

AVVISO - 9507, 22/01/2025, FSE+, AGENDA SUD**CANDIDATURA N. 7654****ANAGRAFICA SCUOLA**

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. "FOSCOLO - GABELLI"
Codice meccanografico	FGIC86100G
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CARLO BAFFI 2/4
Provincia	FOGGIA
Comune	FOGGIA
CAP	71100
Telefono	0881814875
Email	FGIC86100G@istruzione.it
Sito web	www.icfoscologabelli.edu.it
Numero Alunni	0
Plessi	FGIC86100G FGAA86105L FGEE86103Q FGMM86101L

Il file è organizzato in 'Riepilogo candidatura' e a seguire i progetti con i relativi moduli.

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	AGENDA SUD
Istituto	FGIC86100G - I.C. "FOSCOLO
Codice candidatura	7654
Importo totale richiesto	€ 69.918,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	1755/E
Data Delibera Collegio docenti	20/02/2025
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	1756/E
Data Delibera Consiglio d'istituto	20/02/2025

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - "Un Mosaico di Competenze"	€ 69.918,00
TOTALE PROGETTI	€ 69.918,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese	Let's Start With Harry Potter	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese	Let's Start In English	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Leggo- Racconto - Interpreto	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Imparare si puo': Harry Potter insegna!	€ 5.745,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Parole in gioco!	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Il bello delle PAROLE	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	CinePotter!	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Tra narrazione e rappresentazione	€ 5.928,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Scoprire il mondo di Kangurou	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Giocando....Matematicament e	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	I doni delle MATHS	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Kangurou -GiochiAmo e ImpariAmo	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matelandia	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 69.918,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: "Un Mosaico di Competenze"

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - "Un Mosaico di Competenze"
--------	--

Descrizione

Il progetto "Un Mosaico di Competenze", si pone come obiettivo principale la possibilità di permettere a ciascun alunno di esplorare scoprire i propri talenti e le proprie inclinazioni personali, esprimere se stessi attraverso l'arte, la creatività e la co-costruzione della felicità come competenza da sviluppare in seno alla comunità.

Alla scuola spetta il delicato compito di rinnovare il proprio stile educativo ricercando buone prassi che mirino alla consapevolezza di sé e al potenziamento di quelle competenze di vita (life skills) necessarie a fronteggiare le odierne sfide educative

In quest'ottica le azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinare di base devono, pertanto, essere associate ad un percorso quotidiano che miri a sviluppare la conoscenza di sé nelle pratiche didattiche, al fine di maturare, in ciascun alunno, una personale consapevolezza di "chi si è", "chi si vuole essere" e "come si vuole diventare" autentici cittadini del presente, nell'ottica di una futura crescita armonica e funzionale per il raggiungimento delle competenze di base

Nello specifico, il progetto mira a potenziare due macro aree: l'area socio-affettiva e, più globalmente, l'area cognitiva.

Per la prima area ci si prefigge di rafforzare la funzione della scuola come centro di promozione culturale, sociale e civile del territorio e di formazione di cittadinanza attiva, coinvolgendo gli alunni in attività che ne rafforzino la motivazione e la partecipazione alla vita scolastica finalizzate a superare i divari Territoriali

Ciò favorirà processi di prevenzione dell'insuccesso e della dispersione scolastica al fine di realizzare pienamente il diritto allo studio e la centralità dello studente, attraverso la valorizzazione delle personali capacità legate all'autonomia, autenticità, senso di appartenenza alla collettività, collaborazione e cooperazione tra pari e con le figure adulte di riferimento. Il progetto mira altresì all'affermazione della democrazia, della legalità e della convivenza civile.

Per quanto concerne la seconda area, il progetto tende ad offrire occasioni e attività capaci di promuovere e favorire l'apprendimento della lingua italiana, della matematica e dell'inglese di ogni altra forma espressiva, sviluppando la capacità di osservare situazioni, fatti e fenomeni, consolidando le capacità espressive e comunicative di ogni forma d'arte, oltre che quelle logico-operative. In questo modo diviene possibile abituare gli alunni ai diversi linguaggi e alle tecniche multimediali, favorendo

