE ATTIVITÀ

(Descrivere in sequenza le fasi di lavoro, specificando per ciascuna le attività, i tempi e le metodologie)

Fase	Descrizione delle Attività Principali	Tempi Previsti (n. ore)	Metodologie e Strategie Didattiche Utilizzate
Fase 1: Iniziale	OSSERVO E SCOPRO In questa fase si avvia il percorso con attività di esplorazione e motivazione. Gli alunni vengono coinvolti nel riconoscere la presenza della matematica nel mondo reale e nel proprio ambiente scolastico. Descrizione delle attività principali:	10	Lezione dialogata, brainstorming, cooperative learning, osservazione diretta, <i>Visible Thinking Routines</i> (“Vedo – Penso – Mi chiedo”), principi di <i>UDL</i> per garantire accesso e partecipazione a tutti gli alunni,

	• Presentazione del progetto e spiegazione degli obiettivi. • Brainstorming collettivo: “Dove si nasconde la matematica?”. • Rilevazione dei prerequisiti attraverso giochi logici, prove di calcolo, attività di osservazione e conversazioni guidate. • Prima passeggiata matematica negli spazi della scuola (aule, palestra, cortile) per individuare figure geometriche, simmetrie, misure, proporzioni. • Costruzione del taccuino delle osservazioni personali.		approccio <i>Visible Learning</i> per la consapevolezza del processo di apprendimento.
Fase 2: Centrale	SPERIMENTO E RAPPRESENTO In questa fase si sviluppano le esperienze più significative del progetto: gli alunni sperimentano, misurano, osservano e traducono la realtà in linguaggio matematico, anche attraverso il coding. Descrizione delle attività principali:	50	Didattica laboratoriale, problem solving, outdoor education, cooperative learning, <i>peer education</i>, gruppi di lavoro cooperativi, <i>Visible Learning</i> (obiettivi chiari e feedback continui), <i>UDL</i> (diversificazione di strumenti, tempi e linguaggi), <i>Visible Thinking Routines</i> (“Connect – Extend –

	• Passeggiate matematiche nel territorio di Pomigliano d'Arco per osservare elementi geometrici, misure e proporzioni. • Raccolta di dati e immagini; elaborazione in classe con grafici, calcoli e rappresentazioni geometriche. • Uscita didattica alla Vigna Aurea – Vigneto di Fibonacci (Irpina) per osservare spirali, proporzioni e successioni numeriche in natura. • Attività di coding e robotica educativa: rappresentazione di percorsi e figure con Scratch, Blockly, Bee-Bot e mBot. • Laboratorio di geometria in movimento: costruzione di figure reali con materiali semplici, corde, righelli e strumenti di misura.		Challenge”), coding e robotica educativa.
Fase 3: Finale	COMUNICO E CONDIVIDO Gli alunni organizzano e comunicano le conoscenze acquisite. La matematica	15	Project work, cooperative learning, <i>peer education</i> , laboratorio creativo,

	diventa linguaggio per raccontare, rappresentare e documentare esperienze. Descrizione delle attività principali: • Rielaborazione dei dati raccolti e creazione di materiali: mappe, grafici, cartelloni, video, diari digitali. • Realizzazione di un “Atlante della matematica quotidiana” con fotografie e spiegazioni. • Redazione di articoli per il giornalino scolastico e preparazione di presentazioni per le altre classi. • Attività di revisione e miglioramento collaborativo all’interno dei gruppi cooperativi.		produzione multimediale, scrittura collaborativa, <i>Visible Learning</i> (feedback e riflessione), <i>Visible Thinking</i> (“Riflessione – Sintesi – Condivisione”), <i>UDL</i> (pluralità di linguaggi e canali comunicativi).
Fase 4: Conclusiva	RIFLETTO E VALUTO La fase conclusiva è dedicata alla riflessione metacognitiva e alla valutazione dell’intero percorso. Gli alunni diventano consapevoli dei propri apprendimenti e li condividono con la comunità scolastica.	5	Public speaking, cooperative learning, <i>peer education</i>, autovalutazione guidata, <i>Visible Thinking Routines</i> (“Mi colpisce – Mi chiedo – Mi porto via”), <i>Visible Learning</i> (metacognizione e feedback), <i>UDL</i>

	Descrizione delle attività principali: • Discussione collettiva: cosa ho imparato, come ho imparato, dove ho trovato la matematica. • Autovalutazione individuale e di gruppo con rubriche visive e griglie semplificate. • Allestimento della mostra finale “Matematica in movimento” con presentazioni digitali e dimostrazioni di coding. • Condivisione dei risultati con le famiglie e i compagni delle altre classi.		(accessibilità e personalizzazione dei processi di valutazione).
--	---	--	--

