

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 6164
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. DI ARGELATO
Codice meccanografico	BOIC833002
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA I MAGGIO 8
Provincia	BOLOGNA
Comune	ARGELATO
CAP	40050
Telefono	0516630611
Email	BOIC833002@istruzione.it
Sito web	https://icargelato.edu.it/
Numero Alunni	374
Plessi	BOIC833002 BOAA83301V BOAA83302X BOEE833014 BOEE833025 BOMM833013

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	BOIC833002 - I.C. DI ARGELATO
Codice candidatura	6164
Importo totale richiesto	€ 63.540,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	3488
Data Delibera Collegio docenti	23/05/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	3489
Data Delibera Consiglio d'istituto	23/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Insieme per Imparare: Una Scuola per Crescere	€ 63.540,00
TOTALE PROGETTI	€ 63.540,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Crescere con la lingua inglese!	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Happy English: Giocando e Imparando	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Hello English: Scopriamo l'Inglese Insieme	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	English for Kids	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Un mondo di parole: scrittura creativa	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Lettere e Suoni: Il Cammino dell'Alfabetizzazione	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Scopriamo le Parole: un percorso di recupero e crescita	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Leggere per crescere: costruire le basi della conoscenza!	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Calcolo ragionato: menti in gioco!	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	A tu per tu con la Geometria: Geometria in pratica!	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Numeri in Gioco: Scopriamo la Matematica	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Scienza in Azione	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 63.540,00

PROGETTI E MODULI



Finanziato
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Progetto: Insieme per Imparare: Una Scuola per Crescere

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Insieme per Imparare: Una Scuola per Crescere
--------	---

<p>Descrizione</p>	<p>Il progetto "Insieme per imparare: Una scuola per crescere" si pone come obiettivo il recupero e il consolidamento delle conoscenze di base della Lingua italiana e straniera e delle discipline logico-scientifiche attraverso la costruzione di un ambiente di apprendimento accattivante e motivante. In particolare il progetto si prefigge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento delle competenze di base in tutte le discipline coinvolte. - Incremento della motivazione e della partecipazione degli alunni. - Maggiore fiducia nelle proprie capacità di apprendimento. - Creazione di un ambiente di apprendimento positivo e inclusivo. <p>Il progetto prevede 12 moduli distinti in 4 di Lingua madre, 4 di Lingua Inglese, 3 di matematica e uno di Scienze ed è progettato per favorire l'apprendimento attraverso metodologie attive e ludiche che permettano agli studenti di acquisire competenze sociali, linguistiche, matematiche e scientifiche in modo divertente e coinvolgente. Infatti, Il progetto si basa su un approccio ludico-didattico che unisce metodologie attive come il gioco, il lavoro di gruppo, l'apprendimento esperienziale e il cooperative learning. Ogni lezione è strutturata per proporre attività dinamiche, giochi e laboratori che permettano ai bambini di apprendere attraverso l'esperienza e la collaborazione.</p> <p>Creare un contesto di apprendimento inclusivo e giocoso significa utilizzare metodologie che rispettino i diversi ritmi di apprendimento e le diverse personalità dei bambini, promuovendo la partecipazione attiva e il rispetto reciproco. Pertanto, verranno privilegiate attività che consentano di recuperare e consolidare le conoscenze e le abilità linguistiche in modo creativo, rafforzare le abilità matematiche e logiche attraverso il gioco e favorire l'osservazione e l'esperienza attraverso le scienze. Tutto ciò sarà possibile promuovendo la collaborazione, la cooperazione e la socializzazione degli alunni per l'acquisizione delle soft Skills che rappresentano una parte fondamentale nella preparazione alle sfide di domani di ciascun alunno perché possa affrontare con successo il proprio futuro lavorativo e personale.</p> <p>Il progetto prevederà una fase valutativa basata su di un approccio formativo; si valuteranno il grado di partecipazione, la capacità di lavorare in gruppo e il miglioramento delle competenze rispetto agli obiettivi prefissati. Ogni bambino potrà realizzare un piccolo "diario di bordo" in cui annotare le esperienze più belle e le scoperte più significative vissute durante i vari percorsi formativi.</p>
<p>Codice CUP</p>	<p>B84D24003540007</p>



Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	12
Importo richiesto	€ 63.540,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	49830 - Scienza in Azione

