

AVVISO - 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
CANDIDATURA N. 4008
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	ANCONA - PINOCCHIO MONTESICURO
Codice meccanografico	ANIC81700E
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MONTAGNOLA 105
Provincia	ANCONA
Comune	ANCONA
CAP	60100
Telefono	07185718
Email	ANIC81700E@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	921
Plessi	ANIC81700E ANAA81701B ANAA81703D ANAA81704E ANAA81705G ANAA81706L ANAA81707N ANEE81701L ANEE81702N ANEE81703P ANEE81704Q ANMM81701G

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
Istituto	ANIC81700E - ANCONA
Codice candidatura	4008
Importo totale richiesto	€ 72.390,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	5978
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	24/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	5980
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	24/05/2024
Stato candidatura	In lavorazione
Data invio candidatura	Non ancora inviata

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
Il cielo è di tutti	€ 72.390,00
TOTALE PROGETTI	€ 72.390,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Scacchi a scuola	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Il delitto è servito	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Pronti, partenza...sia	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Pronti, partenza....sia	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	AMICI A QUATTRO ZAMPE	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Tastiere d'Estate	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Insieme con lo sport	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	TG Scuola Edizione Settimanale	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	LET'S TELL A STORY TOGETHER	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	LET'S TELL A STORY TOGETHER +	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	In erba	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Socciarelli in onda	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 72.390,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Il cielo è di tutti

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	Il cielo è di tutti
--------	---------------------

<p>Descrizione</p>	<p>Il progetto si propone di incrementare la socialità, le relazioni, la consapevolezza di sé nonché abilità comunicative, decisionali, problem solving, creatività, gestione dei conflitti, pensiero critico, soft skill, dimensione etica attraverso la realizzazione di moduli che prevedono attività motorie, musicali, pet therapy ma anche attività laboratoriali di scritture e creatività, che maggiormente consentono di motivare alunne ed alunni attraverso esperienze dirette, attività pratiche, coinvolgimento emotivo ed espressione del sé.</p> <p>Le proposte hanno carattere trasversale ed interdisciplinare, in grado di coinvolgere tutti e di far superare le difficoltà sia al più abile che al meno abile ed essere in tal modo maggiormente inclusive.</p> <p>Tutti i moduli si propongono di stimolare gli aspetti cognitivi attraverso attività che incoraggiano il problem solving, l'apprendimento cooperativo e l'autonomia dell'apprendimento; la finalità è di apprendere con gioia, soddisfazione e competenza attraverso la stimolazione degli aspetti relazionali, motivazionali ed emotivi dell'apprendimento.</p> <p>Le attività progettuali descritte nei moduli mirano ad una peer education attraverso uno scambio di informazioni e competenze reciproche tra alunne ed alunni. Studentesse e studenti imparano l'uno dall'altro, condividendo conoscenze e abilità in un contesto di collaborazione e supporto reciproco. Questo approccio facilita l'apprendimento attraverso l'interazione diretta e il confronto tra coetanei, rafforzando le competenze sociali e comunicative, l'autostima e la motivazione.</p> <p>Le attività saranno realizzate prevalentemente attraverso procedure di selezione interne, pur se sono previste, per alcuni moduli, forme di collaborazione con Università, imprese ed associazioni del territorio.</p> <p>I moduli progettati pur essendo direttamente ricollegabili a competenze di cittadinanza quali Matematica, scienze e tecnologie, Competenze in materia di cittadinanza, Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, Consapevolezza ed espressione culturale, Educazione motoria, Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali e competenze in lingua straniera, per la loro interdisciplinarietà e trasversalità toccano anche le altre tipologie di intervento nell'ottica della massima inclusione e del contrasto alla dispersione scolastica.</p>
<p>Codice CUP</p>	<p>I34D24001290007</p>

Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Numero moduli	12
Importo richiesto	€ 72.390,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Tastiere d'Estate
Descrizione	<p>Destinatari: Il corso è destinato, previa adesione, a tutti gli alunni delle scuole medie dell'Istituto comprensivo Pinocchio Montesicuro, eventualmente selezionati sulla base dei criteri che verranno individuati dai competenti organi collegiali, coerentemente con le finalità dell'avviso e tenendo conto della necessità di ridurre i tassi di dispersione implicita e esplicita, di motivare all'apprendimento e allo studio, di sviluppare le competenze personali, sociali, la capacità di imparare a imparare e aumentare consapevolezza ed espressione culturale.</p> <p>Con il laboratorio si intende avviare un percorso riguardante l'alfabetizzazione musicale con attività realizzabili con le risorse dell'istituto.</p> <p>Studentesse e studenti che non hanno la possibilità di studiare a casa uno strumento musicale, potranno partecipare in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani appartenenti a generi e culture differenti.</p> <p>Obiettivi del percorso: Saper applicare le tecniche strumentali di base. Saper suonare rispettando ritmo per imitazione e/o lettura. Saper memorizzare un brano. Saper eseguire un brano musicale con espressione.</p> <p>Risultati attesi: ampliamento delle capacità esecutive, espressive e di lettura della notazione in grado di motivare e consentire a studentesse e studenti di sviluppare competenze personali, sociali e capacità di imparare a imparare</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	ANIC81700E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Tastiere d'Estate

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	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	AMICI A QUATTRO ZAMPE

