

**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
"VITTORIO ALFIERI"**

Via G. Garibaldi, 68 - Bagnoli di Sopra

TEL. 049 5380006

Email: alfieri.bagnoli@icstribano.edu.it



OPEN DAY

**GIOVEDÌ 11 DICEMBRE 2025 ore
16.30**

- Incontro con Dirigente Scolastico ed i docenti del plesso
- Visita degli spazi della scuola
- Illustrazione dei laboratori svolti attraverso il lavoro dei ragazzi e il sito web della scuola



DIRIGENTE SCOLASTICO

DOTT.SSA CHIARA MARTIN

Apertura al pubblico degli uffici

Dal lunedì al sabato

dalle ore 10.00 alle ore 13.00.

Martedì e giovedì dalle ore 14.30 alle ore 16.00
su appuntamento

**PROPOSTE DI VISITE E VIAGGI DI ISTRUZIONE
A.S. 25-26**

- BOWLING (torneo con tutte le classi)
- MOVIELAND PARCO A TEMA
- PADOVA MUSEI E CITTA'
- SPORT ACQUATICI E NATURA SUL BRENTA



SCUOLA E FAMIGLIA

Colloqui individuali settimanali in presenza, online o telefonici, in accordo coi genitori.

SPAZI E STRUMENTI

- LIM con impianto audio in tutte le aule
- Mac Apple e iPad a disposizione degli studenti
- Aula di Arte e Immagine
- Aula laboratoriale di STEM
- Armadietti personali per gli studenti
- Aule per laboratori teatrali



SCUOLA E TERRITORIO

Per arricchire l'offerta formativa con contributi culturali esterni, vengono incentivati rapporti e collaborazioni con enti pubblici e privati del territorio:

- Comune e Assessorati
- Scuole Secondarie di Secondo grado
- Associazioni sportive
- Associazioni di volontariato
- ULSS6 Euganea
- Lezioni all'area aperta

FINALITÀ EDUCATIVE

La Scuola promuove processi per la formazione e lo sviluppo della persona, dell'alunno, nel rispetto della sua singolarità e delle sue relazioni sociali; è, quindi, formativa, orientativa ed educa alla mondialità. Pertanto la Scuola si impegna a:

- Favorire l'appartenenza alla comunità scolastica e civile;
- Sensibilizzare la comunità sulle tematiche dell'accoglienza, della solidarietà, dell'interculturalità e quindi della cittadinanza attiva;
- Attivare tutti i mezzi didattici, organizzativi e strutturali, atti a favorire lo star bene a scuola e lo sviluppo delle potenzialità di ciascuno;
- Potenziare le azioni secondo processi di qualità: realizzazione del Piano Scuola 4.0 La scuola è impegnata nella trasformazione delle classi tradizionali in ambienti innovativi di apprendimento, connessi e digitali e a promuovere un ampio programma di formazione alla transizione digitale di tutto il personale scolastico;
- Operare per progetti alla cui definizione intercorrono, nel rispetto dei relativi ruoli, docenti, genitori, alunni e territorio, secondo la pedagogia del Contratto Formativo.



QUALCHE PROGETTO...

CONTINUITA': in collaborazione con la Scuola Primaria, per permettere agli alunni delle Classi V di conoscere la struttura e l'organizzazione della Scuola Secondaria di I Grado

ORIENTAMENTO: per capire se stessi e la realtà circostante, definendo attitudini ed interessi personali, per favorire il successo scolastico presente e futuro di ciascun alunno.

CLIL: insegnamento in lingua inglese di contenuti di altre discipline curriculari

STEM: per promuovere e sviluppare il pensiero scientifico e arricchire la creatività.

GIOCHI MATEMATICI: in collaborazione con
l'Università Bocconi di Milano

CORSI DI RECUPERO: per il miglioramento e il potenziamento delle competenze di base di Italiano e Matematica, legati al Piano di Miglioramento dell'Istituto.

CORSO LABORATORIALE DI TEATRO: tenuto dagli stessi insegnanti del plesso, per promuovere l'empatia e la socializzazione, nonché arricchire le conoscenze letterarie in modo ludico.

PROGETTI SPORTIVI: con il coinvolgimento di società sportive, per avvicinare gli studenti alle offerte sportive del territorio come ginnastica, atletica, rugby, pattinaggio, pallavolo, tiro con l'arco, bowling, basket ecc.

ARRICCHIMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA

- Uscite sul territorio
- Visite e viaggi di istruzione presso mete italiane e/o estere
- Fruizione di spettacoli teatrali
- Visite in azienda per l'orientamento alla scelta delle Scuole di Istruzione Superiore
- Laboratori pomeridiani gratuiti tenuti dai docenti
- Studio delle discipline scientifiche secondo l'approccio STEM con l'utilizzo di metodologie quali coding (programmare), tinkering (imparare facendo) e making (fare con le mani).