	l'acquisizione di un metodo di studio razionale, autonomo e produttivo, motivando alla pratica del lavoro di gruppo e assistendo gli alunni nell'espressione dei contenuti del proprio studio Il Progetto prende origine da una valutazione condotta in sede di Collegio Docenti in relazione ad una accurata analisi dei fabbisogni formativi e dalla rilevazione dei livelli di competenze emersi dalle prove INVALSI. In seguito è emersa la necessità: - di implementare la competenza nella lingua italiana per permettere di essere partecipi ed efficaci in tutte discipline curriculari - di potenziare le competenze nella comunicazione in lingua inglese, per sostenere la debolezza nell'listening/speaking - di rinforzare le competenze matematico scientifiche permettono di accrescere le abilità utili per lo sviluppo del pensiero logico-matematico L'idea progettuale è finalizzata alla realizzazione di un spazio laboratoriale quale ambiente di apprendimento "abilitante e aperto", luogo di innovazione, confronto, creatività e sperimentazione didattica, dove gli alunni possono agire, pensare, valutare, interagire, formulare ipotesi, decidere e risolvere. In quest'ottica lo studente può diventare motore dell'apprendimento, tale da poter sperimentare un tempo laboratoriale tale da essere ponte di collegamento tra la fine del percorso didattico ordinario e l'extracurricolare.
Codice CUP	H74D25000320007
Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Numero moduli	13
Importo richiesto	€ 69.918,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	74680 - Leggo- Racconto - Interpreto

Descrizione

Il progetto “Leggo- Racconto - Interpreto” ha come finalità prioritaria quella di insegnare, ad alunne ed alunni, come riconoscere, decodificare ed esprimere le proprie emozioni attraverso la lettura.

Il piacere della lettura diviene emozionante all'incontro tra componenti cognitive, affettive, comunicative.

Sviluppare negli alunni quelle competenze che permettano loro di comprendere un libro nelle sue varie forme e tipologie letterarie. Crea un ecosistema che favorisce la crescita di lettori e l'incontro con una letteratura di qualità portatrice una forte carica simbolica. Il progetto mira altresì a creare una comunità ermeneutica in cui il lettore possa negoziare le sue interpretazioni secondo un più recente approccio interpretativo del testo che poggia le sue basi sull'estetica della ricezione.

Accresce il grado di autonomia espositiva nel parlato e nello scritto e permette di potenziare l'autostima e le competenze di base.

Anche la riflessione metacognitiva ne trova vantaggio, in quanto gli alunni diventano abili nel riconoscere, comprendere e gestire le proprie emozioni.

Questa è di per sé una caratteristica fondamentale per ogni persona, ma lo diviene ancor di più per i ragazzi che si trovano in un'età deputata soprattutto alla scoperta della sfera emotiva. Con questo progetto quindi gli alunni saranno aiutati ad entrare in contatto con la propria sfera emotiva, imparando strategie che permetteranno loro di riconoscere ed esprimere in modo efficace ciò che sentono. In questo modo tenderanno a migliorare anche le capacità di auto-riflessione poiché si favorirà ampiamente il dialogo tra pari e la condivisione delle esperienze.

COMPETENZE

- L'alunno sarà, pertanto, in grado di:
- Prendere coscienza del sé nella relazione con gli altri e con l'ambiente circostante
- Agire come persona in grado di intervenire sulla realtà, apportando un proprio originale e positivo contributo. Consolidare competenze critico- interpretative
- Potenziare la propria mindfulness (consapevolezza).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Acquisire l'habitus del lettore, ossia atteggiamenti, abitudini, comportamenti e competenze tipiche del lettore appassionato ed esperto
- Potenziare l'ascolto attento e profondo del testo letterario

	-Sviluppare un atteggiamento attivo ed esplorativo verso la narrazione -Acquisire capacità di una lettura autonoma scorrevole, fluida e profonda -Essere emotivamente coinvolti nella lettura e sentirsi responsabili di trarre significato dal testo -Essere e saper condividere idee -utilizzare il linguaggio e la scrittura per migliorare la relazione con l'altro da sé -Potenziare la propria mindfulness (consapevolezza) -Affinare le proprie competenze digitali. STRUMENTI E MODALITA' DI VALUTAZIONE Produzione e raccolta di materiale documentario multimediale. Eventuale mostra documentaria ed espositiva con ricaduta sulla valutazione del curriculum di Educazione Civica VALUTAZIONE La valutazione sarà formativa in modo da monitorare il processo di apprendimento di ciascuno rispettandone i tempi e gli stili cognitivi
Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGAA86105L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Leggo- Racconto - Interpreto

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	74682 - Scoprire il mondo di Kangourou