<p>Descrizione</p>	<p>Premessa</p> <p>Riconosciuta la valenza psicologica, pedagogica e terapeutica degli animali, la pet therapy viene usata per favorire la comunicazione, lo sviluppo e il potenziamento di sfere quali responsabilità e autostima.</p> <p>Sono laboratori in cui gli studenti e le studentesse vengono a contatto e interagiscono con il cane.</p> <p>Queste attività educative aiutano a raggiungere ottimi obiettivi: incentivano all'attenzione e alla comunicazione, incoraggiano l'apprendimento, aumentano la motivazione intrinseca, sviluppano l'empatia, migliorano la socializzazione, prevengono lo stress, favoriscono la conoscenza di sé stessi e il rispetto verso gli altri. Inoltre, l'interazione con il cane è un valido supporto emotivo per bambini con difficoltà di apprendimento o difficoltà relazionali.</p> <p>Finalità</p> <p>Stimolare la collaborazione, favorire l'inclusione, prevenire o risolvere eventuali fenomeni di conflitto ed esclusione.</p> <p>Sensibilizzare i bambini a interagire in modo corretto con il cane e a usare un adeguato linguaggio verbale e non verbale.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • facilitare negli studenti una conoscenza di sé e degli altri nel rispetto delle diversità; • incoraggiare l'empatia; • stimolare lo spirito di squadra; • prevenire dinamiche di gruppo disfunzionali; • favorire la denuncia di fenomeni di devianza, bullismo e abbandono scolastico; • aumentare i comportamenti adeguati, responsabili e civili; • promuovere la cooperazione tra gli alunni <p>Contenuti</p> <p>Saranno proposti i seguenti laboratori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratori sulle differenze, diversità • Laboratorio sulle emozioni • Laboratorio sul cibo <p>Il progetto verrà suddiviso in due momenti: uno dove verrà svolta l'attività definita referenziale e il secondo dove si svolgerà l'attività con il cane.</p> <p>Il momento referenziale prevede delle attività e dei lavori di gruppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione, da parte delle insegnanti, della figura
--------------------	---

	<p>dell'Operatore di pet therapy al gruppo di bambini;</p> <ul style="list-style-type: none"> •Presentazione del cane da parte dell'operatore; •Descrizione di tutte le attività e i mestieri che può svolgere un cane; •La realizzazione di un cartellone; •L'organizzazione di focus group; •L'osservazione di un video o delle slides <p>Durante l'attività con il cane ci sarà la vera e propria interazione con l'animale in cui si lavorerà sulle seguenti aree:</p> <ul style="list-style-type: none"> •L'approccio; •Il contatto (relazione tattile); •La relazione epimeletica come accudimento e affettività; •Il gioco; •La cura; •La collaborazione con il cane in alcune attività; •L'interazione mimetica
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	CENTRO CINOFILO
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

AMICI A QUATTRO ZAMPE

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	TG Scuola Edizione Settimanale

<p>Descrizione</p>	<p>Obiettivi didattico-formativi</p> <p>Potenziamento delle competenze della lingua italiana (lettura, comprensione, produzione).</p> <p>Approfondimento della conoscenza del mondo dell'informazione. Conoscenza di elementi di base di ripresa e montaggio video, anche attraverso la condivisione di eventuali competenze già in possesso degli alunni partecipanti. Sviluppo della capacità di analisi critica delle notizie. Sviluppo della consapevolezza del proprio ruolo di cittadino attivo, testimone e protagonista dei fatti del mondo.</p> <p>[N.B. si considerano tali obiettivi come tappa fondante del percorso di inclusione di alunni con disagio culturale e socio-economico e/o di alunni stranieri.</p> <p>Più in generale si ritiene che la qualità dell'accesso all'informazione sia un presupposto decisivo per la crescita culturale dei giovani; e nello specifico del contesto dell'istruzione, per un buon rendimento scolastico].</p> <p>Obiettivi didattico-formativi</p> <p>Potenziamento delle competenze della lingua italiana (lettura, comprensione, produzione).</p> <p>Approfondimento della conoscenza del mondo dell'informazione. Conoscenza di elementi di base di ripresa e montaggio video, anche attraverso la condivisione di eventuali competenze già in possesso degli alunni partecipanti. Sviluppo della capacità di analisi critica delle notizie. Sviluppo della consapevolezza del proprio ruolo di cittadino attivo, testimone e protagonista dei fatti del mondo.</p> <p>[N.B. si considerano tali obiettivi come tappa fondante del percorso di inclusione di alunni con disagio culturale e socio-economico e/o di alunni stranieri.</p> <p>Più in generale si ritiene che la qualità dell'accesso all'informazione sia un presupposto decisivo per la crescita culturale dei giovani; e nello specifico del contesto dell'istruzione, per un buon rendimento scolastico].</p> <p>Contenuti</p> <p>Il progetto propone un'attività di tipo laboratoriale in cui i partecipanti lavoreranno sulle notizie nazionali ed internazionali (ed eventualmente locali) presentate dai principali organi di informazione italiani* (stampa, radio-tv, web), per selezionare, seguire, approfondire e discutere quelle ritenute più importanti (sia in assoluto che dal personale punto di vista degli alunni) al fine di ricreare un "telegiornale" all'interno del quale riportare</p>
--------------------	---

