

## AVVISO - 9507, 22/01/2025, FSE+, AGENDA SUD

### CANDIDATURA N. 7794

### ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C."L. PIRANDELLO - S.G.BOSCO"
Codice meccanografico	TPIC81800E
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA ADDOLORATA N.1
Provincia	TRAPANI
Comune	CAMPOBELLO DI MAZARA
CAP	91021
Telefono	092447674
Email	TPIC81800E@istruzione.it
Sito web	www.iccampobellodimazara.edu.it
Numero Alunni	0
Plessi	TPIC81800E TPAA81801B TPAA81803D TPAA81804E TPAA81805G TPAA81806L TPEE81801L TPEE81802N TPEE81803P TPMM81801G

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

## RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	AGENDA SUD
Istituto	TPIC81800E - I.C."L. PIRANDELLO
Codice candidatura	7794
Importo totale richiesto	€ 69.795,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	3571
Data Delibera Collegio docenti	19/02/2025
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	3573
Data Delibera Consiglio d'istituto	19/02/2025

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - A SCUOLA DI COMPETENZE	€ 69.795,00
<b>TOTALE PROGETTI</b>	<b>€ 69.795,00</b>

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Italiano per stranieri (L2)	Itali...amo	€ 6.345,00
ESO4.6.A1.B	Italiano per stranieri (L2)	Scrivere, leggere e parlare in italiano	€ 6.345,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese	English in practice	€ 6.345,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese	English for Kids	€ 6.345,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Giornalista per caso	€ 6.345,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Chi legge spicca il volo	€ 6.345,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Scrivere: un gioco di parole	€ 6.345,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Il gioco dei numeri	€ 6.345,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Fra numeri e geometrie	€ 6.345,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica in gioco con numeri e robot	€ 6.345,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Accendi la mente: programmazione, numeri e codici	€ 6.345,00
<b>TOTALE MODULI</b>			<b>€ 69.795,00</b>

## PROGETTI E MODULI

## Progetto: A SCUOLA DI COMPETENZE

### ESO4.6.A1

### ESO4.6.A1.B

Titolo

ESO4.6.A1.B - A SCUOLA DI COMPETENZE

Descrizione

La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa, durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.

La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni.

Sono previste:

- 4 edizioni per lo sviluppo delle competenze in matematica e tecnologia;
- 2 edizioni per il potenziamento delle competenze multilinguistiche riferite alla lingua inglese;
- 2 edizioni per lo sviluppo di competenze linguistiche comunicative rivolte agli alunni non italofoni;
- 3 edizioni di lingua italiana per lo sviluppo della competenza alfabetico funzionale.

Tutti i percorsi mirano, inoltre, allo sviluppo delle seguenti competenze:

- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

I moduli didattici saranno svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.

I percorsi di formazione sono volti a:

- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono;
- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente;
- Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.

Il monitoraggio si svolgerà nel corso di tutta la fase di attuazione del progetto ed è finalizzato a raccogliere in maniera continua e sistematica informazioni sull'andamento dei moduli progettati.

La valutazione si realizzerà a metà del periodo di attuazione (valutazione in itinere) per verificare che il progetto stia

	<p>raggiungendo gli obiettivi previsti ed eventualmente ri-orientarlo, e verso la fine per effettuare una valutazione complessiva di quanto realizzato.</p> <p>La diffusione del progetto avverrà attraverso i seguenti strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- pubblicizzazione sui social network;</li><li>- pubblicizzazione sul sito della scuola;</li><li>- valorizzazione del percorso attraverso la redazione di articoli su quotidiani locali;</li><li>- condivisione esperienze con scuole del territorio.</li></ul>
Codice CUP	G14D25000850007
Data inizio prevista	26/05/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Numero moduli	11
Importo richiesto	€ 69.795,00

## MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	75288 - Il gioco dei numeri

Descrizione

Il progetto è improntato sull'insegnamento- apprendimento della matematica con con l' utilizzo delle nuove tecnologie.