Descrizione	Il percorso punta al consolidamento di obiettivi didattici e concetti, talora di difficile acquisizione, in maniera giocosa, con il bambino protagonista, attore e creatore nel mondo dei numeri e della logica. Il gioco permette di motivare i bambini, sdrammatizzare le situazioni di insegnamento e divertirsi mentre s'impara. Il progetto è rivolto agli alunni particolarmente portati per la matematica che intendono cimentarsi in quesiti di logica con altri alunni della stessa età. Lo scopo è di promuovere la diffusione della cultura matematica di base utilizzando ogni strumento e, in particolare, organizzando un gioco-concorso OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI: •Comprendere le basi della logica matematica. •Potenziare le capacità matematiche di risoluzione di problemi complessi. •Potenziamento nell'individuazione di strategie risolutive di problemi complessi. Obiettivi didattici • Stimolare la curiosità e l'interesse per la matematica. • Potenziare la capacità di affrontare situazioni nuove. • Valorizzare le capacità logiche, intuitive, deduttive. • Relazionare direttamente con il problem-solving matematico per affinare le strategie risolutive di un problema concreto. Gli studenti coinvolti saranno in grado di sostenere in modo autonomo ed efficiente le prove previste dalla Gara Nazionale di Matematica Kagurou a cui parteciperanno al termine del percorso di Potenziamento. COMPETENZE: Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza personale Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza digitale METODOLOGIE: Cooperative learning Project work Problem solving VALUTAZIONE: La valutazione sarà di tipo formativo e avverrà attraverso
--------------------	---

	l'osservazione sistematica, in modo da monitorare i progressi degli alunni, tenendo conto del punto di partenza di ciascuno. STRUMENTI: Lim- Devices
Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGAA86105L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scoprire il mondo di Kangourou

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	74675 - Imparare si puo': Harry Potter insegna!

Descrizione

Imparare si può è un progetto espressivo-formativo che tende a migliorare le proprie capacità, consolidando l'autocontrollo e l'autostima.

Attraverso l'espressività delle parole stimola la creatività, potenzia lo sviluppo psico-fisico, linguistico e relazionale.

Per questo motivo il progetto si apre all'idea di trasversalità tra diverse discipline didattiche e competenze funzionali allo sviluppo della persona.

I partecipanti, pertanto, saranno in grado di ricercare, esprimere ed interpretare idee ed emozioni facendone esperienza tra diverse forme artistiche che possono essere messe a frutto nella loro specificità o nella complementarietà delle peculiari assonanze.

Invitare gli alunni ad una similitudine: perché se Harry Potter era chiamato a scoprire i propri poteri magici che non sapeva di avere, loro sono chiamati a scoprire le proprie abilità. Abilità che vanno affinate esercitate, al fine di comprendere le personali preferenze nei diversi stili di apprendimento.

Va aggiunto, la fiducia in se stessi: una meta da raggiungere anche grazie a curiosità e gusto per la scoperta, partendo da una introduttiva caccia al tesoro, per conoscere gli ambienti del castello, ovvero le diverse aule dove di volta in volta poter per svolgere le diverse attività.

Punto di partenza del percorso, è quell'assunto pedagogico ormai universalmente riconosciuto: non esiste un percorso "uguale per tutti". Ed è dovere degli adulti, esperti della scuola in primis, proporre strategie di apprendimento diversificate, flessibili e capaci di sfruttare canali sensoriali diversi. E se questo è valido per tutti gli studenti, lo è ancor più – tanto da diventare condizione sine qua non – per coloro che appaiono più fragili: è a loro che vanno presentate strategie e strumenti, in grado di sfruttare potenzialità e punti di forza. L'obiettivo è quello di permettere a ciascuno di scoprire un approccio allo studio disciplinare il più possibile congeniale a se stessi, al proprio essere e al proprio modo di apprendere.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Stimolare la fiducia in se stessi, l'autocontrollo, le capacità decisionali, il senso di responsabilità
- Stimolare lo sviluppo dell'attenzione, della memoria, dell'analisi e della sintesi
- Stimolare il pensiero organizzato e l'abilità d'argomentazione
- Sviluppare la capacità di concepire ed eseguire schemi e