	<p>notizie di cronaca e politica nazionale e internazionale, cronaca locale, società, ambiente, arte e cultura, musica, cinema, sport.</p> <p>*L'eventuale presenza di alunni stranieri potrebbe rendere possibile la consultazione di testate in lingua non italiana.</p> <p>Attività previste, metodologia</p> <p>A partire da quanto sopra indicato gli incontri si articoleranno in una prima fase di ricerca e individuazione delle notizie più importanti; inizialmente tale attività sarà maggiormente guidata dagli insegnanti, per poi lasciare sempre più spazio al lavoro autonomo degli alunni.</p> <p>In una seconda fase i gruppi di lavoro si divideranno le notizie scelte (tra le "novità" e quelle seguite dalle precedenti settimane) e ciascun gruppo lavorerà su una notizia riassumendo le varie fonti e – soprattutto – provando a commentare la stessa.</p> <p>La fase finale prevede la registrazione di un vero e proprio TG, da caricare come file video sul sito dell'Istituto. L'eventuale produzione video potrebbe integrare la lettura e il commento delle notizie con delle immagini di repertorio riferite alle stesse, o con eventuale materiale girato dagli alunni.</p> <p>In coda al TGS sarà anche inserito un invito a commentare ulteriormente le notizie rivolto a studenti, docenti e famiglie e in generale ai fruitori del sito. Sarà poi compito degli alunni, nell'incontro successivo, selezionare gli eventuali commenti ritenuti di maggior interesse e riportarli nella puntata seguente. Inoltre gli stessi alunni saranno invitati a documentare e a discutere il proprio lavoro e l'attività tutta, anche con strumenti multimediali, e ad autovalutarsi. Si ipotizza, nella fase iniziale, una visita alla redazione di un vero TG, o almeno di un giornale.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	ANIC81700E
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

TG Scuola Edizione Settimanale

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Insieme con lo sport

Descrizione

Il modulo si propone di ridurre l'inattività fisica dei ragazzi, concepita come un'emergenza sociale, specialmente in questa delicata epoca storica, in cui la digitalizzazione e lo stile di vita sedentario sono in aumento, andando a migliorare la socializzazione, a ridurre il disagio sociale e la dispersione scolastica.

Sono previste attività motorie multilaterali e tornei in vari sport, tra cui: Canottaggio Volley Calcio a 5 Pallamano Palla Tamburello

Attraverso queste attività, il modulo mira a creare un ambiente inclusivo e stimolante in cui i ragazzi possano crescere non solo fisicamente, ma anche socialmente e psicologicamente. La partecipazione attiva in vari sport permetterà agli studenti di acquisire nuove competenze motorie, migliorare la loro salute generale e sviluppare importanti competenze sociali, come il rispetto, la collaborazione e la comunicazione efficace.

Obiettivi del modulo

Sviluppare l'efficienza fisica e la coordinazione motoria:

Migliorare le capacità fisiche degli studenti attraverso esercizi mirati.

Promuovere lo sviluppo della coordinazione motoria, essenziale per una buona pratica sportiva.

Potenziare le funzioni cognitive

Stimolare la memoria e la flessibilità mentale attraverso attività che richiedono strategia e rapidità decisionale.

Incrementare la creatività e le abilità di vita grazie all'interazione e al problem solving in contesti sportivi.

Promuovere l'autoconoscenza e la comprensione reciproca:

Facilitare una maggiore conoscenza di sé stessi attraverso il confronto con le proprie capacità e limiti.

Favorire la comprensione e il rispetto degli altri, essenziali per la costruzione di un ambiente inclusivo e collaborativo.

Orientare e avviare alle attività sportive:

Incoraggiare l'interesse e la partecipazione attiva nelle diverse discipline sportive.

Fornire una base solida per l'avviamento alla pratica sportiva, che può proseguire anche al di fuori del contesto scolastico.

Ampliare il bagaglio motorio in modo corretto:

Offrire una varietà di esperienze motorie per evitare la specializzazione sportiva precoce, garantendo uno sviluppo armonico e completo.

Proporre attività diversificate per sviluppare tutte le componenti del movimento umano.

	<p>Offrire attività adeguate alle capacità individuali:</p> <p>Garantire che ogni studente possa partecipare a attività sportive che siano adeguate alle sue capacità e potenzialità.</p> <p>Promuovere il rispetto delle diversità e valorizzare le peculiarità di ciascuno, assi-curando inclusione e partecipazione attiva.</p> <p>Il modulo si propone di affrontare la dispersione scolastica e il disagio giovanile attraverso un approccio ludico-sportivo che migliora diverse competenze chiave degli studenti. Attraverso giochi e attività sportive, gli studenti impareranno a mantenere la concentrazione, aumentando la loro capacità di attenzione anche in ambito scolastico. La partecipazione attiva e il raggiungimento di successi incrementali contribuiranno a rafforzare l'autostima degli studenti, rendendoli più sicuri nelle loro capacità. Le attività di gruppo e i giochi di squadra favoriranno la costruzione di relazioni positive, migliorando le competenze sociali e riducendo l'isolamento. Attraverso esercizi che richiedono strategia e adattamento, gli studenti eserciteranno la memoria e la flessibilità mentale, abilità utili anche per il successo scolastico. Le attività variegate e stimolanti incoraggeranno la creatività e e svilupperanno abilità di vita essenziali come risoluzione dei problemi, cooperazione e gestione delle emozioni. In un ambiente inclusivo e positivo, ogni studente si sentirà accolto e valorizzato, indipendentemente dalle sue abilità. Questo contesto contribuirà a ridurre la dispersione scolastica, motivando gli studenti a frequentare la scuola e a partecipare attivamente alle lezioni, e a diminuire il disagio giovanile, rendendoli più sereni e coinvolti. E' prevista la collaborazione dei Vigili del Fuoco.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	Canottieri A. Maggi Vigili del Fuoco Ancona
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Insieme con lo sport

