Ministero dell' Istruzione del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO ROBBIO
PIAZZA SAN PIETRO, 1 – 27038 ROBBIO (PV)
Tel. 0384/670472 - Fax 0384/671699
e-mail: pvic80800q@istruzione.it - pvic80800q@pec.istruzione.it
Sito: http://www.icrobbio.edu.it
C.M. PVIC80800Q - C.F. 92006300187
Codice univoco per fatturazione elettronica: UF6NKL

ISTITUTO COMPRENSIVO ROBBIO
Prot. 0011155 del 16/10/2025
VII-6 (Entrata)

PTOF 2025 – 2026

PROGETTO DI ADESIONE

A INIZIATIVE DI INNOVAZIONE

DIDATTICA-ORAGANIZZATIVA

PER L'A.S.2025-2026

ESPLORATORI IN LOMELLINA:
tra tradizione e futuro
in collaborazione con ECOMUSEO
del Paesaggio Lomellino:
"La valigia della Memoria"

Il progetto **"Esploratori in Lomellina, tra tradizione e futuro"** nasce dall'idea di connettere gli alunni con le radici profonde del loro territorio, trasformandoli in protagonisti attivi nella scoperta del patrimonio culturale, storico e paesaggistico della Lomellina. Attraverso un percorso di esplorazione autentica e partecipata, l'iniziativa si propone di superare i confini dell'aula per immergere i nostri studenti nella ricchezza della loro identità locale.
Questo percorso si distingue per la sua natura **innovativa e interdisciplinare**, promuovendo una collaborazione strutturata tra i tre ordini di scuola del nostro istituto comprensivo: infanzia, primaria e secondaria. La sinergia tra le diverse fasce d'età consentirà di arricchire l'esperienza didattica con sguardi e approcci complementari.
In collaborazione con l'**ECOMUSEO del Paesaggio Lomellino** e il suo prezioso strumento **"La valigia della Memoria"**, gli studenti saranno guidati a produrre compiti autentici. Ogni attività – dalla raccolta di testimonianze alla documentazione fotografica e video – sarà un tassello che andrà a comporre un unico elaborato digitale (come un **Padlet** o un **Google Sites**), un vero e proprio archivio multimediale e dinamico. Questo strumento non sarà solo il punto di arrivo del progetto, ma diventerà un **archivio vivo** del nostro impegno per la valorizzazione del territorio, un ponte tra il passato e il futuro, dove la memoria e la tradizione si trasformano in innovazione.

Obiettivi Generali

Cittadinanza consapevole:

Formare cittadini responsabili e attivi nella tutela e valorizzazione del proprio ambiente locale.

Conoscenza del territorio:

Far scoprire agli studenti le peculiarità, i valori e le potenzialità del territorio, dagli elementi naturali a quelli culturali.

Sviluppo sostenibile:

Promuovere comportamenti e atteggiamenti eco-sostenibili per il futuro delle risorse locali.

Integrazione Verticale

Incontri tra scuole:

Organizzare momenti di incontro e scambio di esperienze tra studenti dei diversi ordini.

Attività condivise:

Sviluppare progetti comuni che coinvolgano alunni di più scuole, come la creazione di un orto o la cura di un'area verde.

Open Day e momenti di condivisione:

Presentare i lavori svolti alla comunità scolastica e ai genitori per diffondere la conoscenza e l'impegno.

Elementi di Fattibilità

Coinvolgimento di esperti:

Invitare esperti locali, guide turistiche o naturalisti per arricchire le attività.

Collaborazione con le famiglie:

Coinvolgere le famiglie nella realizzazione di alcune iniziative e nella promozione di una cultura del rispetto per l'ambiente.

Pianificazione nel PTOF:

Integrare il progetto nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) per garantire continuità e coerenza.