**OBIETTIVI**

- Interpretare, descrivere e simbolizzare la realtà utilizzando consapevolmente il linguaggio e gli strumenti matematici.
- Organizzare, argomentare e rielaborare le conoscenze con l'utilizzo di linguaggi logici e procedure informatiche.
- Acquisire un metodo di indagine fondato sull'osservazione, la problematizzazione, la ricerca e la sperimentazione di strategie risolutive.
- Utilizzare consapevolmente tecniche e procedure di calcolo.
- Rappresentare graficamente dati matematici con l'uso delle nuove tecnologie.
- Progettare algoritmi e diagrammi principi di programmazione in ambiente LOGO.
- Utilizzare linguaggi logici .
- Riconoscere, rappresentare e risolvere problemi con l'uso di diverse tecniche.

**CONTENUTI/ATTIVITA'**

Statistica probabilità, trasformazioni geometriche, calcolo, programmazione... verranno proposti attraverso giochi didattici e attività esperenziali.

Verranno utilizzati software per la costruzione di figure geometriche note ( puzzle di figure geometriche, tangram... )

Gli allievi verranno guidati all' ideazione e realizzazione di un gioco logico-matematico interattivo.

**RISULTATI ATTESI:**

- Innalzamento dei livelli di motivazione ed interesse nei confronti della matematica
- Miglioramento della modalità di approccio al compito
- Uso dei linguaggi specifici
- Consolidamento e sviluppo delle competenze

**METODOLOGIE:** lezioni frontali dialogate con il sussidio delle tecnologie multimediali, metodo operativo laboratoriale, metodo investigativo, euristico-partecipativo, ricerca-azione, mastery learning. Si farà ricorso alle tecniche di riproduzione operativa come esercitazioni e dimostrazioni, il role playing, studio di caso, brainstorming, cooperative learning.

**PROCEDURE DI APPRENDIMENTO:**

Problem posing  
Investigazione  
Interpretazione.  
Interazione

	<p>Elaborazione Realizzazione Riflessione per l' auto-correzione FASI DI LAVORO: orientamento; presentazione del percorso formativo; questionari di ingresso - attività laboratoriali, di ricerca e di studio, attività di verifica, valutazione. La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'alunno di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilerà conoscenze, abilità e capacità personali.</p>
Data inizio prevista	26/05/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPEE81803P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Il gioco dei numeri

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.345,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	75268 - Fra numeri e geometrie

<p>Descrizione</p>	<p>Il progetto è improntato sull'insegnamento- apprendimento della matematica con con l' utilizzo delle nuove tecnologie.</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretare, descrivere e simbolizzare la realtà utilizzando consapevolmente il linguaggio e gli strumenti matematici.</li> <li>- Organizzare, argomentare e rielaborare le conoscenze con l'utilizzo di linguaggi logici e procedure informatiche.</li> <li>- Acquisire un metodo di indagine fondato sull'osservazione, la problematizzazione, la ricerca e la sperimentazione di strategie risolutive.</li> <li>- Utilizzare consapevolmente tecniche e procedure di calcolo.</li> <li>- Rappresentare graficamente dati matematici con l'uso delle nuove tecnologie.</li> <li>- Progettare algoritmi e diagrammi principi di programmazione in ambiente LOGO.</li> <li>- Utilizzare linguaggi logici .</li> <li>- Riconoscere, rappresentare e risolvere problemi con l'uso di diverse tecniche.</li> </ul> <p><b>CONTENUTI/ATTIVITA'</b></p> <p>Geometria, calcolo, programmazione... verranno proposti attraverso giochi didattici e attività esperienziali.</p> <p>Verranno utilizzati software per la costruzione di figure geometriche note ( puzzle di figure geometriche, tangram... )</p> <p>Gli allievi verranno guidati all' ideazione e realizzazione di un gioco logico-matematico interattivo.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Innalzamento dei livelli di motivazione ed interesse nei confronti della matematica</li> <li>- Miglioramento della modalità di approccio al compito</li> <li>- Uso dei linguaggi specifici</li> <li>- Consolidamento e sviluppo delle competenze</li> </ul> <p><b>METODOLOGIE:</b> lezioni frontali dialogate con il sussidio delle tecnologie multimediali, metodo operativo laboratoriale, metodo investigativo, euristico-partecipativo, ricerca-azione, mastery learning. Si farà ricorso alle tecniche di riproduzione operativa come esercitazioni e dimostrazioni, il role playing, studio di caso, brainstorming, cooperative learning.</p> <p><b>PROCEDURE DI APPRENDIMENTO:</b></p> <p>Problem posing Investigazione Interpretazione. Interazione Elaborazione</p>
--------------------	---