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	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Pronti, partenza....sia

Descrizione

Con il progetto si intende mettere in atto una serie di azioni che sostengano gli alunni nel loro processo di apprendimento attraverso lo sviluppo e il potenziamento delle capacità metacognitive. Imparare a imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento, promuovendo l'autonomia dell'alunno e sviluppando delle qualità personali che non si limitano al percorso scolastico. La detta competenza contribuisce sia a migliorare gli apprendimenti sia ad accrescere il senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli alunni, al fine di evitare che di fronte all'insuccesso o alla difficoltà di raggiungere un obiettivo tendano a fuggire dal compito e dalla scuola. Joseph Novak, psicologo dell'età evolutiva, afferma: "La costruzione di significato coinvolge i pensieri, i sentimenti e le azioni e questi tre aspetti vanno integrati all'interno di un nuovo apprendimento significativo e in particolare di una nuova creazione di conoscenza" (Novak, 2001).

L'approccio metacognitivo si articolerà in due fasi:

1. conoscenza delle proprie modalità di ragionamento, degli stili cognitivi e delle preferenze;
 - conoscenza e il riconoscimento delle richieste fatte dai diversi tipi di compiti;
 - scelta della strategia ritenuta più adeguata alla risoluzione del problema.

2.Esecuzione del compito, in cui entrano in gioco le abilità di controllo, di pianificazione delle azioni e le capacità di rimodulazione o addirittura ripianificazione dell'intervento qualora quanto fatto in precedenza risulti inadeguato o insufficiente al fine del completamento del lavoro assegnato.

Le attività che si svolgeranno saranno organizzate secondo la logica laboratoriale: agli alunni verranno affidati dei compiti di realtà da realizzare in gruppi, dove a ciascuno di loro sarà assegnato un ruolo.

I ruoli che gli alunni svolgeranno non saranno sempre gli stessi ma cambieranno anche a seconda delle preferenze espresse in base alla riflessione sulle delle proprie attitudini e centri d'interesse.

Il lavoro sarà mirato al raggiungimento e/o consolidamento dei seguenti traguardi formativi previsti per la fine della classe terza della scuola primaria.

COMPETENZE SPECIFICHE

Acquisire e interpretare informazioni. Individuare collegamenti e relazioni; trasferirli in altri contesti.

	<p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.</p> <p>ABILITA'</p> <p>Leggere un testo e porsi domande su di esso.</p> <p>Rispondere a domande su un testo o su un video.</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati ed esperienza vissuta o conoscenze già possedute.</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana.</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze.</p> <p>Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle. Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere.</p> <p>Il progetto è rivolto ad una intera classe per offrire a tutti la possibilità di avvalersi di attività extrascolastiche che consentano di incontrarsi prima dell'inizio della scuola in un contesto giocoso e fortemente stimolante. La partecipazione dell'intera classe assume il ruolo di ambiente dalle alte connotazioni affettive e motivazionali, dove tutti si sentiranno coinvolti e ognuno potrà contribuire alla realizzazione delle attività</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81704Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Pronti, partenza....sia

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Pronti, partenza...sia

Descrizione

Con il progetto si intende mettere in atto una serie di azioni che sostengano gli alunni nel loro processo di apprendimento attraverso lo sviluppo e il potenziamento delle capacità metacognitive. Imparare a imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento, promuovendo l'autonomia dell'alunno e sviluppando delle qualità personali che non si limitano al percorso scolastico. La detta competenza contribuisce sia a migliorare gli apprendimenti sia ad accrescere il senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli alunni, al fine di evitare che di fronte all'insuccesso o alla difficoltà di raggiungere un obiettivo tendano a fuggire dal compito e dalla scuola.

Joseph Novak, psicologo dell'età evolutiva, afferma: "La costruzione di significato coinvolge i pensieri, i sentimenti e le azioni e questi tre aspetti vanno integrati all'interno di un nuovo apprendimento significativo e in particolare di una nuova creazione di conoscenza" (Novak, 2001).

L'approccio metacognitivo si articolerà in due fasi:

1. conoscenza delle proprie modalità di ragionamento, degli stili cognitivi e delle preferenze;

-conoscenza e il riconoscimento delle richieste fatte dai diversi tipi di compiti;

-scelta della strategia ritenuta più adeguata alla risoluzione del problema.

2.Esecuzione del compito, in cui entrano in gioco le abilità di controllo, di pianificazione delle azioni e le capacità di rimodulazione o addirittura ripianificazione dell'intervento qualora quanto fatto in precedenza risulti inadeguato o insufficiente al fine del completamento del lavoro assegnato.