SEZIONE 5: RISORSE

5.1. RISORSE UMANE INTERNE

(Indicare il numero di persone e il monte ore previsto per il personale della scuola)

Personale Coinvolto	N. Docenti/ATA	Ore Funzionali (Progettazione, ecc.)	Ore di Attività (Docenza, codocente, CS.)
---------------------	----------------	--------------------------------------	---

Docenti¹	2	12	68
Collaboratori Scolastici			
Docenti di sostegno	2	12	68

RISORSE UMANE ESTERNE

(Indicare eventuali collaborazioni con Enti, Associazioni o Esperti esterni)

Ente / Esperto Esterno	Ruolo / Funzione nel Progetto	Ore Previste	Costo Previsto o Gratuito
Cantina Quintodecimo – Vigna Aurea (Mirabella Eclano, AV)	Accoglienza e guida didattica durante la visita al Vigneto di Fibonacci; supporto alla lettura scientifica e matematica del paesaggio	4	X ☐ Compenso ☐ Gratuito
Animatore Digitale d'Istituto	Supporto alle attività di coding e robotica educativa; formazione e assistenza tecnica in aula STEM	6	☐ Compenso X ☐ Gratuito
Comune di Pomigliano d'Arco – Ufficio Cultura e Istruzione	Collaborazione per le passeggiate matematiche e il collegamento con il territorio	3	☐ Compenso X ☐ Gratuito

¹ Indicare i nominativi dei docenti coinvolti. Per ogni progetto si potranno candidare non più di 3 docenti compreso il referente, in caso di più aspiranti si procederà a valutazione comparativa dei curricula tramite bando interno o riunione Collegio docenti.

Esperto esterno in didattica della matematica (Università / Associazione Professionale)	Intervento laboratoriale di approfondimento sulla matematica nella realtà e sulle metodologie Freinet	4	☐ Compenso X ☐ Gratuito
---	---	---	--

BENI, SERVIZI E STRUMENTI NECESSARI

(Elencare materiali, sussidi e tecnologie. Specificare se da acquistare)

Bene / Servizio ²	Descrizione / Caratteristiche Tecniche	Quantità	Da Acquistare / già presente nella scuola
Kit di robotica educativa	Bee-Bot, mBot, robot programmabili per attività di coding e percorsi geometrici	4 kit	☐ Acquistare ☐ Disponibile
Computer / Tablet	Dispositivi digitali per attività di coding, ricerca e documentazione multimediale	16	☐ Acquistare X ☐ Disponibile
Software di coding	Scratch, Blockly, Code.org – piattaforme gratuite per il coding visuale		☐ Acquistare X ☐ Disponibile
Materiale per laboratori matematici	Corde, righelli, squadre, metro, goniometri, cartoncini, fili, elastici, materiali di recupero per costruzioni geometriche	Vari	☐ Acquistare X ☐ Disponibile
Stampante / Plotter 3D	Per la stampa di modelli geometrici realizzati durante le attività STEM	1	☐ Acquistare X ☐ Disponibile
Macchina fotografica / tablet	Per la documentazione delle passeggiate matematiche e delle attività laboratoriali	2	☐ Acquistare

² Indicare i beni – da acquistare o utilizzare - i servizi – trasporto, necessari alla realizzazione del progetto.

			X ☐ Disponibile
Cancelleria e materiali grafici	Cartelloni, pennarelli, tempere, carta millimetrata, righe, squadre, adesivi	Vari	X ☐ Acquistare ☐ Disponibile
Materiali per mostra finale	Pannelli espositivi, supporti multimediali, cartellonistica per documentazione		☐ Acquistare X ☐ Disponibile
Servizio trasporto / uscite didattiche	Viaggio d'istruzione alla Vigna Aurea – Vigneto di Fibonacci (Irpinia) Viaggio d'istruzione a Roma		X ☐ Acquistare ☐ Disponibile
Accesso aule speciali	Aula STEM, aula immersiva, laboratorio informatico, palestra, cortile scolastico		☐ Acquistare X ☐ Disponibile

SEZIONE 6: MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

RISULTATI ATTESI	- Miglioramento delle competenze matematiche di base e avanzate attraverso l'applicazione pratica dei concetti in contesti reali. - Sviluppo del pensiero logico, critico e computazionale mediante attività di coding e problem solving.
-------------------------	--