Partecipazione a bandi e concorsi del territorio

La commissione nell'arco dell'anno scolastico monitora le proposte di bandi e concorsi promossi da enti sul territorio e ne promuove la partecipazione. Si riportano concorsi ai quali la scuola ha già aderito in passato a titolo esplicativo:

Progetto "C'era una volta"	Concorso fotografico (Fondazione Clerici)
Eureka funziona!	Tracce di Memoria (MIM)
Giochi matematici	Campionato Nazionale di Disegno Tecnico
Concorso Fondazione Bracco	Un poster per la pace (Lions Clubs)

ATTIVITA' PROPOSTA	OBIETTIVI FORMATIVI	METODOLOGIE E STRUMENTI	COMPETENZE IN USCITA	ESEMPI DI ATTIVITA' E PRODOTTI DA REALIZZARE
INFANZIA Attività sensoriali e di esplorazione del territorio. Raccolta di materiali naturali per attività creative e di manipolazione.	Esplorare i materiali usando diversi canali sensoriali. Osservare l'ambiente e porsi domande. Esplorare con curiosità le caratteristiche del mondo animale. Formulare domande, interpretazioni e opinioni su fatti o fenomeni. Ricostruire le fasi di un'esperienza vissuta distinguendo prima–dopo. Sperimentare con piacere l'utilizzo di diversi materiali. Riprodurre graficamente, secondo un modello dato, una storia ascoltata e verbalizzarla. Sperimentare tecniche pittoriche diverse.	Osservazione diretta del territorio. Didattica laboratoriale in cui applicare le conoscenze attraverso l'esplorazione diretta del territorio. Cooperative Learning e Peer to Peer. Brainstorming. Problem solving. Utilizzo di strumentazione tecnologica. Utilizzo di diversi mediatori didattici per favorire i diversi stili di apprendimento e l'inclusione. Orario sperimentale	Avere una prima consapevolezza dei principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, del ciclo della vita, a partire dall'osservazione e dall'esplorazione del proprio ambiente. Dimostrare originalità nella produzione artistica, attraverso diversi linguaggi espressivi, come il disegno, la pittura e le attività manipolative, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative.	Attività di osservazione e sperimentazione. Esplorazione della natura con attività di interesse biologico: semine e coltivazioni. Attività di manipolazione e costruzione. Canti (canto della tradizione). Uso della LIM e digital board. Lapbook. Cartelloni. Adesione ad attività di approfondimento sul territorio proposte da Ecomuseo del paesaggio Lomellino e dalle amministrazioni comunali. Uscite sul territorio (parco naturale Valpometto, garzaia di Celpenchio).

Letture e laboratori su animali e piante locali e sulla storia del territorio, anche in collaborazione con Ecomuseo del Paesaggio Lomellino. Attività laboratoriali condivise con alunni di altri ordini di scuola.	Sperimentare accostamenti di materiali diversi. Manipolare e trasformare immagini con diverse forme espressive. Ascoltare e comprendere storie, racconti, narrazioni. Riorganizzare verbalmente le fasi di una storia. Riordinare la sequenza di una storia suddivisa in tre momenti consecutivi. Interagire, attraverso attività laboratoriali, con alunni di diversi ordini di scuola.	nella scuola dell'infanzia: un approccio personalizzato all'apprendimento e alla socializzazione	Sviluppare una comprensione più ampia del territorio e delle sue tradizioni.	

ATTIVITA' PROPOSTA	OBIETTIVI FORMATIVI	METODOLOGIE E STRUMENTI	COMPETENZE IN USCITA	ESEMPI DI ATTIVITA' E PRODOTTI DA REALIZZARE
PRIMARIA Osservazione e studio del territorio attraverso uscite didattiche (parchi, fiumi, monumenti) Progetti di ricerca e presentazione di tematiche specifiche (es. storia locale, problemi ambientali, beni culturali). Raccolta di materiali del territorio per attività sensoriali,	Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi locali e gli elementi di particolare valore ambientale, culturale e rurale. Adottare comportamenti attenti e responsabili verso l'ambiente e le risorse naturali e promuovere stili di vita sostenibili. Utilizzare le nuove tecnologie digitali per un'esplorazione più interattiva dello spazio. Integrare le conoscenze derivanti dalla realtà territoriale con le discipline STEM, favorendo la formulazione di congetture, la progettazione e l'argomentazione. Valorizzare l'esperienza e la conoscenza degli alunni, promuovere l'esplorazione, la scoperta e l'apprendimento collaborativo in contesti reali,	Osservazione diretta del territorio. Didattica laboratoriale in cui applicare le conoscenze attraverso l'esplorazione diretta del territorio e l'analisi di fonti orali e scritte. Cooperative Learning e Peer to Peer. Brainstorming. Moduli interdisciplinari che intrecciano diverse discipline per affrontare argomenti legati al territorio. Problem solving. Utilizzo di strumentazione tecnologica.	**Cittadinanza consapevole:** Formare cittadini responsabili e attivi nella tutela e valorizzazione del proprio ambiente locale. **Conoscenza del territorio:** Far scoprire agli studenti le peculiarità, i valori e le potenzialità del territorio, dagli elementi naturali a quelli culturali. **Sviluppo sostenibile:** Promuovere comportamenti e atteggiamenti eco-sostenibili per il futuro delle risorse locali.	Realizzazione di libri digitali; canti e balli popolari; storie legate al territorio; realizzazione di elaborati artistici utilizzando mais, riso e altri prodotti locali; erbario; carta d'identità di animali e piante; riproduzione e ricerche relative ai monumenti locali; realizzazione di locandine pubblicitarie per promuovere il territorio; produzione di testi scritti e illustrazioni sulla storia locale; partecipazione ad attività proposte da enti locali (Pavia acque)….