Le attività che si svolgeranno saranno organizzate secondo la logica laboratoriale: agli alunni verranno affidati dei compiti di realtà da realizzare in gruppi, dove a ciascuno di loro sarà assegnato un ruolo.

I ruoli che gli alunni svolgeranno non saranno sempre gli stessi ma cambieranno anche a seconda delle preferenze espresse in base alla riflessione sulle proprie attitudini e centri d'interesse.

Il lavoro sarà mirato al raggiungimento e/o consolidamento dei seguenti traguardi formativi previsti per la fine della classe terza della scuola primaria.

COMPETENZE SPECIFICHE

Acquisire e interpretare informazioni. Individuare collegamenti e relazioni; trasferirli in altri contesti.

	<p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.</p> <p>ABILITA'</p> <p>Leggere un testo e porsi domande su di esso.</p> <p>Rispondere a domande su un testo o su un video.</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati ed esperienza vissuta o conoscenze già possedute.</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana.</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze.</p> <p>Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle. Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere.</p> <p>Il progetto è rivolto ad una intera classe per offrire a tutti la possibilità di avvalersi di attività extrascolastiche che consentano di incontrarsi prima dell'inizio della scuola in un contesto giocoso e fortemente stimolante. La partecipazione dell'intera classe assume il ruolo di ambiente dalle alte connotazioni affettive e motivazionali, dove tutti si sentiranno coinvolti e ognuno potrà contribuire alla realizzazione delle attività</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81704Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Pronti, partenza...sia

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Il delitto è servito

Descrizione

Il progetto intende promuovere attraverso la lettura, lo studio e l'analisi del genere, la scrittura di un racconto giallo che si sviluppi a partire da uno schema dato. Una volta ideato il testo, si procederà alla creazione di un libro, quindi alla trasposizione teatrale e alla drammatizzazione del racconto durante un evento progettato dagli alunni.

Attività previste

FASE 1 INTRODUZIONE ALL'ATTIVITÀ

All'inizio dell'attività vengono proposti giochi di logica e di arguzia (cifrari, enigmi, rebus e crittogrammi), in cui mettere alla prova le capacità deduttive e di osservazione.

Introduzione al genere giallo: la storia del genere, le diverse tipologie, le tecniche narrative. In questa fase sono previste letture e la visione di una trasposizione cinematografica

FASE 2 LABORATORIO POLIZIA SCIENTIFICA

(eventuale collaborazione con esperti della polizia scientifica)

Lezione introduttiva sull'attività investigativa: gli strumenti e i metodi di indagine. Laboratorio per la costruzione di uno schedario di indiziati. Allestimento di una "scena del crimine" a scuola e laboratorio pratico sulle modalità di un sopralluogo e della raccolta degli indizi.

FASE 3 SCRITTURA CREATIVA

Si richiede ai ragazzi di scrivere un racconto giallo attraverso la procedura della scrittura collettiva, fornendo loro solo essenziali informazioni sull'arma, la vittima e il colpevole.

FASE 4 COMPITO AUTENTICO

Creazione di un libro ideato e prodotto dagli alunni

A fine anno gli studenti si potranno esibire in uno spettacolo ispirato al racconto inventato che potrà realizzarsi tramite la modalità Invito a cena con delitto con relativa progettazione dell'evento

Obiettivi didattico formativi

- Sviluppare le capacità di osservazione logica e di analisi e di deduzione e stimolare le strategie di problem solving e il pensiero divergente
- Rinforzare le abilità linguistiche
- Apprendere le diverse forme di linguaggio
- Sviluppare la capacità di rielaborazione personale di un testo
- Confezionare un prodotto editoriale cartaceo o multimediale
- Saper gestire l'emotività nel contesto comunicativo teatrale e interpretare dei ruoli
- Promuovere la creatività, la cooperazione e il lavoro in squadra

	<ul style="list-style-type: none"> •Sviluppare la socializzazione •Sviluppare la capacità di assumersi le proprie responsabilità, la conoscenza delle proprie forze e la capacità di mettersi in gioco <p>Metodologia</p> <p>Lezione introduttiva frontale</p> <p>Lettura di testi gialli di diversi autori e generi</p> <p>Laboratorio sui metodi di indagine della polizia scientifica</p> <p>Simulazione di investigazione e giochi di ruolo</p> <p>Lavoro a coppie piccoli gruppi e brainstorming</p> <p>Laboratori di scrittura collettiva</p> <p>Laboratorio di impaginazione e editoria</p> <p>Spettacolo teatrale finale</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> •Frequentazione assidua del laboratorio •Acquisizione di atteggiamenti positivi verso il lavoro scolastico •Sviluppo di capacità di gestione dei rapporti interpersonali •Sviluppo dell'autonomia operativa e della capacità di pianificare il lavoro •Miglioramento delle competenze linguistico- comunicativo •Raggiungimento di buone competenze nelle aree specifiche di riferimento (competenza madrelingua) •Contributo attivo alla realizzazione del prodotto finale <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Le verifiche consistono nella produzione di elaborati e nella partecipazione attiva ai laboratori.</p> <p>La valutazione del lavoro svolto tiene conto delle difficoltà e del livello iniziale dei ragazzi, della loro motivazione al lavoro e del loro impegno nel realizzarlo.</p> <p>Diffusione dei risultati</p> <p>Distribuzione del libro prodotto</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	ANMM81701G
Numero destinatari	20
Numero ore	30

Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado
-------------	---

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il delitto è servito

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	In erba

<p>Descrizione</p>	<p>I laboratori proposti coinvolgono il regno dei vegetali e il mondo animale, in particolare quello degli insetti.</p> <p>Obiettivi didattico-formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservare il mondo vegetale ed animale presente nel cortile della scuola ; - ricercarne informazioni di tipo scientifico, culturale e geografico attraverso fonti diverse; - catalogare le specie vegetali conosciute; - documentare quanto osservato e ricercato; - rielaborare le nuove conoscenze per renderle fruibile all'intera comunità scolastica <p>presente nei due plessi: scuola primaria Ungaretti e scuola dell'infanzia Peter Pan;</p> <ul style="list-style-type: none"> - imparare a rispettare l'ambiente; - imparare a lavorare in gruppo; <p>Contenuti:</p> <p>Le specie animali e vegetali presenti nel nostro territorio approfondite attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'osservazione scientifica; - la ricerca di informazioni aggiuntive ; - la catalogazione. <p>Attività previste, metodologia:</p> <p>Si prevede l'osservazione attraverso uno stereoscopio collegato ad una lim, di insetti e vegetali presenti nel cortile adiacente la scuola, scoprendo, analizzando e comprendendo le forme e le funzioni di fiori, foglie, insetti e di tutto quello che si nasconde ad occhio nudo. I bambini potranno toccare e manipolare insetti vivi e morti osservandone le caratteristiche; l'esplorazione del giardino attraverso lenti di ingrandimento; la creazione di un erbolario partendo dalla selezione di piante e dalla loro essiccazione.</p> <p>Il prodotto finale potrà essere condiviso successivamente con gli studenti dei due plessi, attraverso una restituzione dell'esperienza.</p> <p>Le metodologie utilizzate sono di didattica attiva e laboratoriale che prediligono l'esperienza attiva e diretta.</p> <p>Si intende promuovere e favorire la curiosità e la creatività.</p> <p>I laboratori favoriscono lo svolgimento di una didattica inclusiva.</p> <p>Risultati attesi:</p> <p>Approfondimento delle conoscenze in campo botanico e</p>
--------------------	--

	<p>faunistico.</p> <p>Utilizzo di strumentazioni tecnologiche digitali legate alla didattica.</p> <p>Possibilità di realizzazione di un orto didattico</p> <p>Sviluppo di competenze sociale e civiche.</p> <p>Alunni destinatari: classi seconde, terze e quarte.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81703P
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

In erba

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Socciarelli in onda

Descrizione

Obiettivi didattico-formativi:

- Educare i ragazzi ad un uso più consapevole, critico e creativo delle tecnologie;
- Promuovere un utilizzo mirato e ragionato dei linguaggi della comunicazione sperimentati attivamente dagli studenti – autori, in vista di una condivisione con un pubblico.
- Creare opportunità affinché gli alunni emergano dal ruolo di consumatori passivi (e talvolta succubi delle tecnologie), evolvendo a quello di costruttori attivi di prodotti da condividere con la comunità;
- Sviluppare competenze artistiche, linguistiche, comunicative, da sperimentare in un ambiente di apprendimento altamente stimolante e motivante;
- Attivare setting di apprendimento cooperativo, dove i ragazzi possano condividere e convogliare qualità, interessi, capacità e propensioni.

Contenuti:

La comunicazione: storia, evoluzione e trasformazione correlata all'avvento della radio e delle nuove tecnologie.

Tipologie testuali, anche di differenti forme artistiche (musicali, canore, teatrali, ecc...), da rendere fruibili in chiave multimediale.

La redazione radiofonica: costituzione di un gruppo di lavoro.

La web radio: modalità e tecniche per avviare un palinsesto

Attività previste, metodologia:

Panoramica sulla storia della comunicazione, con particolare attenzione all'avvento della radio, agli studi di Nikola Tesla e Guglielmo Marconi. Gli argomenti saranno proposti utilizzando la modalità della classe rovesciata, allestendo micro-lezioni proposte dagli studenti in rotazione jig-saw.

Laboratori di scrittura creativa, in contesto ludico e 'sperimentale'. Creazione di una redazione radiofonica ispirata agli orientamenti pedagogici e didattici di Freinet e la classe cooperativa.

Elaborazione di prodotti multimediali da mandare in onda. I prodotti verranno selezionati, corretti, arricchiti e resi fruibili dagli alunni stessi, i quali rifletteranno sulla loro comunicabilità ed efficacia.

Creazione di un programma radio da trasmettere in modalità asincrona e, se le condizioni lo permetteranno, anche sincrona. Si esperimenteranno tecniche per inviare 'on air'.