	<p>Realizzazione Riflessione per l' auto-correzione FASI DI LAVORO: orientamento; presentazione del percorso formativo; questionari di ingresso - attività laboratoriali, di ricerca e di studio, attività di verifica, valutazione. La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'alunno di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilerà conoscenze, abilità e capacità personali.</p>
Data inizio prevista	26/05/2025
Data fine prevista	31/05/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPEE81803P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Fra numeri e geometrie

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.345,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	77406 - Giornalista per caso

## Descrizione

Il progetto "Giornalista per caso" vuole avvicinare i ragazzi al giornale e a tutti i passaggi necessari per la stesura di un 'pezzo giornalistico': dall'analisi delle fonti, al recupero delle informazioni fino alla stesura della notizia; ha come obiettivo principale quello di prevenire l'uso distorto dell'informazione, rendendo i ragazzi consapevoli del concetto di "notizia" e di come si faccia a distinguere una notizia falsa da una notizia verificata: concetto fondamentale in un'epoca di sovraccarico dell'informazione.

### OBIETTIVI

- Stimolare nei ragazzi la capacità di produzione consapevole e intenzionale di messaggi diretti verso un pubblico esterno;
- Sviluppare il pensiero critico.
- Sviluppare la capacità di progettare, organizzare, gestire dati e informazioni
- Sviluppare la capacità di maneggiare nuovi codici e linguaggi.
- Favorire negli allievi la maturazione democratica e il senso della partecipazione attiva e responsabile
- Sviluppare le abilità pratico-operative inerenti il mezzo informatico e le piattaforme

### ATTIVITA'/CONTENUTI

Il laboratorio che porterà alla produzione degli articoli per il blog si svolgerà in classe: gli allievi, dopo un primo momento di discussione e di riflessione su che cosa sia Internet e su come funzioni, saranno suddivisi proprio come all'interno di una vera redazione, secondo le loro predisposizioni individuali: si individueranno il direttore e il vicedirettore, i caporedattori, i redattori e i correttori di bozze.

Per la ricerca del materiale non si utilizzerà soltanto Internet, ma anche gli ambienti tradizionali come la biblioteca civica e la "piazza", dove si potrà intervistare la gente del luogo.

Verranno analizzati diversi testi giornalistici per conoscere le caratteristiche del giornalismo cartaceo e quello digitale: cosa significa scrivere per il web; le tecniche Seo; l'importanza delle immagini e dei video

Legato strettamente a quest'ultimo tema sarà affrontato quello relativo alla privacy e alla pubblicazione di materiale personale sui social network.

Progettazione del giornale: divisione delle pagine in base al contenuto (la prima pagina, la cronaca, la cultura, lo sport...)

Realizzazione degli articoli.

Verranno effettuati servizi fotografici, digitazione dei testi e scansione delle immagini

Realizzazione del giornale. Lettura degli articoli in bozza. Visione

	<p>delle foto, dei disegni, delle vignette. Creazione dei titoli.</p> <p><b>METODOLOGIE</b></p> <p>Si adotteranno diverse strategie d'insegnamento: lezioni dialogate con il sussidio delle tecnologie multimediali, il metodo operativo laboratoriale, investigativo (ricerca sperimentale), euristico-partecipativo, la ricerca-azione, e il mastery learning. Si farà ricorso ad attività procedurali che coinvolgono attivamente lo studente: tecniche di riproduzione operativa come esercitazioni e dimostrazioni, il role playing, studio di caso, brainstorming, cooperative learning. Si farà ricorso agli strumenti del web: dizionari, enciclopedie, testi e audio digitali.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di lavorare in gruppo con l'interscambio delle conoscenze</li> <li>- Essere in grado di elaborare una notizia partendo dalle fonti</li> <li>- Essere in grado di distinguere e utilizzare gli strumenti multimediali per l'informazione e la comunicazione</li> <li>- Essere in grado di utilizzare i programmi di scrittura</li> <li>- Arricchire il lessico anche con i linguaggi settoriali: madrelingua l'inglese delle tecnologie digitali</li> </ul> <p><b>FASI DI LAVORO</b></p> <p>Il percorso progettuale sarà realizzato prevedendo: una fase iniziale di sensibilizzazione ed orientamento; la presentazione di informazioni circa il percorso formativo; una fase di attività laboratoriali, di ricerca e di studio; una fase dedicata alla realizzazione dei prodotti finali; attività di verifica, valutazione e monitoraggio.</p> <p>La valutazione verrà effettuata su 4 livelli di competenza.</p>
Data inizio prevista	26/05/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Giornalista per caso