<p>Descrizione</p>	<p>Titolo del progetto: Scienza in azione!</p> <p>Descrizione:</p> <p>Un percorso educativo interattivo e divertente, che stimoli la curiosità scientifica nei bambini e li guidi alla scoperta del mondo che li circonda, attraverso esperimenti semplici e coinvolgenti. Il progetto prevede l'utilizzo di strumenti digitali per la raccolta dati, la visualizzazione dei risultati e la comunicazione delle scoperte, promuovendo così lo sviluppo di competenze sia scientifiche che digitali.</p> <p>Obiettivi:</p> <p>Sviluppare le competenze scientifiche di base : Comprendere i concetti scientifici fondamentali, come l'energia, il movimento, la luce, la materia e i suoi stati.</p> <p>Promuovere il metodo scientifico : Imparare a formulare ipotesi, osservare, raccogliere dati e trarre conclusioni.</p> <p>Incoraggiare l'uso consapevole delle tecnologie digitali : Utilizzare strumenti e applicazioni digitali per documentare, analizzare e condividere esperimenti scientifici.</p> <p>Stimolare la curiosità e il pensiero critico : Promuovere la capacità di porsi domande, ragionare in modo critico e cercare risposte attraverso esperimenti.</p> <p>Favorire il lavoro di gruppo e la collaborazione : Sviluppare la capacità di lavorare in squadra, condividere idee e discutere i risultati in modo collaborativo.</p> <p>Attività:</p> <p>Fase di esplorazione:</p> <p>Brainstorming: Chiedere ai bambini di esprimere le loro curiosità sul mondo naturale.</p> <p>Presentazione di semplici esperimenti: Mostrare alcuni esperimenti dimostrativi per stimolare l'interesse e la curiosità.</p> <p>Introduzione ai concetti chiave: Spiegare in modo semplice e chiaro i concetti fondamentali della scienza (materia, energia, forza, ecc...).</p> <p>Fase sperimentale:</p> <p>Laboratori a tema: Organizzare laboratori a tema (es: l'acqua, l'aria, il magnetismo, i vulcani) nei quali i bambini potranno condurre esperimenti in autonomia o in piccoli gruppi.</p> <p>Utilizzo di strumenti digitali: Fornire ai bambini tablet o smartphone per fotografare, registrare video e raccogliere dati sugli esperimenti.</p> <p>App e software educativi: Utilizzare app e software specifici per analizzare i dati, creare grafici e presentazioni.</p> <p>Fase di condivisione e approfondimento:</p>
--------------------	---

	<p>Presentazione dei risultati: Invitare i bambini a presentare i risultati dei loro esperimenti alla classe o a tutta la scuola, utilizzando strumenti digitali.</p> <p>Discussioni di gruppo: Promuovere discussioni e confronti tra i bambini per stimolare il pensiero critico e la capacità di argomentare.</p> <p>Approfondimenti: Proporre letture, video o visite guidate per approfondire temi specifici legati agli esperimenti.</p> <p>Attività:</p> <p>Laboratorio sull'acqua:</p> <p>Osservazione delle diverse proprietà dell'acqua (liquida, solida, gassosa).</p> <p>Costruzione di un igrometro per misurare l'umidità dell'aria.</p> <p>Creazione di un arcobaleno artificiale.</p> <p>Vita nell'acqua (con l'uso del microscopio osservazione dei microrganismi)</p> <p>Laboratorio sul magnetismo:</p> <p>Costruzione di una bussola.</p> <p>Esplorazione delle proprietà dei magneti.</p> <p>Creazione di un circuito elettrico semplice.</p> <p>Laboratorio sui vulcani:</p> <p>Simulazione di un'eruzione vulcanica.</p> <p>Studio delle rocce e dei minerali.</p> <p>Creazione di un modello di vulcano.</p> <p>Laboratorio sulla luce:</p> <p>Studio dello spettro luminoso attraverso il prisma.</p> <p>Comprendere la natura della luce, la riflessione, la rifrazione e la dispersione.</p> <p>I colori primari nella luce (rosso, blu e verde).</p> <p>Il disco di Newton.</p> <p>Valutazione:</p> <p>Osservazione sistematica: Osservare i comportamenti dei bambini durante le attività, la loro partecipazione e le loro domande.</p> <p>Autovalutazione: Invitare i bambini a riflettere sul proprio apprendimento e a esprimere le loro difficoltà e i loro successi.</p> <p>Co-costruzione di criteri di valutazione: Coinvolgere i bambini nella definizione dei criteri di valutazione per i loro progetti.</p> <p>Portfolio digitale : Ogni studente raccoglie i propri esperimenti e osservazioni in un portfolio digitale, che diventa un diario delle scoperte scientifiche.</p>
Data inizio prevista	07/01/2025

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC833002
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Scienza in Azione

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



MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	49827 - Calcolo ragionato: menti in gioco!

Descrizione

Il modulo mira a rafforzare le competenze matematiche degli allievi, in particolare, nell'ambito Numero, è finalizzato a promuovere un approccio attivo, riflessivo e strategico al calcolo. Attraverso attività pratiche di manipolazione numerica, di calcolo, di esplorazione di artefatti e giochi matematici, gli alunni saranno guidati a ragionare sulle operazioni aritmetiche, ad applicare strategie differenti ed efficienti per il calcolo mentale.

L'iniziativa intende proporre un apprendimento al calcolo coinvolgente e significativo, stimolando la curiosità, la discussione matematica, la capacità di problem-solving e il lavoro di gruppo al fine di ridurre alcune fragilità negli apprendimenti.

Il modulo non si limita a insegnare le operazioni, ma incoraggia a riflettere sul processo mentale per essere applicato anche ad altri ambiti della vita quotidiana.

L'obiettivo è di promuovere e rafforzare la consapevolezza di calcolo nei ragazzi.