Risultati attesi:

	<p>Creazione di un palinsesto della scuola e di prodotti multimediali da condividere.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione: Si prevedono momenti di osservazione comune ed individuale, in chiave metacognitiva, all'interno di ogni appuntamento, effettuati attraverso diverse modalità e strategie, che spazieranno dalla scheda di autovalutazione, all'attivazione di circle time, di giochi nei quali far emergere pensieri, pareri, criticità.</p> <p>ALUNNI DESTINATARI: Alunne ed alunni delle classi quarte e quinte della scuola primaria.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81704Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Sociarelli in onda

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	LET'S TELL A STORY TOGETHER +

Descrizione

Il racconto di storie è uno strumento fondamentale per l'apprendimento della lingua straniera in quanto riesce a coniugare diversi elementi a supporto della didattica: le immagini, l'oralità, la drammatizzazione, la motivazione, l'interesse per l'argomento o il tema trattato, la possibilità di rielaborazione personale del testo. La differenza tra un normale insegnamento di inglese e una lezione svolta utilizzando lo storytelling risiede nel clima che riesce a creare: esso mira alla condivisione e allo sforzo di ascoltare per cogliere più informazioni possibili. Il valore aggiunto di questo metodo è quello di coinvolgere l'udito, la vista e tutta la parte emozionale. I racconti sono semplici da comprendere poiché contengono molte ripetizioni e rime, che semplificano la comprensione di vocaboli nuovi aiutando a dare un senso alla storia. Il linguaggio è elementare con un intreccio cronologico semplificato, che segue uno schema logico adeguato agli ascoltatori. Le storie favoriscono l'interazione e il divertimento: Il principale obiettivo dello storytelling è fare lezione divertendosi. Il corso è tenuto da docenti madrelingua inglese supportati da un docente tutor interno o esterno e da una figura aggiuntiva per garantire l'inclusione degli alunni con bisogni educativi speciali e con sostegno.

ATTIVITA'

L'iniziativa promuove la conoscenza della lingua inglese attraverso la lettura di albi illustrati in lingua inglese. Le storie verranno selezionate tenendo conto dell'età dei bambini: racconti brevi composti da semplici frasi supportate da immagini. La presentazione della storia verrà articolata su più tempi: Warm up: L'insegnante introduce la tematica principale attorno alla quale ruota l'intero racconto.

Pre-teaching vocabulary: vengono insegnate ai bambini le parole chiave per la comprensione del testo.

Storytelling: il docente legge la storia, mostrando eventualmente le figure del libro in modo da facilitare la comprensione delle varie sequenze. Con l'aiuto delle immagini e del mimo vengono riproposti i termini-chiave della storia.

Re-telling the story, la storia viene riletta e gli alunni devono intervenire ripetendo le parole-chiave, mimando il personaggio o sollevando l'immagine corrispondente, o dramatizing, si propone agli alunni la drammatizzazione della storia.

Comprehension check: al termine l'insegnante verifica la comprensione della storia attraverso la proposta di giochi, disegni o schede.

DISCIPLINE

	<p>È un progetto interdisciplinare in cui sono coinvolte le seguenti materie: arte e immagine, inglese, motoria, tecnologie, musica</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Per poter attivare tutte le potenzialità didattiche dello storytelling, è necessario adottare un approccio sistematico alle tecniche di lettura, racconto e coinvolgimento creativo dei bambini. Lo storyteller deve tenere sotto controllo e raffinare: la cadenza di lettura; la pronuncia, il tono, la caratterizzazione della voce; il contatto oculare e la prossemica</p> <p>Si prevedono attività individuali e nel piccolo gruppo.</p> <p>L'approccio alla riflessione linguistica avverrà principalmente attraverso il gioco per accresce la motivazione ad apprendere</p> <p>Una didattica laboratoriale ludica e interattiva che promuove esperienze concrete, motivanti e l'interazione con i compagni e l'insegnante</p> <p>FINALITA'</p> <p>Il progetto nasce dall'esigenza di far apprendere ai bambini una lingua straniera in modo coinvolgente, attraverso la metodologia dello storytelling.</p> <p>Si intende potenziare la conoscenza e l'uso dell'inglese attraverso l'intervento sistematico e programmato di un docente esperto madrelingua</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>Sviluppare l'ascolto e la concentrazione.</p> <p>Fissare strutture e funzioni nella memoria a lungo termine attraverso il gioco e la ripetizione.</p> <p>Migliorare la pronuncia e la comprensione utilizzando un contesto d'apprendimento stimolante e divertente.</p> <p>Motivare ad esprimersi in inglese.</p> <p>Stimolare la fantasia</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	ANIC81700E
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LET'S TELL A STORY TOGETHER +

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	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Scacchi a scuola

Descrizione

FINALITA':

Gli scacchi sono un gioco, un linguaggio universale e uno sport che tutti possono praticare divertendosi.

Utilizzare gli scacchi come strumenti educativi senza puntare all'insegnamento del gioco in se, poiché di esso ci interessano gli aspetti metacognitivi, cognitivi, affettivi, relazionali, etici e sociali connessi con le situazioni di gioco, che migliorano le capacità attentive e di concentrazione e implementano le abilità metacognitive con buone ripercussioni anche sullo sviluppo emotivo, etico e sociale, soprattutto rispetto alle relazioni tra pari.

RIFERIMENTI:

Il progetto scacchi è in linea con le Indicazioni nazionali per il curriculum della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione nonché con la Dichiarazione 0050/2011 "Progetto scacchi a scuola" approvata dal Parlamento dell'Unione Europea nel Marzo 2012 per la diffusione di progetti.

Nella Dichiarazione si sottolinea che:

- il gioco degli scacchi può contribuire alla coesione sociale, può migliorare la concentrazione, la pazienza, la perseveranza e sviluppare il senso della creatività oltre alle capacità analitiche e decisionali.

