

I S T I T U T O



**S A C R O
C U O R E
N A P O L I**

Incontra la scuola che siamo

IL LICEO SCIENTIFICO



IL LICEO

Il liceo è la scuola della formazione pre-universitaria. Ma esso non può offrire un'adeguata preparazione culturale e sociale senza essere innanzitutto ambito di educazione della persona.

LA GIORNATA SCOLASTICA

- ✓ Dal lunedì al venerdì
- ✓ 6 ore mattutine da 50 minuti
- ✓ Con 31 ore a settimana, una volta anche la settimana
- ✓ Possibilità di refezione alla mensa interna
- ✓ Attività pomeridiane

Il pomeriggio come servizio gratuito

- ✓ LO STUDIO GUIDATO: gli studenti hanno la possibilità di **confrontarsi quotidianamente con tutor e insegnanti**, in spazi organizzati per rendere l'ambiente adatto alle attività didattiche in calendario. È la possibilità di **trovare un significato adeguato dello studio** sollecitato al mattino.
- ✓ IL POTENZIAMENTO: lo studio pomeridiano è **occasione di ricerca, approfondimento e scoperta** di cose nuove per i ragazzi. Ogni anno vengono attivati **laboratori e progetti** che coinvolgono varie discipline.
- ✓ IL RECUPERO: Gli studenti che riscontrano delle difficoltà hanno la **possibilità di colmare le proprie lacune**, assistiti dai propri docenti.

L'INNOVAZIONE AL SERVIZIO DELLA TRADIZIONE

iPad «one to one»

L'Istituto distribuisce **un iPad di ultima generazione** ad **ogni studente**.

Gli iPad di proprietà dell'Istituto sono accreditati in un programma Apple (**DEP**, *device enrollement program*), che permette la loro supervisione attraverso **un sistema di gestione dei dispositivi mobili** in dotazione dell'Istituto, denominato ***Profile Manager***.

G SUITE FOR EDUCATION

G Suite for Education è un insieme di applicazioni web dedicate alla **comunicazione** ed alla **collaborazione in ambiente scolastico** e universitario,.



Il nostro Istituto è stato accreditato nel 2016

Il servizio prevede **l'assegnazione di un account personale** unitamente ad una **mail istituzionale** appartenente al dominio della scuola nella forma **nome.cognome@sacrocuorenapoli.it**

APPLE SCHOOL MANAGER

L'Istituto Sacro Cuore è stata la **prima scuola in Italia** ad essere stata **accreditata in ASM** nel luglio 2015.



Apple School Manager è un portale web che offre un insieme di strumenti integrati con cui:

- ✓ **registrare e supervisionare** i dispositivi degli alunni e dei docenti,
- ✓ **creare ID Apple** gestiti per studenti e docenti, **con 200 Gb di spazio Cloud**
- ✓ **acquistare app** e distribuirle (installarle) automaticamente sui dispositivi,
- ✓ uso sperimentale della **piattaforma «Schoolwork»**

IL LICEO SCIENTIFICO: mix di tradizione e modernità

INSEGNAMENTI	I ANNO	II ANNO	III ANNO	IV ANNO	V ANNO
ITALIANO	4	4	4	4	4
LATINO	2	2	2	2	2
GEOSTORIA	3	3			
DISEGNO E STORIA DELL'ARTE	2	2	2	2	2
STORIA			2	2	2
FILOSOFIA			3	3	3
INGLESE	3	3	3	3	3
MATEMATICA	5	5	4	4	4
INFORMATICA - CODING	2	2	2	2	2
SCIENZE NATURALI (CLIL)	3	3	3(1)	3(1)	3(1)
FISICA	3	3	3	3	3
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	2	2	2	2	2
RELIGIONE	1	1	1	1	1
totale ore	30	30	31	31	31

L'importanza culturale delle discipline scientifiche e la loro valenza educativa nella scuola

- ✓ Fornire gli **strumenti per comprendere la realtà**
- ✓ Incoraggiare la **curiosità** e lo **spirito critico**
- ✓ Sviluppare **capacità di giudizio** e **analisi**

L'arte del domandare

- ✓ Formulare gli **interrogativi in modo chiaro e preciso**, con **coerenza logica** e un **uso appropriato del linguaggio.**

EDUCAZIONE ALLA SCOPERTA

La scoperta è il frutto dell'**incontro di un soggetto con una realtà** che evolve continuamente

Il laboratorio scientifico: luogo della scoperta

- ✓ Il laboratorio come situazione
- ✓ Il laboratorio come modalità di lavoro
- ✓ Il laboratorio come luogo di progettazione, sperimentazione e creatività

LA FIGURA DEL «*TECNICO DI LABORATORIO*»

- ✓ Figura specializzata e qualificata nel campo delle scienze e della fisica
- ✓ E' il **docente in campo**, poiché **assiste ed educa** alla vita laboratoriale, lavorando **alla pari del docente titolare**.

INFORMATICA e CODING: discipline trasversali

INSEGNAMENTI	I ANNO	II ANNO	III ANNO	IV ANNO	V ANNO
INFORMATICA - CODING	2	2	2	2	2

Ottenere **competenze trasversali** di **carattere generale**:

- ✓ Imparare ad essere creatori e non semplici consumatori nell'economia digitale
- ✓ Costruire simulazioni di fenomeni biologici, fisici o sociali
- ✓ Apprendere concetti facendone esperienza concreta
- ✓ Acquisizione e sviluppo della capacità di **problem solving**