Obiettivi generali e specifici:

- Rispettare i diversi stili cognitivi degli studenti valorizzando l'esperienza e le conoscenze degli alunni;
- Creare un ambiente di apprendimento che favorisca la cooperazione tra alunni, l'interazione con il materiale didattico;
- Rafforzamento della motivazione e della fiducia degli studenti nelle proprie capacità matematiche e logiche;
- Creare un ambiente di apprendimento positivo, dove ogni errore è visto come una possibilità di crescita;
- Alimentare negli allievi pratiche riflessive e argomentative attraverso attività di osservazione, esplorazione e manipolazione, dando il giusto valore all'apprendimento cooperativo, alla didattica laboratoriale e al percorso di problem solving;
- Promuovere la creatività e il pensiero critico;
- Utilizzare le tecnologie, presenti e non, all'interno dell'istituto in un'ottica laboratoriale;

- Sviluppare capacità di calcolo mentale attraverso il ragionamento;
- Promuovere l'acquisizione di diverse strategie di calcolo efficienti e adattabili a diversi tipi di problemi;
- Rafforzare la comprensione dei numeri e delle operazioni matematiche di base in modo logico e riflessivo;
- Produrre semplici congetture di calcolo, giustificando le proprie strategie;
- Utilizzare e costruire un linguaggio scientifico appropriato alla

	<p>situazione attraverso discussioni matematiche.</p> <p>Fasi operative</p> <p>Tra le attività previste ci potranno essere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laboratori di calcolo ragionato: attività pratiche per sviluppare e riflettere sul calcolo mentale, esercizi di manipolazione numerica, di stima e calcoli veloci, giochi di memoria numerica, attività con artefatti matematici (griglia 0-99, pascalina, bilancia aritmetica, calcolatrice...). - Giochi matematici: come shut the box e non solo, per rafforzare le abilità di calcolo; - Problem solving: applicazione del calcolo ragionato a problemi matematici di diversa complessità. Proposta di situazioni della vita quotidiana (come fare la spesa,...) per mettere in pratica il calcolo in contesti concreti; - Utilizzo di app matematiche o di software per stimolare l'uso delle tecnologie inerentemente il calcolo. <p>Valutazione</p> <p>Durante le attività, l'insegnante monitorerà in modo costante la partecipazione e il coinvolgimento dei ragazzi, per mantenere un ambiente di apprendimento attivo e partecipativo.</p> <p>Al termine del modulo, l'insegnante verificherà, se gli alunni hanno rafforzato le loro competenze matematiche verso il calcolo, attraverso un lavoro di gruppo basato sull'analisi di una situazione tratta dalla vita quotidiana oppure sulla costruzione di un progetto finale in cui vengano messe in campo le competenze apprese.</p>
Data inizio prevista	07/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC833002
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Calcolo ragionato: menti in gioco!

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	49812 - Crescere con la lingua inglese!

Descrizione	<p>Premessa</p> <p>“Crescere con la lingua inglese” è un progetto indirizzato agli alunni della scuola primaria volto a potenziare le competenze di ascolto, comprensione e produzione in lingua inglese attraverso il coinvolgimento del vissuto personale del singolo alunno; rientra nel progetto “lettorato” dell’Istituto, tramite cui gli alunni si relazionano con un insegnante madrelingua. Il progetto didattico prevede diverse attività che mirano ad ampliare il lessico relativo alla routine quotidiana, alle emozioni vissute giornalmente, ai concetti di cittadinanza attiva. Dunque, l’apprendimento della lingua inglese rappresenta un obiettivo e al tempo stesso un mezzo per promuovere la consapevolezza e l’espressione delle proprie emozioni, lo sviluppo di un adeguato senso di responsabilità sociale e di una buona capacità di collaborazione con gli altri. Non solo, consente di ripassare le strutture grammaticali principali e conoscere vocaboli già affrontati nelle altre discipline.</p> <p>Descrizione del progetto</p> <p>Diverse sono le strategie e gli strumenti didattici che possono essere utilizzati:</p> <ul style="list-style-type: none">- L’uso di storie, di albi illustrati e di silent book che affrontano diverse tematiche rappresenta una pratica didattica coinvolgente ed efficace che offre un contesto spesso vicino a quello vissuto dai bambini, stimolandone la curiosità, l’immaginazione e la partecipazione attiva. Spesso gli albi illustrati presentano strutture grammaticali ricorrenti, che supportano il bambino nella memorizzazione. Inoltre, le storie fanno leva ripetutamente sulle emozioni vissute dai personaggi, conducendo pian piano il bambino a prendere consapevolezza dei propri stati d’animo e a comunicarli;- L’attenzione posta alle diverse routine vissute nel quotidiano scolastico rappresenta un ottimo punto di partenza per acquisire il lessico legato alle attività che si svolgono a scuola. Questo approccio, oltre a essere efficace, rende l’apprendimento più coinvolgente e significativo per gli studenti in quanto vicino al loro vissuto e crea occasione di interazione tra gli studenti;- L’acquisizione di nuovi vocaboli relativi ai comportamenti di cittadinanza attiva è fondamentale per promuovere una comprensione più profonda dei concetti di partecipazione, responsabilità e rispetto verso gli altri e l’ambiente. Si può predisporre: la lettura e discussione di storie in inglese che
-------------	---

	<p>promuovono questi valori, la simulazione di situazioni reali per esercitare le competenze comunicative e, infine, la realizzazione di cartelloni per sintetizzare quanto appreso;</p> <p>- CLIL - English for All Subjects, con l'obiettivo di sviluppare sia le competenze linguistiche che quelle disciplinari in modo simultaneo.</p> <p>Valutazione</p> <p>La valutazione dei diversi progressi è in itinere al fine di osservare i miglioramenti nel corso delle diverse attività e calibrare i diversi interventi. Vengono avviate conversazione collettive, dialoghi in piccolo gruppo o in coppia, brainstorming con il fine di monitorare la produzione orale. Esercizi pratici e l'utilizzo di app e siti (Wordwall, Learning app) possono essere utili per verificare la produzione scritta.</p>
Data inizio prevista	07/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC833002
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Crescere con la lingua inglese!