	processi logici -Stimolare abilità metacognitive per il controllo dei propri processi di apprendimento COMPETENZE: L'alunno sarà, pertanto, in grado di: Imparare ad imparare Alfabetico funzionale Digitale Sociale e civica METODOLOGIA: Cooperative Learning Peer tutoring Learning by doing Problem solving Brainstorming Debate VALUTAZIONE La valutazione sarà formativa in modo da monitorare il processo di apprendimento di ciascuno rispettandone i tempi e gli stili cognitivi. STRUMENTI: LIM -Devices -Testi -Software di apprendimento
Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGAA86105L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Imparare si può': Harry Potter insegna!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	74678 - Parole in gioco!
Descrizione	Il progetto si propone di consolidare le competenze linguistiche attraverso un approccio ludico, con l'obiettivo di favorire il piacere nell'apprendimento della letto-scrittura sin dalle prime classi. Oltre a rafforzare le competenze relative alla lingua italiana, saranno proposte attività mirate a stimolare i processi cognitivi fondamentali per l'apprendimento, fornendo così strategie utili per affrontare e svolgere i compiti in modo efficace. Inoltre, il progetto prevede momenti di narrazione utilizzando albi illustrati e attività cooperative, finalizzate a costruire un clima inclusivo e sereno, in cui ogni alunno possa sentirsi accolto e valorizzato, migliorando l'autostima e il proprio senso di autoefficacia Obiettivi -Migliorare le competenze fonologiche e metafonologiche -Potenziare l'uso di linguaggi verbali e non verbali della comunicazione -Arricchimento lessicale -Promuovere il rispetto delle regole, di se stessi, degli altri. -Migliorare la conoscenza di sé, delle proprie capacità, potenziando l'autocontrollo e l'autostima. METODOLOGIA L'approccio metodologico di tipo ludico-laboratoriale Problem solving e scoperta guidata Circle time Atelier artistici VALUTAZIONE La valutazione sarà formativa in modo da monitorare il processo di apprendimento di ciascuno rispettandone i tempi e gli stili cognitivi. STRUMENTI LIM SCHEDE ALBI ILLUSTRATI STUMENTI LUDICI

Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGAA86105L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parole in gioco!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese
Titolo modulo	74828 - Let's Start With Harry Potter

Descrizione

Il progetto "Let's Start with Harry Potter" è un'avventura didattica che intende proporre un'esperienza di apprendimento della lingua inglese che sia ludica e coinvolgente. Utilizzando il mondo magico di Harry Potter come tema centrale, il progetto mira a sviluppare le competenze linguistiche degli studenti in modo dinamico, creando un ambiente che stimola la curiosità e il desiderio di apprendere.

Il percorso prende avvio con l'attività "Find someone who...", che ha l'obiettivo di favorire la costruzione di un clima inclusivo e collaborativo. Mentre interagiscono con i compagni, i bambini sperimentano l'inglese in modo pratico, ascoltando e rispondendo a domande semplici. Oltre a stimolare la partecipazione attiva, questo momento fornisce all'insegnante una preziosa occasione per osservare le conoscenze iniziali degli alunni riguardo alla tematica, permettendo così di adattare le successive attività alle loro esigenze e ai loro interessi.

Prima di affrontare i vari topics, l'insegnante dedicherà dei momenti alla conoscenza dell'universo di Harry Potter, presentando i personaggi e ripercorrendo le tappe principali della storia.

Successivamente, si affronteranno diverse tematiche: School routine, oggetti, animali, direzioni per orientarsi all'interno di una mappa, contribuendo ad ampliare il vocabolario. L'approccio ludico prevede giochi interattivi in cui i bambini assoceranno parole e oggetti magici a immagini e significati, potenziando il loro lessico in modo visivo e pratico.

Sarà proposta la visione di scene selezionate e tratte dai film, ascoltate in lingua inglese, in modo che gli alunni potranno sperimentare e migliorare l'ascolto, aumentando la motivazione e favorendo un maggiore impegno nell'apprendimento.

Attraverso attività di role playing e interazioni a coppie, i bambini potranno sperimentare lo Speaking utilizzando semplici strutture linguistiche, potenziando la loro capacità di comunicare in situazioni pratiche e divertenti.

OBIETTIVI GENERALI:

- Comprendere ed estrarre informazioni principali da brevi dialoghi o scene in lingua inglese
- Favorire la comprensione di parole e frasi semplici
- Sviluppare la capacità di rispondere in modo semplice e appropriato alle domande
- Utilizzare espressioni e frasi di uso quotidiano per interagire con i compagni, stimolando l'uso di strutture grammaticali semplici in

	contesti pratici e ludici -Ampliare il lessico -Promuovere il lavoro cooperativo METODOLOGIE: -Cooperative learning -Role Playing -Didattica laboratoriale -Game Based Learning -Visual Learning VALUTAZIONE: La valutazione sarà di tipo formativo e avverrà attraverso l'osservazione sistematica, in modo da monitorare i progressi degli alunni, tenendo conto del punto di partenza di ciascuno. STRUMENTI: LIM – Device- Giochi - didattici - Schede - Cartoncini
Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	31/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGEE86103Q
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Let's Start With Harry Potter