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.345,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	77407 - Chi legge spicca il volo

## Descrizione

Il progetto lettura nasce dalla consapevolezza che il libro ha una funzione insostituibile nella formazione della persona e nella creazione di una capacità critica, selettiva e costruttiva.

### OBIETTIVI

- Sviluppare un approccio metacognitivo alla lettura.
- Potenziare abilità comunicative stimolando l'espressione personale, l'immaginazione e la creatività.
- Promuovere lo sviluppo di abilità intellettive utilizzando le TIC.
- Educare all'ascolto, alla comprensione del testo e alla riflessione.
- Sviluppare le abilità di lettura e di scrittura autonoma.
- Avvicinare i bambini alla biblioteca.
- Favorire la capacità espressiva utilizzando molteplici canali comunicativi: traduzione dal linguaggio verbale al linguaggio iconico e a quello mimico-gestuale

Produrre forme di scrittura creativa multimediale.

### CONTENUTI/ ATTIVITA'

Il modulo di lettura e scrittura avrà come sfondo le favole e le fiabe: caratteristiche del testo, personaggi, ambiente, morale. Verranno proposte attività di lettura, scrittura e artistico espressive.

Scrittura : invenzione di storie, completamento di didascalie, illustrazione di sequenze, realizzazione di cartelloni, realizzazione del "LIBRO DELLE STORIE" cartaceo e multimediale.

Lettura : ascolto della lettura dell' insegnante, ascolto di storie narrate, lettura individuale e alle quali seguirà un dibattito.

Verrà dato spazio alla drammatizzazione, alla danza, al canto e all' arte con la realizzazione di brevi filmati che documenteranno il percorso.

### METODOLOGIE

La scelta metodologica è rivolta ad un approccio comunicativo pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing".

Verranno privilegiati

ricerca-azione

Cooperative learning

E-learning

Simulazione role playing.

### RISULTATI ATTESI

Consolidamento delle competenze di base;  
potenziamento delle capacità linguistiche e comunicative;  
sviluppo delle capacità di comprensione e di espressione con l'uso di linguaggi verbali e non verbali;

	<p>produzione di forme di scrittura creativa; acquisizione competenza linguistico-comunicativo-relazionale FASI DI LAVORO: sensibilizzazione ed orientamento; presentazione del percorso formativo; accertamento dei prerequisiti di base; attività laboratoriali, ricerca e di studio; realizzazione dei prodotti finali; verifica, valutazione e monitoraggio motivazionale.</p> <p>La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'alunno di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilerà le sue competenze.</p>
Data inizio prevista	26/05/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Chi legge spicca il volo

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.345,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Italiano per stranieri (L2)
Titolo modulo	77391 - Itali...amo

Descrizione

Il progetto mira a garantire l'inclusione scolastica e il diritto allo studio agli alunni stranieri.

Il gruppo sarà composto in maggioranza da alunni extracomunitari ma anche da alunni italiani per creare una situazione di apprendimento mista per favorire l'integrazione e migliorare le competenze linguistiche.

**OBIETTIVI**

- Favorire la fruizione tra gli allievi incentivando l'ascolto, la comunicazione e la collaborazione.
- Sviluppare le capacità di ascolto
- Sviluppare conoscenze e competenze linguistiche scritte e comunicative
- Sviluppare il piacere di scrivere giocando con parole e con testi.
- Migliorare le abilità di lettura silenziosa e ad alta voce
- Acquisire tecniche di lettura e scrittura creativa
- Migliorare il possesso della lingua italiana attraverso l'uso finalizzato

**CONTENUTI- ATTIVITÀ**

Ascolto e comunicazione: conversazioni, visione di filmati multimediali, scambio di idee, lavori in piccoli gruppi, lavoro collettivo filastrocche da ascoltare e ripetere, giochi linguistici, piccole drammatizzazioni, fotografie per ricostruire il percorso con immagini e parole.