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	54173 - Un mondo di parole: scrittura creativa

Descrizione	<p>Il progetto scaturisce dall'esigenza di creare una motivazione positiva verso la scrittura e di aumentare il desiderio ed il piacere di scrivere in un momento storico e socio-culturale che vede questa abilità declassata rispetto alle altre veloci e sintetiche modalità comunicative.</p> <p>Esso intende offrire agli alunni di scuola primaria un percorso laboratoriale per sperimentare i processi, gli strumenti, le tecniche e i "trucchi" dell'arte dello scrivere, che possano aiutare ad esprimere la fantasia e la creatività di ciascuno ed incrementare l'originalità linguistica da contrapporre, per arginarlo, all'uso di un codice linguistico influenzato dai modelli televisivi e informatici. L'obiettivo principale è lasciare andare la fantasia dei bambini a briglie sciolte. Vogliamo che recuperino il contatto con i pensieri, imparino a imbastire storie, intrecci e si immergano in un gioco fatto di idee e personaggi, stimolando la creatività, attraverso trucchi, consigli, ispirazioni e tecniche per avvicinarsi alla scrittura, dalla gestione del foglio bianco alle regole principali. Inoltre, i ragazzi saranno condotti alla lettura delle loro storie di fronte ai compagni, vincendo timidezze e limiti, insegnando a dare valore alle idee altrui.</p> <p>Verranno proposti giochi con le parole, anagrammi, palindromi e altri elementi per stimolare la creatività letteraria e il confronto aperto con gli altri. Anche l'ascolto della musica farà da stimolo per esercizi di scrittura divertenti e veloci incoraggiando l'interesse e la curiosità, offrendo ai bambini la possibilità di comporre brevi frasi e minuscoli racconti.</p> <p>Si analizzerà la struttura del racconto, i vari modi del narrare, prendendo spunto da frasi o situazioni per scrivere racconti, collegando il processo creativo all'esperienza di lettura.</p> <p>Il progetto mira, attraverso l'invenzione e la produzione di un racconto fantastico, creato in piccoli gruppi cooperativi, a sviluppare la creatività dei bambini e il loro interesse per il testo scritto, sottolineando così l'importanza della collaborazione nell'ambito del lavoro di tipo laboratoriale. Gli alunni verranno chiamati a dare libero sfogo alla loro fantasia, alla loro immaginazione e alla loro logica fantastica, per dare vita a un racconto che si sviluppa secondo i canoni classici del racconto fiabesco e/o fantastico.</p> <p>Il laboratorio prenderà le mosse da un gioco altamente didattico: il TANGRAM che favorisce la creatività e l'immaginazione; ogni alunno infatti utilizzando le tessere ed assemblandole potrà creare figure e sagome di uomini, animali o cose, importanti per sviluppare le sue capacità imaginative.</p>
-------------	---

	<p>Dal punto di vista educativo, la metodologia adottata, punta a facilitare la comunicazione tra i bambini incentivando l'ascolto, il rispetto delle idee altrui e la capacità di staccarsi dalle proprie per metterle al servizio della storia, il confronto con gli altri, l'originalità, la capacità di collaborazione, la valorizzazione di abilità diverse (chi sa inventare, chi sa descrivere, chi è bravo a preparare i disegni, chi è specialista nell'inventare le azioni ...). La partecipazione farà da stimolo per instaurare relazioni positive nel gruppo, alla scoperta della condivisione e della diversità . In questo tipo di attività c'è stato spazio per tutti, ciascuno può mettere a frutto le proprie abilità. Tutti possono interagire in modo significativo e costruttivo in vista dell'obiettivo comune da raggiungere.</p>
Data inizio prevista	07/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC833002
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Un mondo di parole: scrittura creativa

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

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	54201 - Lettere e Suoni: Il Cammino dell'Alfabetizzazione
Descrizione	<p>Premessa: L'azione progettuale nasce dall'esigenza di attivare, nell'ambito del contesto scolastico, interventi educativi laboratoriali di recupero delle difficoltà scolastiche nell'acquisizione della letto-scrittura negli alunni delle classi 1° e 2° della scuola primaria e del conseguente successo scolastico.</p> <p>Obiettivi: -promuovere l'interesse e la partecipazione alla vita scolastica; -sviluppare la fiducia in sé; -realizzare interventi mirati al recupero e al consolidamento degli apprendimenti di base dell'Italiano; -promuovere il successo scolastico e formativo degli alunni.</p> <p>Fase Operativa: -laboratori di avvio-consolidamento della letto-scrittura -attività di recupero di eventuali difficoltà inerenti le abilità di scrittura e lettura -attività di prevenzione dei disturbi sul piano emotivo-relazionale causati dall'insuccesso scolastico.</p> <p>Monitoraggio: Il monitoraggio avverrà sia con la seconda somministrazione delle prove Zero e sia con il confronto dei risultati con i parametri normativi di riferimento forniti dal Servizio Sanitario Territoriale.</p>
Data inizio prevista	07/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC833002
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Lettere e Suoni: Il Cammino dell'Alfabetizzazione

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	49819 - Scopriamo le Parole: un percorso di recupero e crescita