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	74672 - Giocando....Matematicamente
Descrizione	L'obiettivo è di sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti della matematica e consolidare obiettivi didattici e concetti, talora di difficile acquisizione, in maniera giocosa. Il gioco diviene un'occasione di apprendimento e crescita dove non esiste l'errore o il giudizio negativo, ma il piacere e il divertimento. Attraverso il gioco si possono affinare le capacità cognitive e sviluppare il pensiero astratto e di calcolo. CONTENUTI Indovinelli matematici Giochi di logica Beebot e i numeri Conta e costruisci con i lego METODOLOGIE L'approccio metodologico di tipo ludico-laboratoriale problem solving cooperative learning peer tutoring Learning by doing. INDICATORI DI RISULTATO Miglioramento degli esiti finali Ridurre lo stato di disagio degli allievi con carenze nella preparazione di base RISULTATI ATTESI Potenziamento delle abilità di calcolo MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Osservazioni sistematiche in itinere e prove di verifica intermedie e finali
Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGAA86105L

Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Giocando....Matematicamente

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	74676 - Il bello delle PAROLE

Descrizione

La narrazione non è soltanto il mezzo per inquadrare gli eventi della realtà e spiegarli a se stessi e agli altri secondo una logica di senso, ma è molto di più. È raccontare storie, le nostre e quelle degli altri. Per farlo è necessario capire la sostanza di cui sono fatte queste storie. Perché le storie viaggiano nei secoli e passando di persona in persona portano con sé un universo di significati.

Attraverso la narrazione le emozioni trovano la possibilità di esprimersi. Raccontarsi è possibile anche usare le tecniche e gli strumenti del digital storytelling multimediale video, fotografie, articoli e fumetti.

Il progetto è finalizzato non solo a migliorare la capacità espressive, ma anche a favorire il dialogo tra pari e la condivisione delle esperienze. L'acquisizione di una buona competenza emotiva risulta infatti fondamentale per la crescita individuale dell'alunno e per migliorare le abilità sociali, utili per riuscire a relazionarsi in modo positivo e soddisfacente poiché le emozioni costituiscono il mediatore fondamentale tra il sé e l'ambiente circostante.

Gli alunni, così, attraverso le varie proposte, saranno protagonisti attivi del loro percorso formativo dove il "fare" sarà sempre accompagnato dal pensiero e dalla riflessione.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Stimolare la fiducia in se stessi, l'autocontrollo, le capacità decisionali, il senso di responsabilità
- Promuovere il rispetto delle regole e il confronto positivo con gli altri riconoscendo nelle diversità individuali una fonte di arricchimento reciproco
- Stimolare il pensiero organizzato e l'abilità d'argomentazione
- Sviluppare la capacità di concepire ed eseguire schemi e processi logici
- Stimolare abilità metacognitive per il controllo dei propri processi di apprendimento

COMPETENZE:

L'alunno sarà, pertanto, in grado di:

Imparare ad imparare

Alfabetico funzionale

Digitale

Sociale e civica

METODOLOGIA:

	Cooperative Learning Peer tutoring Learning by doing Problem solving Brainstorming Debate VALUTAZIONE La valutazione sarà formativa in modo da monitorare il processo di apprendimento di ciascuno rispettandone i tempi e gli stili cognitivi. STRUMENTI: LIM -Devices -Testi -Software di apprendimento
Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGAA86105L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il bello delle PAROLE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	74683 - I doni delle MATHS