artistiche e musicali. Attività laboratoriali condivise con alunni di altri ordini di scuola.	incluso il territorio circostante. Utilizzare opportunamente fotografie attuali e d'epoca, reperire fonti storiche legate al proprio territorio, utilizzando anche strumentazioni informatiche, al fine di una produzione scritta o orale. Saper intervenire in una discussione rispettando i tempi e i turni di parola. Favorire l'inclusione attraverso le diverse espressioni artistiche (musicale, del corpo, grafico pittoriche).	Utilizzo di diversi mediatori didattici per favorire i diversi stili di apprendimento e l'inclusione.		

ATTIVITA' PROPOSTA	OBIETTIVI FORMATIVI	METODOLOGIE E STRUMENTI	COMPETENZE IN USCITA	ESEMPI DI ATTIVITA' E PRODOTTI DA REALIZZARE
SECONDARIA Osservazione e studio del territorio attraverso uscite didattiche (parchi, fiumi, monumenti) Progetti di ricerca e presentazione di tematiche specifiche (es. storia locale, problemi ambientali, beni culturali). Attività di tutoraggio e mentoring verso i compagni più	Costruire relazioni e concetti a partire dall'osservazione e dall'esplorazione di semplici fenomeni. Sviluppare le capacità di analisi e di sintesi. Saper collegare le scienze alla Storia e alle discipline di ambito artistico e umanistico. Saper applicare in modo creativo le conoscenze apprese per affrontare e risolvere problemi concreti, anche in situazioni interdisciplinari e legate al quotidiano. Saper raccontare oralmente esperienze personali o fatti noti, selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente e usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione.	Approccio esperienziale, laboratoriale e interdisciplinare, che favorisca la costruzione attiva della conoscenza e lo sviluppo del pensiero critico. Esperienze di apprendimento in contesti reali (es. parchi naturali, monumenti storici e religiosi, realtà urbane). Cooperative Learning e Peer to Peer. Brainstorming. Debate. Storytelling. Problem solving.	Essere consapevoli del ruolo sociale, economico e culturale delle scienze e della tecnologia. Avere una visione positiva della scienza e della tecnologia con fiducia nelle capacità degli esseri umani di superare le sfide di una società in rapida evoluzione. Sviluppare competenze di problem solving. Avere consapevolezza e responsabilità ambientale, riconoscendo valori e criticità del territorio. Saper intervenire in una discussione rispettando tempi e turni di parola, tenendo conto del destinatario ed eventualmente	Erbario digitale. Fotografie delle uscite sul territorio (parco naturale Valpometto, garzaia di Celpenchio, chiese e monumenti, …). Calchi in gesso degli elementi botanici identificati durante le uscite sul territorio. Schede di classificazione naturalistica e di osservazione dei campionamenti delle acque e del terreno. Storytelling da svolgere presso la scuola dell'infanzia, utilizzando materiali realizzati dai compagni della scuola primaria. Osservazione di architetture, opere pittoriche e mostre del territorio (es mostra presso SOMS Palestro) e realizzazione di tavole.