	• Incremento della partecipazione attiva e del coinvolgimento emotivo degli alunni nelle attività di apprendimento. • Potenziamento delle capacità di osservazione, analisi e rappresentazione della realtà utilizzando linguaggi matematici e digitali. • Rafforzamento delle abilità di collaborazione, comunicazione e rispetto reciproco all'interno dei gruppi cooperativi e nelle attività di peer education. • Aumento dell'autonomia e della fiducia in sé attraverso esperienze significative di apprendimento attivo e riflessivo. • Sviluppo della consapevolezza dei propri processi di apprendimento grazie alle strategie di Visible Learning e Visible Thinking. • Inclusione e partecipazione di tutti gli alunni secondo i principi dell'Universal Design for Learning (UDL). • Consolidamento del rapporto tra scuola e territorio tramite esperienze dirette, passeggiate matematiche e attività laboratoriali all'aperto.
--	---

MONITORAGGIO E VERIFICA	(Il monitoraggio e la verifica verranno effettuati in itinere e al termine del progetto per rilevare i progressi e il raggiungimento dei risultati attesi.) • Osservazione sistematica del processo di apprendimento da parte dei docenti, tramite griglie di osservazione e rubriche di valutazione del processo (pianificazione, partecipazione, collaborazione, regolazione del lavoro). • Monitoraggio dei prodotti realizzati (taccuini, elaborati, costruzioni geometriche, percorsi di coding, presentazioni digitali) attraverso griglie di valutazione del prodotto (completezza, correttezza, creatività, cura e coerenza con gli obiettivi). • Autovalutazione dell'alunno mediante checklist e diari di bordo, per favorire la consapevolezza del proprio percorso di apprendimento e la riflessione metacognitiva. • Valutazione tra pari (peer review) per promuovere la collaborazione e la capacità di fornire e ricevere feedback costruttivo. • Feedback formativo costante durante tutte le fasi, secondo i principi del <i>Visible Learning</i> (chiarezza degli obiettivi, evidenza dei progressi, riflessione sulle strategie). • Utilizzo dei principi UDL per garantire equità, accessibilità e diversificazione delle modalità di verifica. • Documentazione e riflessione finale tramite una mostra espositiva dei lavori, con la presentazione dei risultati e la raccolta di evidenze del percorso.
Aspetti da Valutare	Strumenti di Verifica

1. Apprendimento/Acquisizione Competenze	☐ Test / Prove strutturate ☐ Produzione di un elaborato/prodotto finale
2. Partecipazione / Gradimento	☐ Griglie di osservazione ☐ Questionario (scritto/orale)
CRITERI DI VALUTAZIONE	La valutazione si fonda su criteri coerenti con gli obiettivi specifici del progetto e con le dimensioni previste dalla normativa vigente. Essa tiene conto del livello di padronanza raggiunto nelle diverse fasi del percorso e considera il progresso individuale rispetto ai traguardi prefissati. Le dimensioni della valutazione sono: 1. Dimensione del processo – come l'alunno partecipa, collabora, organizza e gestisce il proprio lavoro. 2. Dimensione del prodotto – qualità, coerenza, accuratezza e creatività del lavoro realizzato. 3. Dimensione delle competenze – grado di trasferimento delle conoscenze, autonomia operativa e consapevolezza dei propri apprendimenti. Criteri di valutazione utilizzati: • Partecipazione attiva e costante alle attività laboratoriali e di gruppo. • Livello di collaborazione, ascolto e contributo personale nei gruppi cooperativi e nella peer education. • Capacità di osservazione, analisi e rappresentazione corretta della realtà matematica. • Applicazione autonoma di strategie di problem solving e di coding.

	• Uso appropriato di linguaggi matematici, simbolici, grafici e digitali. • Precisione, cura e completezza dei prodotti realizzati. • Capacità di riflettere sul proprio apprendimento e di autovalutarsi in modo consapevole (<i>Visible Learning</i> e <i>Visible Thinking</i>). • Grado di autonomia raggiunto nello svolgimento delle attività e nella gestione del tempo. • Capacità di trasferire le conoscenze apprese a contesti nuovi e autentici. • Rispetto delle regole, degli spazi, dei tempi e delle consegne.
--	--

SEZIONE 7: DOCUMENTAZIONE E DIFFUSIONE

PRODOTTO FINALE E DOCUMENTAZIONE	<i>(Indicare il prodotto finale previsto e come verrà documentato il percorso)</i> X ☐ Relazione Finale X ☐ Elaborati digitali (video, presentazioni) X ☐ Materiale fotografico X ☐ Raccolta dei lavori degli alunni
DIFFUSIONE DEI RISULTATI	<i>(Descrivere come verranno condivisi i risultati del progetto)</i> X ☐ Evento/Mostra ☐ Articolo sul sito web dell'Istituto ☐ Pubblicazione sulle pagine social della scuola X ☐ Incontro con le famiglie

Inviare il modulo compilato al seguente indirizzo di posta elettronica naic8g0007@istruzione.it

Pomigliano D'Arco, 13/10/2025

Firma doc. Referente Progetto

Mariateresa Ciccarelli