Descrizione

Il progetto “Scopriamo le Parole: un percorso di recupero e crescita” ha l’obiettivo di favorire il recupero e il rafforzamento delle competenze linguistiche di base in italiano per gli alunni e le alunne della scuola primaria, prestando particolare attenzione agli alunni con background migratorio. Gli alunni che presentano fragilità nelle competenze di lingua italiana, in particolare gli alunni non madrelingua italiani, possono incontrare ostacoli significativi durante il loro percorso formativo, con conseguenze sullo sviluppo delle altre aree del curriculum scolastico. Attraverso lo sviluppo delle attività che si andranno a realizzare, si cercherà di sviluppare la comprensione orale e scritta della lingua italiana, partendo dal livello di partenza di ciascun alunno/a, potenziare la produzione orale e scritta in italiano, stimolando l’espressione dei bambini e delle bambine in modo naturale e funzionale, favorire l’integrazione culturale e sociale attraverso attività che rafforzino il legame tra lingua e cultura. promuovere un ambiente scolastico inclusivo, dove ogni bambino e bambina possa sentirsi accolto e valorizzato, rafforzare la consapevolezza linguistica, cioè la capacità di riflettere sulla lingua e sulle sue strutture, per migliorare l'autonomia linguistica.

Impiegando una metodologia attiva e partecipativa, che passa attraverso un apprendimento contestualizzato, come ad esempio attività in situazioni reali di comunicazione, un approccio graduato e personalizzato, costituito da attività di recupero differenziate in base al livello di partenza di ciascun alunno, realizzato con l'utilizzo di strumenti multimediali e supporti visivi, grazie a lavori in piccolo gruppo, per favorire l’interazione tra alunni con difficoltà simili, aumentando l'autostima e stimolando il reciproco aiuto.

Lavorando in questo modo, si cercherà di: migliorare la comprensione e l’espressione orale in un contesto informale e interessante, stimolare la produzione scritta, facilitando la memorizzazione e l'uso corretto della lingua, migliorare la capacità di lettura, sostenendo la comprensione del testo scritto, affinare la comprensione dell’italiano parlato e l’ascolto attivo, favorire l’integrazione sociale e linguistica tramite il supporto tra compagni di classe.

Il progetto “Scopriamo le Parole: un percorso di recupero e crescita “ volto al recupero delle competenze linguistiche di base in italiano per alunni e alunne con fragilità linguistiche e culturali è un'opportunità per offrire un percorso educativo che favorisca l’integrazione e l’inclusione, migliorando l’autonomia linguistica degli studenti e creando un ambiente scolastico accogliente e stimolante. La personalizzazione dell’intervento è l’elemento

	chiave per il successo del progetto.
Data inizio prevista	07/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC833002
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Scopriamo le Parole: un percorso di recupero e crescita

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	49835 - A tu per tu con la Geometria: Geometria in pratica!

<p>Descrizione</p>	<p>Il modulo mira a rafforzare le competenze matematiche degli allievi, in particolare, nell'ambito Spazio e Figure, presentando una didattica della Geometria, caratterizzata da situazioni articolate, ricche, motivanti e significative, in cui gli alunni siano attivamente coinvolti.</p> <p>L'iniziativa intende proporre un apprendimento della geometria coinvolgente e interdisciplinare, stimolando la curiosità, la discussione matematica, la capacità di problem-solving e il lavoro di gruppo al fine di ridurre alcune fragilità negli apprendimenti. In un equilibrio fra fasi operative e graduali sistemazioni teoriche, si favorirà nei ragazzi il passaggio da evidenze visive ad argomentazioni sempre più rigorose.</p> <p>Gli studenti saranno introdotti o guidati nell'approfondire gli elementi significativi e le principali proprietà geometriche di un poligono attraverso attività pratiche, ludiche, creative, digitali e l'esplorazione di artefatti matematici.</p> <p>Obiettivi generali e specifici</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rispettare i diversi stili cognitivi degli studenti valorizzando l'esperienza e le conoscenze degli alunni; - Creare un ambiente di apprendimento che favorisca la cooperazione tra alunni, l'interazione con il materiale didattico; - Rafforzamento della motivazione e della fiducia degli studenti nelle proprie capacità matematiche e logiche; - Creare un ambiente di apprendimento positivo, dove ogni errore è visto come una possibilità di crescita; - Alimentare negli allievi pratiche riflessive e argomentative attraverso attività di osservazione, esplorazione e manipolazione, dando il giusto valore all'apprendimento cooperativo, alla didattica laboratoriale e al percorso di problem solving; - Promuovere la creatività e il pensiero critico; - Utilizzare le tecnologie, presenti e non, all'interno dell'istituto in un'ottica laboratoriale; - Rafforzare il legame tra matematica e altre discipline come l'arte, la scienza e la tecnologia. <ul style="list-style-type: none"> - Introduzione/approfondimento degli elementi significativi e le principali proprietà geometriche di un poligono; - Descrivere, analizzare, e classificare poligoni; - Approfondire trasformazioni geometriche; - Comporre e scomporre figure geometriche; - Utilizzare in modo corretto gli strumenti da disegno; - Produrre semplici congetture, giustificando le proprie idee;
--------------------	---