giovani, condividendo le conoscenze acquisite.	Riconoscere i principali contesti storici, culturali, sociali e geografici in riferimento al territorio della scuola. Riconoscere i segni del passato nel proprio contesto urbano e paesistico. Saper utilizzare mappe, piante, carte e strumenti digitali per orientarsi nello spazio e per interpretare informazioni geografiche, sviluppando un linguaggio tecnico e concetti geografici appropriati. Orientarsi nello spazio geografico riconoscendo le diversità culturali dei luoghi. Analizzare paesaggi e territori del contesto locale, considerando diversità, valore estetico e problematiche globali come cambiamento climatico, migrazioni e impatto umano. Sensibilizzare al valore storico dei beni artistici ed artigianali del Paese, focalizzandosi sul patrimonio locale per radicarne il valore.	Approccio interdisciplinare e connessioni tra le discipline: collegare la scienza alla tecnologia, alla matematica, all'arte, alla musica e alla storia per offrire un quadro integrato e motivante. Utilizzo di strumenti tecnologici e applicazioni digitali innovative (es. visori 3D, cattedre digitali, stampante 3D, libri digitali, Padlet, Google Sites). Utilizzo di diversi mediatori didattici per favorire i diversi stili di apprendimento e l'inclusione.	riformulando il proprio punto di vista alla luce delle reazioni degli interlocutori. Riflettere sui vari aspetti del presente che affondano le loro radici nel passato. Saper gestire il lavoro di squadra e la collaborazione tra pari. Imparare a gestire le emozioni, migliorare la concentrazione e sviluppare una consapevolezza interculturale. Comprendere il valore del paesaggio come fattore di inclusione sociale e culturale e di valorizzazione del territorio. Maturare un atteggiamento di cittadinanza attiva.	Laboratori scientifici di tutoraggio dedicati ai compagni della scuola primaria. Adesione ad attività di approfondimento sul territorio proposte da Ecomuseo del paesaggio Lomellino e dalle amministrazioni comunali. Partecipazione a bandi e concorsi promossi dalle realtà locali.

	Stimolare il lavoro di squadra e la collaborazione attraverso pratiche che promuovono il rispetto reciproco, l'ascolto attivo e la condivisione dei ruoli. Favorire l'inclusione e il benessere degli studenti.			

VALUTAZIONE: la valutazione sarà effettuata in itinere seguendo le rubriche di valutazione allegate.

RUBRICA DI VALUTAZIONE INFANZIA

Criterio	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Partecipazione e collaborazione (Competenza sociale e civica)	Partecipa attivamente, collabora in modo costruttivo con il gruppo.	Partecipa con costanza, collabora in modo positivo.	Partecipa in modo saltuario, collabora solo se sollecitato.	Partecipa raramente, tende a isolarsi o ostacolare il lavoro comune.
Autonomia e responsabilità (Imparare a imparare)	Porta a termine i compiti assegnati con piena autonomia.	Porta a termine i compiti con discreta autonomia.	Porta a termine i compiti prevalentemente con aiuto.	Necessita di costante supporto.
Creatività e problem solving (Spirito di iniziativa e imprenditorialità)	Propone soluzioni originali ed efficaci.	Propone soluzioni adeguate.	Propone soluzioni semplici o parziali.	Non riesce a proporre soluzioni.
Qualità del prodotto (Competenza culturale ed espressione)	Prodotto finale curato e completo.	Prodotto finale adeguato e comprensibile.	Prodotto finale incompleto o poco chiaro.	Prodotto finale non significativo o assente.

AUTOVALUTAZIONE INFANZIA

Cosa mi è piaciuto di più del progetto: _____
Cosa non mi è piaciuto del progetto: _____
Cosa penso di aver fatto bene: _____