Descrizione	Il progetto didattico "I Doni delle Maths" si propone di stimolare l'interesse per la matematica attraverso un tema affascinante e coinvolgente: il mondo di Harry Potter. Sebbene il legame tra magia e matematica possa sembrare insolito, in realtà offre un'incredibile opportunità per integrare concetti matematici fondamentali in un contesto narrativo che attira l'attenzione degli alunni e ne stimola la curiosità. La matematica non è solo una questione di numeri e formule, ma è anche creatività, risoluzione di enigmi e un esercizio di pensiero logico, elementi che sono perfettamente rappresentati nella saga. In questo progetto, il mondo magico di Harry Potter diventa il filo conduttore per esplorare in modo innovativo concetti matematici come le figure geometriche e le operazioni matematiche, stimolando una partecipazione attiva degli alunni. Uno dei simboli più iconici della saga è quello dei Doni della Morte, che rappresentano tre potenti oggetti magici e misteriosi, associati a figure geometriche precise: il triangolo, il segmento e il cerchio. Il mantello dell'invisibilità, simbolizzato dal triangolo, la bacchetta di sambuco, rappresentata dal segmento, e la pietra della resurrezione, simboleggiata dal cerchio, diventano punti di partenza per esplorare non solo le proprietà geometriche di queste figure, ma anche come la matematica possa essere utilizzata per comprendere e risolvere enigmi e situazioni complesse, proprio come accade nella saga. Il progetto si sviluppa in un percorso che incoraggia gli studenti a potenziare il proprio pensiero logico, la creatività e il senso di autoefficacia e autostima, attraverso un approccio ludico e coinvolgente che permetterà di applicare in modo pratico i concetti appresi. Ogni attività proposta favorirà anche lo sviluppo delle competenze trasversali, come il lavoro di gruppo, la riflessione metacognitiva e la capacità di affrontare nuove sfide. OBIETTIVI GENERALI: -Eseguire le operazioni e le procedure di calcolo -Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico usando termini adeguati -Riconoscere e descrivere figure geometriche -Promuovere il pensiero logico e strategico -Migliorare le competenze di problem solving -Promuovere il lavoro cooperativo METODOLOGIE: -Cooperative learning
-------------	--

	-Chunked Lesson -Didattica laboratoriale -Game Based Learning -Problem Based Learning VALUTAZIONE: La valutazione sarà di tipo formativo e avverrà attraverso l'osservazione sistematica, in modo da monitorare i progressi degli alunni, tenendo conto del punto di partenza di ciascuno. STRUMENTI: LIM- Device -Giochi didattici – Schede -Cartoncini
Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGAA86105L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

I doni delle MATHS

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	74674 - Kangourou -GiochiAmo e ImpariAmo

Descrizione	Il progetto è rivolto agli alunni particolarmente portati per la matematica che intendono cimentarsi in quesiti di logica con altri alunni della stessa età. Lo scopo è di promuovere la diffusione della cultura matematica di base utilizzando ogni strumento e, in particolare, organizzando un gioco-concorso OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI: •Comprendere le basi della logica matematica. •Potenziare le capacità matematiche di risoluzione di problemi complessi. •Potenziamento nell'individuazione di strategie risolutive di problemi complessi. Obiettivi didattici • Stimolare la curiosità e l'interesse per la matematica. • Potenziare la capacità di affrontare situazioni nuove. • Valorizzare le capacità logiche, intuitive, deduttive. • Relazionare direttamente con il problem-solving matematico per affinare le strategie risolutive di un problema concreto. Gli studenti coinvolti saranno in grado di sostenere in modo autonomo ed efficiente le prove previste dalla Gara Nazionale di Matematica Kaguro a cui parteciperanno al termine del percorso di Potenziamento. COMPETENZE: Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza personale Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza digitale METODOLOGIE: Cooperative learning Project work Problem solving VALUTAZIONE: La valutazione sarà di tipo formativo e avverrà attraverso l'osservazione sistematica, in modo da monitorare i progressi degli alunni, tenendo conto del punto di partenza di ciascuno. STRUMENTI: Lim- Devices
--------------------	---

Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGAA86105L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Kangourou -GiochiAmo e ImpariAmo

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	74677 - CinePotter!

Descrizione

Il progetto si propone di potenziare l'uso della lingua italiana attraverso l'esplorazione dei linguaggi espressivi delle arti performative, offrendo agli studenti un'opportunità unica di approfondire la comprensione e la produzione del linguaggio verbale e non verbale. In un contesto dinamico e creativo, gli alunni avranno la possibilità di arricchire il loro repertorio linguistico, sperimentando attivamente la narrazione, la rappresentazione e l'interazione con il linguaggio in modo pratico e coinvolgente. Questo percorso permetterà loro di esplorare le potenzialità della lingua italiana in un contesto diverso da quello tradizionale, stimolando la creatività e l'espressione personale. Attraverso il lavoro sul linguaggio verbale e non verbale, gli studenti saranno coinvolti in attività che li aiuteranno a sviluppare la loro capacità di espressione e interpretazione, sia individualmente che collettivamente. L'approccio multidimensionale del progetto, che integra la scrittura, la recitazione e la creazione di personaggi, contribuirà a rafforzare la consapevolezza linguistica degli alunni, migliorando le loro abilità comunicative in modo funzionale e originale. Ogni attività sarà un'occasione per confrontarsi con nuovi stili linguistici, nuovi registri comunicativi e nuove modalità di interazione, aumentando la loro fiducia nell'uso della lingua.