ATTIVITA':

Il gioco degli scacchi contribuisce a trasmettere con una metodologia diversa, alcuni concetti matematici.

Ad esempio possono essere insegnati, tramite l'uso della scacchiera:

- concetti topologici: sopra, sotto, avanti, dietro, vicino, lontano, destra, sinistra, prima, dopo;
- concetti e termini geometrici: orizzontale, verticale, diagonale maggiore, diagonale minore, centro, lato, diagramma, coordinate, adiacenze;
- orientamento: saper spostare un pezzo da una casa all'altra della scacchiera seguendo un determinato percorso.
- utilizzo dei diagrammi di flusso: ogni serie di mosse per il raggiungimento di uno scopo costituisce un diagramma di flusso per mezzo del quale si stabilisce lo svolgimento di una partita tenendo conto della reazione logica dell'avversario.

Si prevedono collaborazioni e partenariati con Università e associazioni locali, al fine di individuare gli esperti per lo svolgimento dell'attività ludico ricreativa del gioco degli scacchi.

Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81703P
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Scacchi a scuola

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	LET'S TELL A STORY TOGETHER

Descrizione

Il racconto di storie è uno strumento fondamentale per l'apprendimento della lingua straniera in quanto riesce a coniugare diversi elementi a supporto della didattica: le immagini, l'oralità, la drammatizzazione, la motivazione, l'interesse per l'argomento o il tema trattato, la possibilità di rielaborazione personale del testo. La differenza tra un normale insegnamento di inglese e una lezione svolta utilizzando lo storytelling risiede nel clima che riesce a creare: esso mira alla condivisione e allo sforzo di ascoltare per cogliere più informazioni possibili. Il valore aggiunto di questo metodo è quello di coinvolgere l'udito, la vista e tutta la parte emozionale. I racconti sono semplici da comprendere poiché contengono molte ripetizioni e rime, che semplificano la comprensione di vocaboli nuovi aiutando a dare un senso alla storia. Il linguaggio è elementare con un intreccio cronologico semplificato, che segue uno schema logico adeguato agli ascoltatori. Le storie favoriscono l'interazione e il divertimento: Il principale obiettivo dello storytelling è fare lezione divertendosi. Il corso è tenuto da docenti madrelingua inglese supportati da un docente tutor interno o esterno e da una figura aggiuntiva per garantire l'inclusione degli alunni con bisogni educativi speciali e con sostegno.

ATTIVITA'

L'iniziativa promuove la conoscenza della lingua inglese attraverso la lettura di albi illustrati in lingua inglese. Le storie verranno selezionate tenendo conto dell'età dei bambini: racconti brevi composti da semplici frasi supportate da immagini. La presentazione della storia verrà articolata su più tempi: Warm up: L'insegnante introduce la tematica principale attorno alla quale ruota l'intero racconto.

Pre-teaching vocabulary: vengono insegnate ai bambini le parole chiave per la comprensione del testo.

Storytelling: il docente legge la storia, mostrando eventualmente le figure del libro in modo da facilitare la comprensione delle varie sequenze. Con l'aiuto delle immagini e del mimo vengono riproposti i termini-chiave della storia.

Re-telling the story, la storia viene riletta e gli alunni devono intervenire ripetendo le parole-chiave, mimando il personaggio o sollevando l'immagine corrispondente, o dramatizing, si propone agli alunni la drammatizzazione della storia.

Comprehension check: al termine l'insegnante verifica la comprensione della storia attraverso la proposta di giochi, disegni o schede.

DISCIPLINE

	<p>È un progetto interdisciplinare in cui sono coinvolte le seguenti materie: arte e immagine, inglese, motoria, tecnologie, musica</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Per poter attivare tutte le potenzialità didattiche dello storytelling, è necessario adottare un approccio sistematico alle tecniche di lettura, racconto e coinvolgimento creativo dei bambini. Lo storyteller deve tenere sotto controllo e raffinare: la cadenza di lettura; la pronuncia, il tono, la caratterizzazione della voce; il contatto oculare e la prossemica</p> <p>Si prevedono attività individuali e nel piccolo gruppo.</p> <p>L'approccio alla riflessione linguistica avverrà principalmente attraverso il gioco per accresce la motivazione ad apprendere</p> <p>Una didattica laboratoriale ludica e interattiva che promuove esperienze concrete, motivanti e l'interazione con i compagni e l'insegnante</p> <p>FINALITA'</p> <p>Il progetto nasce dall'esigenza di far apprendere ai bambini una lingua straniera in modo coinvolgente, attraverso la metodologia dello storytelling.</p> <p>Si intende potenziare la conoscenza e l'uso dell'inglese attraverso l'intervento sistematico e programmato di un docente esperto madrelingua</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>Sviluppare l'ascolto e la concentrazione.</p> <p>Fissare strutture e funzioni nella memoria a lungo termine attraverso il gioco e la ripetizione.</p> <p>Migliorare la pronuncia e la comprensione utilizzando un contesto d'apprendimento stimolante e divertente.</p> <p>Motivare ad esprimersi in inglese.</p> <p>Stimolare la fantasia</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	ANEE81701L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LET'S TELL A STORY TOGETHER

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	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

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

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- SI

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- SI