RUBRICA DI VALUTAZIONE SECONDARIA E PRIMARIA

Criterio	10-9 (Ottimo-Distinto)	8-7 (Buono-Discreto)	6 (Sufficiente)	5-4 (Non sufficiente)
Partecipazione e collaborazione (Competenza sociale e civica)	Partecipa attivamente, propone idee originali, collabora in modo costruttivo con il gruppo.	Partecipa con costanza, collabora e contribuisce in modo positivo.	Partecipa in modo saltuario, collabora solo se sollecitato.	Partecipa raramente, tende a isolarsi o ostacolare il lavoro comune.
Autonomia e responsabilità (Imparare a imparare)	Porta a termine i compiti assegnati con piena autonomia, dimostrando senso di responsabilità e iniziativa.	Porta a termine i compiti con discreta autonomia, accetta le responsabilità assegnate.	Porta a termine i compiti solo con guida frequente, responsabilità parziale.	Necessita costante supporto, non assume responsabilità.
Uso critico e creativo del digitale (Competenza digitale)	Utilizza strumenti digitali con padronanza, in modo critico e creativo, scegliendo le risorse più adeguate.	Utilizza strumenti digitali in modo corretto e consapevole, con discreta autonomia.	Utilizza strumenti digitali in modo elementare, con supporto e poca consapevolezza critica.	Ha difficoltà anche con strumenti di base, non riflette sull'uso del digitale.
Creatività e problem solving (Spirito di iniziativa e imprenditorialità)	Propone soluzioni originali ed efficaci, affronta gli ostacoli con flessibilità e spirito innovativo.	Propone soluzioni adeguate, affronta gli ostacoli con impegno.	Propone soluzioni semplici o parziali, ha difficoltà ad affrontare gli ostacoli.	Non riesce a proporre soluzioni, si blocca di fronte agli ostacoli.
Qualità del processo e del prodotto (Competenza culturale ed espressione)	Processi di lavoro ben organizzati; prodotto finale curato, completo e significativo.	Processi di lavoro ordinati; prodotto finale adeguato e comprensibile.	Processi di lavoro poco strutturati; prodotto finale incompleto o poco chiaro.	Processi di lavoro assenti o disorganizzati; prodotto finale non significativo o assente.

AUTOVALUTAZIONE PRIMARIA

Autovalutazione

"Esploratori in Lomellina, tra tradizione e futuro"

Colora la stellina di riferimento:

- Ti è piaciuto il progetto?



Per niente Poco Abbastanza Molto Moltissimo

- Rifaresti questo progetto?



Per niente Poco Abbastanza Molto Moltissimo

- Quanto questo progetto ti ha permesso di conoscere di più il territorio?



Per niente Poco Abbastanza Molto Moltissimo

- Ti sei sentito/a coinvolto/a nelle attività?



Per niente Poco Abbastanza Molto Moltissimo

- Proporresti queste attività ad altri bambini?



Per niente Poco Abbastanza Molto Moltissimo

RUBRICA DI AUTOVALUTAZIONE SECONDARIA

Criterio				
Partecipazione e collaborazione	Partecipo sempre con entusiasmo, do idee e aiuto i compagni.	Partecipo e collaboro in modo positivo.	Partecipo solo quando mi viene chiesto.	Non partecipo quasi mai e non collaboro.
Autonomia e responsabilità	Lavoro in autonomia, mi impegno e porto a termine i compiti.	Riesco a lavorare abbastanza da solo e mi assumo le mie responsabilità.	Riesco solo con l'aiuto dell'insegnante.	Non riesco a lavorare senza essere seguito continuamente.
Uso critico e creativo del digitale	So usare bene gli strumenti digitali, scelgo le risorse giuste e le uso in modo creativo.	So usare gli strumenti digitali in modo corretto.	Uso gli strumenti digitali solo in modo semplice e con aiuto.	Faccio fatica a usare anche strumenti di base.
Creatività e problem solving	Trovo spesso soluzioni nuove e originali ai problemi.	Riesco a trovare soluzioni adeguate.	Trovo soluzioni semplici e non sempre complete.	Non riesco a proporre soluzioni.
Qualità del processo e del prodotto	Organizzo bene il mio lavoro e il risultato è completo e curato.	Organizzo il mio lavoro e il risultato è adeguato.	Il mio lavoro è un po' disordinato e incompleto.	Il mio lavoro è molto disordinato o assente.

Cosa mi è piaciuto di più del progetto: _____
Cosa non mi è piaciuto del progetto: _____
Cosa si potrebbe cambiare per migliorare il progetto: _____
Cosa penso di aver fatto bene: _____
Cosa posso migliorare per la prossima volta: _____

Titolo del progetto:
Orario Sperimentale nella Scuola dell'Infanzia: Un Approccio Personalizzato all'Apprendimento e alla Socializzazione

---

Un progetto orario sperimentale nella scuola dell'infanzia e' una iniziativa che modifica la struttura del tempo scolastico per esplorare nuove organizzazioni orarie e didattiche ,come la flessibilità degli orari e la riorganizzazione delle attività didattiche .

1. Prerequisiti

- Familiarità con il Piano dell'Offerta Formativa (PTOF) e con la normativa che regolamenta gli orari scolastici.
- Esperienza nella progettazione didattica e nella gestione del gruppo classe.