Prima fase: proiezione di estratti dei film della saga di Harry Potter e conseguenti conversazioni guidate e maturazione di riflessioni personali sulle tematiche emergenti.

Seconda fase: stesura della sceneggiatura con gli alunni a partire da esercizi mirati di scrittura creativa.

Terza fase: training interpretativo e realizzazione del cortometraggio (prodotto finale).

Obiettivi

- Favorire la riflessione e il confronto sugli argomenti trattati
- Analisi e interpretazione dei contributi video esaminati
- Scrivere le scene del cortometraggio
- Potenziare l'uso di linguaggi verbali e non verbali della comunicazione
- Promuovere il rispetto delle regole, di se stessi, degli altri.
- Migliorare la conoscenza di sé, delle proprie capacità, potenziando l'autocontrollo e l'autostima.
- Stimolare la creatività e la capacità di esercitare il pensiero critico e divergente attraverso le fasi della creazione del cortometraggio

METODOLOGIA

	Cooperative Learning Peer tutoring Learning by doing Problem solving Brainstorming VALUTAZIONE La valutazione sarà formativa in modo da monitorare il processo di apprendimento di ciascuno rispettandone i tempi e gli stili cognitivi. STRUMENTI: LIM Devices Testi Microfoni Software di apprendimento
Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGAA86105L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CinePotter!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese
Titolo modulo	74827 - Let's Start In English

Descrizione	L'apprendimento di una seconda lingua comunitaria permette all'alunno di sviluppare una competenza plurilingue e pluriculturale e di acquisire i primi strumenti utili ad esercitare la cittadinanza attiva nel contesto in cui vive, anche oltre i confini del territorio nazionale. CONTENUTI Pre-Starters Conoscenza dell'alfabeto e attività di spelling per l'ampliamento del vocabolario Aree tematiche trattate: Colours, Family and Frinds, Sport, Toys and Leisure Time, School, Animals, Environments, Ways of Transport METODOLOGIE Didattica comunicativa e laboratoriale che attraverso il brainstorming, il circle time, il cooperative learning privilegiare l'apprendimento attraverso il gioco e il fare INDICATORI DI RISULTATO Miglioramento degli esiti delle prove INVALSI RISULTATI ATTESI Sviluppare una buona competenza nelle 4 abilità linguistiche di listening, speaking, reading e writing. MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE La verifica da parte dell'insegnante si muove attraverso due azioni: osservazione diretta in classe di ogni alunno nel corso delle attività di speaking e conversation e somministrazione di test e quiz a fine di del percorso didattico. LET'S START IN ENGLISH 1. Personal information, colours and numbers 1 – 20 How many? 2. School objects, point to, show me, touch, alphabet. 3. Animals, it is a/an. 4. Face, body, monsters. 5. Family, his, her physical descriptions. 6. Toys and games, actions. 7. House and furniture, there is, there are. 8. Weather and seasons. 9. Food, to like. 10. Pastimes
Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	30/05/2026

Sede dove è previsto il modulo	FGEE86103Q
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Let's Start In English

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	74679 - Tra narrazione e rappresentazione

Descrizione

Tra narrazione e rappresentazione è un progetto laboratoriale che si identifica in un'esperienza artistica, formativa, socializzante ed educativa che stimola l'immaginazione e la fantasia dei partecipanti e permette agli studenti di sperimentare la propria creatività favorendo il dialogo e la capacità relazionale attraverso il lavoro di gruppo.

Il laboratorio diventa un momento di apprendimento attivo in quanto gli alunni imparano ad esprimere se stessi attraverso linguaggi a loro noti e allo stesso tempo sono indotti a stimolare capacità di analisi e di riflessione su testi autentici.

Attraverso la narrazione combinata ad un approccio metacognitivo, gli alunni acquisiscono competenze nella madrelingua, di imparare ad imparare, sociali e civiche, legate allo spirito di iniziativa e consapevolezza ed espressione culturale.