	<p>- Utilizzare e costruire un linguaggio scientifico appropriato alla situazione attraverso discussioni matematiche.</p> <p>Fasi operative</p> <p>Tra le attività previste ci potranno essere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laboratori di geometria pratica: realizzazione di figure geometriche con materiali diversi per esplorare gli elementi e le proprietà di alcuni poligoni (figure articolabili e non); - Esplorazioni all'aperto: escursioni e osservazioni sul territorio per osservare la geometria nelle strutture architettoniche e in natura; - Giochi matematici: come ad esempio Tangram, polimini, pattern blocks per esercitare la percezione spaziale, la composizione e la scomposizione di figure geometriche e la risoluzione di problemi; - Utilizzo di app di geometria o di software di disegno geometrico per stimolare l'uso delle nuove tecnologie nell'apprendimento della geometria. <p>Valutazione</p> <p>Durante le attività, l'insegnante monitorerà in modo costante la partecipazione e il coinvolgimento dei ragazzi, per mantenere un ambiente di apprendimento attivo e partecipativo.</p> <p>Al termine del modulo, l'insegnante verificherà, se gli alunni hanno rafforzato le loro competenze geometriche nella pratica, attraverso un lavoro di gruppo basato sull'analisi di una situazione tratta dalla vita quotidiana oppure sulla costruzione di un progetto finale in cui vengano messe in campo le competenze apprese.</p>
Data inizio prevista	07/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC833002
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

A tu per tu con la Geometria: Geometria in pratica!

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	49822 - Leggere per crescere: costruire le basi della conoscenza!

<p>Descrizione</p>	<p>Il presente progetto ha lo scopo di avviare, potenziare e consolidare il piacere di leggere e saper ascoltare. Finalità principale è motivare alla lettura come attività libera e capace di porre l'alunno in relazione con sé e con gli altri promuovendo le capacità cognitive, le risorse affettive e il gusto personale. La lettura è crescita, è dialogo, è confronto, è una buona abitudine per tutta la vita per sviluppare competenze di cittadinanza. La buona pratica di leggere e ascoltare leggere suscita l'attenzione e l'interesse, educare all'ascolto e alla comprensione orale, stimolando l'interesse verso la lettura, costituirà la condivisione di esperienze, in tal modo, l'atto di leggere diverrà un fattore di socializzazione. Attraverso queste attività si intende perseguire l'obiettivo generale di far acquisire il piacere del leggere e il comportamento del "buon lettore", ovvero una disposizione permanente che fa rimanere dei lettori per tutta la vita. L'incontro con i libri permetterà ai bambini di sperimentare viaggi fantastici, grazie anche alla sistematica visione di significative illustrazioni, di sviluppare competenze logiche, linguistiche e di rafforzare la consapevolezza spazio-temporale. Il progetto prevede l'inserimento della Lettura ad alta voce come pratica educativa quotidiana. Sarà l'insegnante attento a presentare e modulare una bibliovarietà più consona all'identità della classe e alla fascia d'età degli alunni.</p> <p>Attraverso la chiave narrativa, piacevole e coinvolgente e, attraverso la varietà di temi, tipologie, generi, storie, autori ed editori proposti, gli alunni cresceranno conoscendo, scoprendo e volendo approfondire creando una propria identità.</p> <p>Pratica da promuovere sarà lo storytelling (con ausilio delle TIC) per favorire l'immedesimazione nei personaggi creati e una maggiore consapevolezza delle proprie emozioni, il che significa crescita personale, rafforzamento dell'identità individuale ma anche di gruppo.</p> <p>FINALITA' EDUCATIVE E FORMATIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> -Promuovere un atteggiamento positivo nei confronti della lettura; - Favorire l'avvicinamento affettivo ed emozionale del bambino al libro; -Educare all'ascolto e alla comunicazione con gli altri; - Fornire al bambino le competenze necessarie per realizzare un rapporto attivo, creativo e costruttivo con il libro; -Stimolare la fantasia, la creatività e l'immaginazione; -Favorire il piacere dell'ascolto e l'autonomia del pensiero -Favorire una circolarità fra libro, mondo e costruzione della
--------------------	--

	<p>persona.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Esplorare le potenzialità emotive e riflessive attraverso la lettura. -Promuovere la lettura, le risorse e i servizi delle biblioteche scolastiche, presso l'intera comunità scolastica e nel territorio. <p>COMPETENZE –CHIAVE EUROPEE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. -Competenze sociali e civiche. <p>COMPETENZE TRASVERSALI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reperisce e organizza in modo efficace le informazioni; -Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti; -Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell’ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita; - Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un’ottica di dialogo e di rispetto reciproco. <p>METODI E STRATEGIE DIDATTICHE (DISPOSITIVI DIDATTICI) Le attività che verranno proposte agli alunni costituiranno un percorso organico e integrato alle discipline curriculari nelle quali potranno diventare motivo di stimolo e di ricerca.. Saranno privilegiate le forme del problem solving, del cooperative learning e del peer tutoring. Troveranno spazio anche laboratori per la rielaborazione e drammatizzazione delle storie, giochi di ruolo; conversazioni e dialoghi incentrati sulle soluzioni; produzione di elaborati e illustrazioni; animazione.</p>
Data inizio prevista	07/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC833002
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria



SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Leggere per crescere: costruire le basi della conoscenza!