Struttura di base: esercizi grammaticali ed ortografici anche con il supporto degli strumenti compensativi, giochi linguistici on line  
Letto scrittura: letture di testi: favole, filastrocche, poesie ... curando la pronuncia, l'espressività, le pause; completamento di storie ascoltate o lette con inserimento di parole e/o immagini, utilizzo dei programmi di scrittura, giochi didattici on line

**RISULTATI ATTESI**

- Acquisizione/consolidamento delle competenze di base.
- Potenziamento delle capacità linguistiche e comunicative.
- Sviluppo delle capacità di comprensione e di espressione.
- Acquisizione competenza linguistico-comunicativo-relazionale.

**METODOLOGIE**

Si adotteranno diverse strategie d'insegnamento: lezioni dialogate con il sussidio delle tecnologie multimediali, metodo operativo laboratoriale, investigativo e euristico-partecipativo, la ricerca-azione e il mastery learning. Si farà ricorso alle cosiddette 'tecniche attive', role playing, studio di caso, peer to peer, brainstorming, cooperative learning.

**PROCEDURE DI APPRENDIMENTO:**

Problem posing

	<p>Investigazione Interpretazione. Interazione Elaborazione Realizzazione Riflessione per l' auto-correzione FASI DI LAVORO: sensibilizzazione ed orientamento; presentazione del percorso formativo; accertamento dei prerequisiti di base; attività laboratoriali, ricerca e di studio; realizzazione dei prodotti finali; verifica, valutazione e monitoraggio motivazionale. La scansione delle attività va accompagnata da una costante attività di MONITORAGGIO e di VALUTAZIONE del processo basata sul metodo osservativo e organizzata in una griglia di indicatori coerenti con gli obiettivi e documentata con i prodotti relativi ai compiti. Verranno somministrati test di ingresso, verifiche in itinere e finali.</p>
Data inizio prevista	26/05/2025
Data fine prevista	30/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	TPEE81803P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Itali...amo

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.345,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	77424 - Matematica in gioco con numeri e robot

Descrizione

Il percorso vuole sviluppare il pensiero computazionale e potenziare, in particolare, le seguenti competenze:

Competenza matematica e tecnologica;

Imparare ad imparare;

Competenza digitale.

**OBIETTIVI**

- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.

- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia

- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco.

**ATTIVITA'/CONTENUTI**

L'approccio alla nuova esperienza sarà in modo ludico e creativo, attraverso semplici percorsi rispondenti a comandi di programmazione algoritmica, di carattere trasversale e saranno svolte mediante modalità unplugged, quali: Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio; giochi sull'orientamento nello spazio dell'aula con scacchiere mobili; spostamenti nello spazio-aula su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa; rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi; scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi; utilizzo di giochi on line Code org; programmazione di algoritmi su carta a quadretti; utilizzo dei lego per la costruzione di robot animati.

**METODOLOGIE**

Circle – time

Brainstorming

Cooperative- learning

Tutoring

Metodo induttivo/deduttivo

**PROCEDURE DI APPRENDIMENTO**

Problem posing

Investigazione

Interpretazione.

Interazione

Elaborazione

Realizzazione

Riflessione per l' auto-correzione

**RISULTATI ATTESI:**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- innalzamento dei livelli consapevolezza per un uso corretto delle nuove tecnologie;</li> <li>- miglioramento della modalità di approccio al compito;</li> <li>- risoluzione di situazioni problematiche;</li> <li>- consolidamento e sviluppo delle competenze.</li> </ul> <p>FASI DI LAVORO: orientamento, presentazione del percorso formativo, questionari di ingresso, attività laboratoriali, di ricerca e di studio, verifica e valutazione.</p> <p>La valutazione verrà effettuata mettendo in "azione" l'alunno di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilerà le sue competenze che verranno valutate su 4 livelli: Avanzato, Intermedio, Base, In via di acquisizione.</p>
Data inizio prevista	26/05/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPEE81803P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Matematica in gioco con numeri e robot

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.345,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Italiano per stranieri (L2)
Titolo modulo	77411 - Scrivere, leggere e parlare in italiano

## Descrizione

Il progetto mira a garantire l'inclusione scolastica e il diritto allo studio agli alunni stranieri.