---

2. Obiettivi:
Il progetto si propone di:

- **Ottimizzare** la gestione del tempo a scuola, bilanciando momenti di apprendimento, gioco e relax.
- **Promuovere** l'autonomia e la socializzazione dei bambini attraverso orari più flessibili e adatti alle esigenze individuali.
- **Favorire** l'integrazione di attività didattiche innovative, come laboratori creativi, attività motorie e momenti di ascolto e riflessione.
- **Stimolare** la curiosità e la partecipazione attiva, aumentando il coinvolgimento dei bambini nelle attività scolastiche.
- **Rispondere** alle esigenze delle famiglie e degli insegnanti per creare un ambiente scolastico sereno, stimolante e ben equilibrato.
- Ridefinire gli orari riducendoli o ampliandoli nel rispetto della normativa vigente

---

3. Metodi:
Il progetto si articola attraverso metodologie attive, che favoriscano l'apprendimento esperienziale e il gioco educativo:

- **Didattica per progetti**: attività centrate su tematiche scelte insieme ai bambini per stimolare curiosità e creatività.
- **Ludodidattica**: attività che utilizzano il gioco come strumento principale di apprendimento.
- **Gruppi di lavoro**: suddivisione dei bambini in piccoli gruppi per attività specifiche, in modo da permettere un maggior grado di personalizzazione.
- **Laboratori creativi**: attività che stimolano la manualità e l'espressione artistica dei bambini.
- **Attività motorie e di rilassamento**: momenti di gioco all'aperto, ginnastica e attività di rilassamento per favorire il benessere psicofisico.

---

4. Durata:
Il progetto si sviluppa nell'arco di un intero anno scolastico (da settembre a giugno), con una revisione dell'orario scolastico che avviene mensilmente per garantire che risponda alle esigenze emergenti della classe.

---

5. Valutazione:
La valutazione dell'efficacia del progetto avverrà tramite:

- **Osservazione diretta** dei bambini durante le attività, con particolare attenzione all'autonomia, alla partecipazione e al benessere.
- **Autovalutazione degli insegnanti**, per monitorare la qualità delle attività e la loro capacità di adattarsi alle necessità della classe.

Esempio modello orario Scuola infanzia di Candia (rifacendosi al progetto ASCANIO).

Obiettivi:

Favorire una migliore compresenza aumentando le ore nella fascia oraria 10/12;
Possibilità di dividere i bambini in gruppi omogenei per età;
Organizzare attività mirate in base all'età.

TURNO	LUNEDI'	MARTEDI'	MERCOLEDI'	*GIOVEDI'*	*VENERDI'*
I	8,00 - 13,00	8,00 - 13,00	8,00 - 13,00	8,00 - 13,00	8,00 - 13,00
II	8,00 - 13,00	8,00 - 13,00	8,00 - 13,00	8,00 - 13,00	8,00 - 13,00
III	10,00-16,00	10,00-16,00	11,00-16,00	11,00-16,00	13,00-16,00
IV	13,00-16,00	11,00-16,00	11,00-16,00	10,00-16,00	10,00-16,00

Esempio modello orario Scuole infanzia di Castello d'Agogna, Confienza, Palestro.

ORARIO	LUNEDI'	MARTEDI'	MERCOLEDI'	GIOVEDI'	VENERDI'
ANTIMERIDIANO 8,00/14,00	INSEGNANTE A	INSEGNANTE B	INSEGNANTE A	INSEGNANTE B	INSEGNANTE A
MENSA	COMPRESENZA	COMPRESENZA	COMPRESENZA	COMPRESENZA	COMPRESENZA
POMERIDIANO 12,00/16,00	INSEGNANTE B	INSEGNANTE A	INSEGNANTE B	INSEGNANTE A	INSEGNANTE B

ORARIO	LUNEDI'	MARTEDI'	MERCOLEDI'	GIOVEDI'	VENERDI'
ANTIMERIDIANO 8,00/14,00	INSEGNANTE B	INSEGNANTE A	INSEGNANTE B	INSEGNANTE A	INSEGNANTE B
MENSA	COMPRESENZA	COMPRESENZA	COMPRESENZA	COMPRESENZA	COMPRESENZA
POMERIDIANO 12,00/16,00	INSEGNANTE A	INSEGNANTE B	INSEGNANTE A	INSEGNANTE B	INSEGNANTE A