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	49825 - Numeri in Gioco: Scopriamo la Matematica

Descrizione	<p>Descrizione:</p> <p>Il laboratorio Numeri in Gioco: Scopriamo la Matematica è pensato per studenti della scuola primaria e ha come obiettivo il consolidamento del concetto di numero e le principali operazioni. L'apprendimento avverrà attraverso l'esplorazione attiva e la costruzione personale della conoscenza. Con tale percorso si cercherà di aumentare l'interesse verso la matematica, rafforzando competenze di conteggio, riconoscimento dei numeri, operazioni di base e logica numerica in modo coinvolgente e motivante. Il fine è quello di promuovere una comprensione relazionale della matematica e non una mera comprensione strumentale. L'obiettivo dell'uso del gioco è quindi non solo di far comprendere come si eseguono le procedure matematiche, ma soprattutto perché possono essere eseguite in un certo modo, permettendo agli studenti di esplorare e comprendere anche altre possibili strategie e modalità di risoluzione.</p> <p>Il laboratorio sarà suddiviso in tre fasi principali, ciascuna delle quali introduce concetti matematici in modo graduale e coinvolgente.</p> <p>Obiettivi:</p> <p>Lo sviluppo della consapevolezza numerica, potenziando la comprensione del valore posizionale, del conteggio e delle relazioni tra numeri. L'apprendimento delle operazioni di base, fornendo una base pratica per addizione, moltiplicazione, divisione e sottrazione attraverso giochi e attività di costruzione. Il pensiero logico e strategico, attraverso giochi e attività di problem-solving, stimolando il pensiero critico e la logica numerica. Il lavoro di squadra e la cooperazione, incentivando la collaborazione tra studenti, aumentando la motivazione e il senso di appartenenza al gruppo.</p> <p>Attività</p> <p>Le fasi saranno: la scoperta dei numeri, gioco con le operazioni e strategia, infine logica con i numeri.</p> <p>La scoperta dei numeri</p> <p>Attività: Attraverso attività ludiche strutturate (Muro dei Numeri, Torri, Gioco delle Carte Numeriche, Lancia il dado a 10 facce, Conteggio collaborativo, Escape Room - Indovina il numero), l'uso di oggetti concreti (mattoncini, biglie, tappi) e app educative, gli alunni impareranno a riconoscere e costruire numeri, maturando una maggiore consapevolezza sul valore posizionale delle cifre. A conclusione del lavoro svolto, i ragazzi costruiranno con Lego Spyke un generatore di numeri e si sfideranno nel riconoscimento degli stessi.</p>
-------------	---

	<p>Giocare con le operazioni</p> <p>Attività:</p> <p>Con giochi strutturati (Creazione della Macchina delle Operazioni, Shut the box, Kingdomino, Bilancia numerica, Bingo delle operazioni, Prime Climb) e attività di gamification create su Genially, si stimoleranno gli alunni a consolidare concetti chiave delle principali operazioni matematiche e delle relative proprietà.</p> <p>Strategia e logica con i numeri</p> <p>Attività:</p> <p>Con giochi da tavolo (Uno, Set, Prime Climb, Rummikub, Mastermind, Qwirkle e Matador), problemi a squadre ed Escape Room, i bambini apprenderanno come e perché le operazioni numeriche funzionano, esplorando diversi approcci e comprendendo le relazioni tra i numeri. Svilupperanno abilità logiche e soluzioni creative ai problemi, riflettendo sul processo che li ha condotti ad una data soluzione e apprenderanno diverse strategie nel momento della condivisione con i compagni.</p> <p>Valutazione</p> <p>La valutazione avverrà attraverso l'osservazione diretta: durante le attività, l'insegnante osserverà il coinvolgimento degli studenti e la capacità di applicare i concetti numerici. La risoluzione, inoltre, di giochi matematici e quiz servirà come verifica delle competenze acquisite. Ci sarà anche una autovalutazione in cui gli studenti rifletteranno sull'esperienza e condivideranno i risultati. L'intento è quello di integrare nei giochi processi di valutazione e autovalutazione che favoriscono l'apprendimento trasformativo, con un focus sulle competenze matematiche, incoraggiando gli studenti a riflettere attivamente sul proprio percorso e a sviluppare una comprensione profonda e autonoma della materia.</p>
Data inizio prevista	07/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC833002
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Numeri in Gioco: Scopriamo la Matematica

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	49815 - Happy English: Giocando e Imparando

Descrizione	<p>Premessa</p> <p>Il progetto "Happy English: Giocando e Imparando" nasce con l'obiettivo di rendere l'apprendimento della lingua inglese un'esperienza significativa, divertente e stimolante per i bambini della scuola primaria. Rientra nel progetto "lettorato" dell'Istituto, tramite cui gli alunni si relazionano con un insegnante madrelingua. Gli alunni avranno l'occasione di approfondire l'apprendimento della lingua inglese attraverso un approccio dinamico e creativo che favorirà il recupero e il consolidamento delle competenze di base. Attraverso l'utilizzo di giochi, canzoni/ filastrocche e attività pratiche-manipolative i bambini saranno immersi in un ambiente linguistico stimolante. Gli obiettivi alla base del progetto verteranno su quattro macro-aree (ascolto, parlato, lettura e scrittura) e saranno in linea con il curriculum verticale dell'Istituto Comprensivo. Creare un ambiente positivo e collaborativo, migliorare l'ascolto e la comprensione di brevi messaggi legati al quotidiano, incentivare la produzione orale e scritta costituiscono gli obiettivi alla base del progetto.</p> <p>Descrizione</p> <p>Per facilitare l'apprendimento e la memorizzazione dei diversi vocaboli, il progetto potrebbe essere differenziato a seconda dell'età (attività diverse per il primo triennio e ultimo biennio della scuola primaria) e incentrato su moduli differenti, ciascuno focalizzato su un tema specifico (animali, cibo, famiglia, ecc.). Le attività previste sono:</p> <ul style="list-style-type: none">- Attività dinamiche che coinvolgono il corpo (TPR, Total Physical Response): attraverso l'esecuzione di movimenti gli alunni sono stimolati ad apprendere e consolidare i diversi vocaboli. In questo contesto, un'attività ludica che potrebbe essere avviata è "Simon says", all'interno della quale i bambini, seguendo le istruzioni e i comandi dell'insegnante o di un compagno, eseguono movimenti semplici;- Ascolto di canzoni: ascoltare e cantare canzoni facilita la memorizzazione di vocaboli e di strutture grammaticali. A seconda della tematica affrontata, esistono diverse filastrocche e melodie che consentono di ripassare e potenziare i vocaboli studiati;- Giochi di ruolo: rappresentare semplici scene di vita quotidiana (es. simulare una visita al mercato o al ristorante...), anche attraverso la predisposizione di un setting adeguato, aiuta l'alunno a immedesimarsi nel contesto e gli consente di avviare conversazioni/dialoghi su temi specifici favorendo la
-------------	--