Il gruppo sarà composto in maggioranza da alunni extracomunitari ma anche da alunni italiani per creare una situazione di apprendimento mista per favorire l'integrazione e migliorare le competenze linguistiche.

### OBIETTIVI

- Favorire la fruizione tra gli allievi incentivando l'ascolto, la comunicazione e la collaborazione.
- Sviluppare le capacità di ascolto
- Sviluppare conoscenze e competenze linguistiche scritte e comunicative
- Sviluppare il piacere di scrivere giocando con parole e con testi.
- Migliorare le abilità di lettura silenziosa e ad alta voce
- Acquisire tecniche di lettura e scrittura creativa
- Migliorare il possesso della lingua italiana attraverso l'uso finalizzato

### CONTENUTI- ATTIVITÀ

Ascolto e comunicazione: conversazioni, visione di filmati multimediali, scambio di idee, lavori in piccoli gruppi, lavoro collettivo filastrocche da ascoltare e ripetere, giochi linguistici, piccole drammatizzazioni, fotografie per ricostruire il percorso con immagini e parole.

Struttura di base: esercizi grammaticali ed ortografici anche con il supporto degli strumenti compensativi, giochi linguistici on line  
Letto scrittura: letture di testi: favole, filastrocche, poesie ... curando la pronuncia, l'espressività, le pause; completamento di storie ascoltate o lette con inserimento di parole e/o immagini, utilizzo dei programmi di scrittura, giochi didattici on line

### RISULTATI ATTESI

- Acquisizione/consolidamento delle competenze di base.
- Potenziamento delle capacità linguistiche e comunicative.
- Sviluppo delle capacità di comprensione e di espressione.
- Acquisizione competenza linguistico-comunicativo-relazionale.

### METODOLOGIE

Si adotteranno diverse strategie d'insegnamento: lezioni dialogate con il sussidio delle tecnologie multimediali, metodo operativo laboratoriale, investigativo e euristico-partecipativo, la ricerca-azione e il mastery learning. Si farà ricorso alle cosiddette 'tecniche attive', role playing, studio di caso, peer to peer, brainstorming, cooperative learning.

### PROCEDURE DI APPRENDIMENTO:

Problem posing

	<p>Investigazione Interpretazione. Interazione Elaborazione Realizzazione Riflessione per l' auto-correzione FASI DI LAVORO: sensibilizzazione ed orientamento; presentazione del percorso formativo; accertamento dei prerequisiti di base; attività laboratoriali, ricerca e di studio; realizzazione dei prodotti finali; verifica, valutazione e monitoraggio motivazionale. La scansione delle attività va accompagnata da una costante attività di MONITORAGGIO e di VALUTAZIONE del processo basata sul metodo osservativo e organizzata in una griglia di indicatori coerenti con gli obiettivi e documentata con i prodotti relativi ai compiti. Verranno somministrati test di ingresso, verifiche in itinere e finali.</p>
Data inizio prevista	26/05/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPEE81803P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Scrivere, leggere e parlare in italiano

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.345,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	77420 - Accendi la mente: programmazione, numeri e codici

Descrizione	<p>Il percorso vuole sviluppare il pensiero computazionale e potenziare, in particolare, le seguenti competenze:</p> <p>Competenza matematica e tecnologica;</p> <p>Imparare ad imparare;</p> <p>Competenza digitale.</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li><li>- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia</li><li>- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</li><li>- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco.</li></ul> <p><b>ATTIVITA'/CONTENUTI</b></p> <p>L'approccio alla nuova esperienza sarà in modo ludico e creativo, attraverso semplici percorsi rispondenti a comandi di programmazione algoritmica, di carattere trasversale e saranno svolte mediante modalità unplugged, quali: Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio; giochi sull'orientamento nello spazio dell'aula con scacchiere mobili; spostamenti nello spazio-aula su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa; rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi; scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi; utilizzo di giochi on line Code org; programmazione di algoritmi su carta a quadretti; utilizzo dei lego per la costruzione di robot animati.</p> <p><b>METODOLOGIE</b></p> <p>Circle – time</p> <p>Brainstorming</p> <p>Cooperative- learning</p> <p>Tutoring</p> <p>Metodo induttivo/deduttivo</p> <p><b>PROCEDURE DI APPRENDIMENTO</b></p> <p>Problem posing</p> <p>Investigazione</p> <p>Interpretazione.</p> <p>Interazione</p> <p>Elaborazione</p> <p>Realizzazione</p> <p>Riflessione per l' auto-correzione</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b></p>
-------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- innalzamento dei livelli consapevolezza per un uso corretto delle nuove tecnologie;</li> <li>- miglioramento della modalità di approccio al compito;</li> <li>- risoluzione di situazioni problematiche;</li> <li>- consolidamento e sviluppo delle competenze.</li> </ul> <p>FASI DI LAVORO: orientamento, presentazione del percorso formativo, questionari di ingresso, attività laboratoriali, di ricerca e di studio, verifica e valutazione.</p> <p>La valutazione verrà effettuata mettendo in "azione" l'alunno di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilerà le sue competenze che verranno valutate su 4 livelli: Avanzato, Intermedio, Base, In via di acquisizione.</p>
Data inizio prevista	26/05/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPEE81803P
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Accendi la mente: programmazione, numeri e codici

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.345,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese
Titolo modulo	77366 - English in practice

Descrizione

Il progetto prevede un vero e proprio laboratorio linguistico all'interno del quale l'allievo può sviluppare le abilità di ascolto, comprensione ed espressione nella lingua straniera ampliando al contempo il vocabolario in suo possesso e mettendo in pratica quanto espresso in situazione di vita reale; vuole affiancare la lingua inglese alle potenzialità offerte dalle TIC .

**OBIETTIVI**

- Sviluppare e potenziare le abilità comunicative
- Potenziare la capacità di ascolto
- Incoraggiare gli alunni a cooperare e a interagire con gli altri
- Stimolare un atteggiamento positivo verso l'apprendimento della lingua straniera
- Valorizzare i diversi stili di apprendimento rispettandone l'unicità e le potenzialità
- Potenziare l' utilizzo delle nuove tecnologie per l'apprendimento della lingua straniera

**ATTIVITA'**

**CONVERSATION/SPEAKING:** attività di ascolto e comprensione di messaggi, produzione orale attraverso dialoghi e conversazioni guidate.

**STORYTELLING**

Lettura della storia in lingua italiana e lingua inglese, visione di filmati, utilizzo delle flashcard, lavori ed esercizi di approfondimento , completamento di frasi, completamento di sequenze con immagini, disegni, parole, produzione di una storia multimediale

**METODOLOGIE**

La scelta metodologica è rivolta ad un approccio comunicativo pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing".

Verranno privilegiate

ricerca-azione

Cooperative learning

E-learning

Simulazione role playing.

**PROCEDURE DI APPRENDIMENTO**

Problem posing

Investigazione

Interpretazione.

Interazione

Elaborazione

Realizzazione

Riflessione per l' auto-correzione

	<p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisizione/consolidamento delle competenze di base</li> <li>- Potenziamento delle capacità linguistiche e comunicative per usare la lingua inglese in vari contesti</li> <li>- Acquisizione di nuove competenze tecnologiche</li> </ul> <p><b>FASI DI LAVORO:</b> sensibilizzazione ed orientamento; presentazione del percorso formativo; accertamento dei prerequisiti di base; attività laboratoriali, ricerca e di studio; realizzazione dei prodotti finali; verifica, valutazione e monitoraggio motivazionale.</p> <p>La valutazione delle competenze verrà effettuata su livelli di competenza: avanzato, intermedio, base, in via di acquisizione.</p>
Data inizio prevista	26/05/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### English in practice

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.345,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	77425 - Scrivere: un gioco di parole