Il progetto intende inoltre creare un ambiente di apprendimento inclusivo e collaborativo, in cui ciascun alunno possa esprimersi liberamente e lavorare in gruppo. Le attività proposte favoriranno il consolidamento delle competenze relazionali, sviluppando la capacità di ascolto, il rispetto reciproco e l'empatia. Saranno stimolati il lavoro di squadra e la socializzazione, aspetti fondamentali per il benessere emotivo e sociale di ogni studente. Il progetto non solo promuove la lingua italiana come strumento di comunicazione, ma vuole anche contribuire al rafforzamento del legame tra gli studenti, creando un clima di accettazione e cooperazione. Le attività di confronto e rappresentazione, infine, diventeranno occasioni per esplorare e comprendere meglio le proprie emozioni. Attraverso l'uso della lingua come strumento espressivo, gli studenti impareranno a riconoscere e gestire le proprie emozioni, potenziando l'autocontrollo e l'autostima.

COMPETENZE

Consapevolezza di espressioni culturali-

L'alunno sarà, pertanto, in grado di:

- Dimostra originalità e spirito d'iniziativa
- Porta a termine un compito
- Sperimenta in campi espressivi, motori ed artistici congeniali alle proprie potenzialità.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Riconoscere la struttura di testi di vario genere, conoscerne i livelli di comprensione (grammaticale e linguistico, retorico, storico-culturale e letterario, performativo)
- Lavorare in gruppo rispettando i ruoli assegnati, cooperare per il

	raggiungimento di un obiettivo comune -Dare voce alle proprie emozioni, imparare a coordinare i movimenti del corpo e modulare la voce -Scrivere un testo autentico -Organizzare la gestione e la messa in scena di una rappresentazione teatrale. METODOLOGIA L'approccio metodologico di tipo ludico-laboratoriale Problem solving e scoperta guidata VALUTAZIONE La valutazione sarà formativa in modo da monitorare il processo di apprendimento di ciascuno rispettandone i tempi e gli stili cognitivi.
Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGAA86105L
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Tra narrazione e rappresentazione

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	74673 - Matelandia

Descrizione

Le difficoltà persistenti possono generare demotivazione e frustrazione, ostacolando la crescita personale e culturale degli studenti. Spesso, il timore di non riuscire a comprendere i concetti matematici porta a una riduzione della fiducia nelle proprie capacità, creando un circolo vizioso che rende l'apprendimento sempre più difficile e distante. Per contrastare questi effetti e promuovere un'esperienza più positiva e gratificante, il progetto propone attività mirate e strategie di rinforzo diversificate, che favoriscono una comprensione profonda e duratura della materia. L'obiettivo centrale del percorso è quello di potenziare le capacità di calcolo, le conoscenze geometriche e le abilità di problem solving. Particolare attenzione verrà dedicata ai processi di apprendimento, poiché è fondamentale non solo comprendere i concetti, ma anche imparare a ragionare, ad analizzare e ad acquisire strategie.

Il percorso sarà strutturato in modo ludico e laboratoriale accompagnando le bambine e i bambini ad esplorare Matelandia: un ambiente di apprendimento stimolante e strutturato dove i numeri e le figure diventano compagni di gioco e di avventure. In modo trasversale e interconnesso si prevedono attività dedicate alla notazione posizionale, al confronto di numeri naturali, al calcolo veloce, alla risoluzione di problemi, alla costruzione e manipolazione di figure piane e ad un iniziale approccio alla statistica attraverso la lettura e la costruzione di tabelle e grafici. L'intero percorso sarà progettato per essere graduale e personalizzato, rispondendo alle esigenze e alle difficoltà di ogni singolo alunno, mirando a creare un ambiente di apprendimento stimolante, inclusivo e motivante, dove ogni bambino possa sentirsi protagonista del proprio percorso.

OBIETTIVI GENERALI:

- Rafforzare e potenziare le competenze di calcolo scritto e mentale;
- Favorire l'acquisizione di concetti geometrici (riconoscimento e rappresentazione di forme geometriche nello spazio);
- Sviluppare capacità di problem solving;
- Promuovere il lavoro collaborativo;
- Rafforzare la sicurezza e la motivazione nell'apprendimento della matematica.

METODOLOGIE:

Cooperative learning
Project work

	Problem solving Chunked lesson Didattica laboratoriale Didattica a stazioni Didattica ludica VALUTAZIONE: La valutazione sarà di tipo formativo e avverrà attraverso l'osservazione sistematica, in modo da monitorare i progressi degli alunni, tenendo conto del punto di partenza di ciascuno. STRUMENTI: Lim- Devices -Giochi -Didattici -Schede Didattiche- Materiale di Riciclo
Data inizio prevista	05/05/2025
Data fine prevista	30/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	FGAA86105L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matelandia

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

DICHIARAZIONI

☒ Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei