



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO  
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

## Istituto Comprensivo Statale "Paolo III"

Via Vulci n°6 - 01011 Canino (VT)

☎ 0761/437043 Mail [vtic804009@istruzione.it](mailto:vtic804009@istruzione.it)/ PEC [vtic804009@pec.istruzione.it](mailto:vtic804009@pec.istruzione.it)

COD. FISC. 90056710560 -- CODICE UNIVOCO UFFICIO UFWIR2



---

## PROGRAMMA SETTIMANALE

---

Istituto Comprensivo "Paolo Terzo"

Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado

<b>Titolo del progetto</b>	<b>"Imparare a imparare – competenze, benessere e intelligenza artificiale"</b>
<b>Durata</b>	Dal lunedì al sabato
<b>Orario</b>	Dalle ore 8:30 alle ore 16:30
<b>Sede</b>	Sedi scolastiche dell'Istituto Comprensivo "Paolo III" di Canino

### PRESENTAZIONE

---

Il progetto rappresenta un'esperienza educativa immersiva finalizzata al recupero e al potenziamento delle competenze di base, allo sviluppo dell'autonomia personale e al miglioramento del metodo di studio.

Le attività didattiche saranno integrate con momenti di sport, socializzazione e benessere, in un contesto sicuro, stimolante e altamente formativo.

Particolare attenzione sarà dedicata all'uso dell'**intelligenza artificiale come strumento per la personalizzazione degli apprendimenti**.

### ORGANIZZAZIONE GENERALE

---

- **Ingresso:** ore 8:30 presso la sede scolastica
- **Uscita:** ore 16:30
- **Giorni:** dal lunedì al sabato
- Pranzo al sacco (fornito dalle famiglie): ore 13:00 – 14:00

### MODULI FORMATIVI

---

#### 1. COMPETENZE DI BASE (Italiano – Matematica – Inglese)

Attività di recupero e potenziamento attraverso metodologie innovative e cooperative.

- Comprensione del testo
- Scrittura guidata e creativa
- Logica e problem solving
- Comunicazione in lingua inglese

Uso dell'IA per:

- Sintesi dei contenuti
- Creazione mappe concettuali
- Esercitazioni personalizzate

## 2. INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER LO STUDIO

Laboratorio digitale per migliorare il metodo di studio.

- Utilizzo consapevole degli strumenti AI
- Organizzazione delle informazioni
- Produzione di contenuti digitali
- Studio assistito e personalizzato

## 3. SPORTELLLO PSICOLOGICO

### Autoconsapevolezza e strategie di studio

Percorso fondamentale dedicato allo sviluppo personale degli studenti:

- Conoscenza del proprio stile di apprendimento
- Gestione delle emozioni nello studio
- Sviluppo dell'autostima
- Strategie per migliorare concentrazione e memoria
- Tecniche di organizzazione del tempo
- Costruzione di un metodo di studio efficace e personalizzato

Attività pratiche:

- Esercizi metacognitivi
- Riflessione guidata
- Lavori di gruppo
- Simulazioni di studio

## 4. LABORATORI ESPRESSIVI E CREATIVI

- Storytelling digitale
- Produzione di contenuti multimediali
- Lavori di gruppo e project work

## 5. ATTIVITÀ SPORTIVE E RICREATIVE

- Giochi di squadra
- Tornei sportivi
- Attività all'aperto

## METODOLOGIA DIDATTICA

---

Le lezioni saranno svolte da **docenti professionisti ed esperti** presso la sede del PADEL CLUB- I KAMPETTI Pdw GCUBE di MARTA, attrezzati con strumenti digitali.

Le attività didattiche saranno sempre alternate a:

- Momenti sportivi e ricreativi
- Attività laboratoriali
- Esperienze di socializzazione

Gli studenti saranno **costantemente seguiti da docenti e formatori qualificati**.

## GIORNATA TIPO

ORARIO	ATTIVITÀ
8:30 – 9:00	Accoglienza
9:00 – 11:00	Attività didattiche in aula e laboratori digitali
11:00 – 11:15	Pausa
11:15 – 13:00	Attività didattiche e laboratori creativi
13:00 – 14:00	Pranzo
14:00 – 16:00	Attività sportive, ricreative e project work
16:00 – 16:30	Chiusura attività e uscita

## REGOLE DI COMPORTAMENTO

Gli studenti sono tenuti a:

- Rispettare ambienti, attrezzature scolastiche e persone
- Seguire le indicazioni dei docenti e dei formatori
- Partecipare a tutte le attività
- Utilizzare dispositivi digitali solo per fini didattici
- Rispettare rigorosamente gli orari stabiliti

**Eventuali danni saranno a carico delle famiglie.**

## DOTAZIONE OBBLIGATORIA

Gli studenti dovranno portare:

- **Computer portatile (preferibile) o tablet**
- Caricabatterie per il dispositivo digitale
- Abbigliamento sportivo (tuta, scarpe da ginnastica)
- Abbigliamento comodo per le attività

## FINALITÀ EDUCATIVE

Il percorso mira a:

- Migliorare le competenze di base
- Sviluppare autonomia e responsabilità
- Potenziare il metodo di studio
- Favorire benessere emotivo e relazionale
- Utilizzare l'intelligenza artificiale in modo consapevole
- Promuovere inclusione e collaborazione