Descrizione	<p>Il laboratorio intende sviluppare le competenze letterarie attraverso esercizi di lettura e scrittura fino alla rielaborazione multimediale; vuole incentivare l'ascolto, la comunicazione, il rispetto delle idee altrui, il confronto con gli altri, l'originalità e la capacità di collaborazione.</p> <p>Lo storytelling, l'arte di narrare, si rivela uno strumento efficace per favorire i processi cognitivi, offrire un approccio multidisciplinare in grado di fare leva su diversi stili di apprendimento e stimolare gli studenti nel processo di apprendimento.</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sviluppare il piacere di scrivere giocando con le parole e con i testi.</li><li>- Acquisire tecniche di lettura e scrittura creativa</li><li>- Acquisire strumenti alternativi per l'apprendimento della lingua italiana attraverso un approccio creativo ai testi narrativi.</li><li>- Sviluppare conoscenze e competenze linguistiche scritte e comunicative</li><li>- Apprendere tecniche e strumenti volti all'uso consapevole della parola narrata.</li><li>- Perfezionare il possesso della lingua madre attraverso l'uso finalizzato</li></ul> <p><b>METODOLOGIE</b></p> <p>La scelta metodologica è rivolta ad un approccio comunicativo pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del “learning by doing”.</p> <p>Verranno privilegiati</p> <ul style="list-style-type: none"><li>ricerca-azione</li><li>Cooperative learning</li><li>E-learning</li><li>Simulazione role playing</li></ul> <p><b>PROCEDURE DI APPRENDIMENTO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Problem posing</li><li>Investigazione</li><li>Interpretazione.</li><li>Interazione</li><li>Elaborazione</li><li>Realizzazione</li><li>Riflessione per l' auto-correzione</li></ul> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Consolidamento delle competenze di base;</li><li>- potenziamento delle capacità linguistiche e comunicative;</li><li>- sviluppo delle capacità di comprensione e di espressione con</li></ul>
-------------	--

	<p>l'uso di linguaggi verbali e non verbali; - produzione di forme di scrittura creativa; - acquisizione competenza linguistico-comunicativo-relazionale. FASI DI LAVORO: Sensibilizzazione ed orientamento; presentazione di informazioni circa il percorso formativo; somministrazione di questionari di ingresso per l'accertamento dei prerequisiti di base; attività laboratoriali, di ricerca e di studio; verifica e valutazione. La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'alunno di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilerà le sue competenze.</p>
Data inizio prevista	31/05/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scrivere: un gioco di 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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.345,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese
Titolo modulo	77353 - English for Kids

Descrizione

Il progetto prevede un vero e proprio laboratorio linguistico all'interno del quale l'allievo può sviluppare le abilità di ascolto, comprensione ed espressione nella lingua straniera ampliando al contempo il vocabolario in suo possesso e mettendo in pratica quanto espresso in situazione di vita reale; vuole affiancare la lingua inglese alle potenzialità offerte dalle TIC .

**OBIETTIVI**

- Sviluppare e potenziare le abilità comunicative
- Potenziare la capacità di ascolto
- Incoraggiare gli alunni a cooperare e a interagire con gli altri
- Stimolare un atteggiamento positivo verso l'apprendimento della lingua straniera
- Valorizzare i diversi stili di apprendimento rispettandone l'unicità e le potenzialità
- Potenziare l' utilizzo delle nuove tecnologie per l'apprendimento della lingua straniera

**ATTIVITA'**

**CONVERSATION/SPEAKING:** attività di ascolto e comprensione di messaggi, produzione orale attraverso dialoghi e conversazioni guidate.

**STORYTELLING**

Lettura della storia in lingua italiana e lingua inglese, visione di filmati, utilizzo delle flashcard, lavori ed esercizi di approfondimento , completamento di frasi, completamento di sequenze con immagini, disegni, parole, produzione di una storia multimediale

**METODOLOGIE**

La scelta metodologica è rivolta ad un approccio comunicativo pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing".

Verranno privilegiate

ricerca-azione

Cooperative learning

E-learning

Simulazione role playing.

**PROCEDURE DI APPRENDIMENTO**

Problem posing

Investigazione

Interpretazione.

Interazione

Elaborazione

Realizzazione

Riflessione per l' auto-correzione

	<p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisizione/consolidamento delle competenze di base</li> <li>- Potenziamento delle capacità linguistiche e comunicative per usare la lingua inglese in vari contesti</li> <li>- Acquisizione di nuove competenze tecnologiche</li> </ul> <p><b>FASI DI LAVORO:</b> sensibilizzazione ed orientamento; presentazione del percorso formativo; accertamento dei prerequisiti di base; attività laboratoriali, ricerca e di studio; realizzazione dei prodotti finali; verifica, valutazione e monitoraggio motivazionale.</p> <p>La valutazione delle competenze verrà effettuata su livelli di competenza: avanzato, intermedio, base, in via di acquisizione.</p>
Data inizio prevista	26/05/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### English for Kids

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.345,00</b>

## 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