	<p>comunicazione orale;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi attraverso l'uso delle flashcards: l'utilizzo di queste carte rappresenta un ottimo supporto educativo per facilitare la memorizzazione. Diverse possono essere le modalità, di seguito la presentazione di alcune: "fast" (l'insegnante gira la carta velocemente e chiede ai bambini di quale oggetto si tratta), "slowly slowly" (si parte con la carta coperta, si scopre gradualmente e i bambini dovranno individuare di cosa si tratta), "what's missing?" (l'insegnante posiziona sulla lavagna diverse flashcards, chiede agli alunni di chiudere gli occhi, elimina una delle carte e chiede ai bambini quale manca); - Attività ludiche che mirano al consolidamento di lettura e scrittura di parole in lingua inglese: un esempio potrebbe essere "pictionary" (un bambino disegna una parola, un secondo la indovina e la scrive), oppure "memory" (l'obiettivo è creare coppie di carte con immagini e parole corrispondenti); <p>Valutazione</p> <p>Al fine di valutare l'andamento degli apprendimenti dei singoli bambini possono essere adottate diverse strategie: l'uso di siti e app online (Wordwall, Learning App...) al cui interno si potranno creare/trovare diversi esercizi pratici per la verifica dei vocaboli studiati, l'osservazione diretta per valutare la partecipazione e i progressi dei diversi alunni, l'incoraggiamento all'autovalutazione per aiutare i bambini a riflettere sui propri miglioramenti e a fissare nuovi obiettivi.</p>
Data inizio prevista	07/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC833002
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Happy English: Giocando e Imparando

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

MODULO	
Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	49807 - Hello English: Scopriamo l'Inglese Insieme
Descrizione	<p>Il progetto Hello English: Scopriamo l'Inglese Insieme ha come obiettivo l'esperienza verbale diretta con un docente esperto o madrelingua, al fine di arricchire l'apprendimento della lingua inglese alla scuola primaria.</p> <p>L'approccio sarà di tipo comunicativo finalizzato all'acquisizione e all'approfondimento delle conoscenze linguistiche per dare la possibilità ai singoli alunni di acquisire una pronuncia corretta e di arricchire il lessico.</p> <p>In questa prospettiva si prevede di effettuare attività di speaking, listening e writing oltre alla conoscenza di argomenti di cultura dei paesi anglofoni e di carattere interdisciplinare.</p> <p>Come obiettivi specifici di apprendimento si cercherà di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avvicinare gli alunni alla lingua inglese parlata da un madrelingua; - approfondire aspetti della cultura e delle civiltà dei paesi anglofoni; - comprendere i punti essenziali di un discorso (dialoghi, istruzioni, presentazioni) e approfondire, attraverso l'ascolto, la consapevolezza della corretta pronuncia e dell'intonazione; - interagire con i pari e con l'adulto utilizzando espressioni e frasi note; - leggere e comprendere frasi di uso quotidiano, legate al proprio vissuto <p>VALUTAZIONE</p> <p>Al fine di valutare l'andamento degli apprendimenti dei singoli bambini saranno adottate diverse strategie basate sulla predisposizione di diversi esercizi pratici per la verifica dei vocaboli studiati, sull'osservazione diretta per valutare la partecipazione e i progressi dei diversi alunni, sull'incoraggiamento e l'autovalutazione per aiutare i bambini a riflettere sui propri miglioramenti e a fissare nuovi obiettivi.</p>
Data inizio prevista	07/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC833002



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

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Hello English: Scopriamo l'Inglese Insieme

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	49809 - English for Kids

<p>Descrizione</p>	<p>Il progetto English for Kids è predisposto per favorire l'acquisizione della lingua inglese attraverso attività interattive e ludiche con un docente madrelingua o esperto, arricchendo l'apprendimento in modo comunicativo e coinvolgente. I bambini saranno incoraggiati a partecipare attivamente per migliorare pronuncia, lessico e comprensione culturale.</p> <p>Il progetto adotta un approccio comunicativo e ludico-didattico, dove i bambini imparano l'inglese attraverso giochi di ruolo, storytelling, musica, giochi di movimento e attività artistiche. Si privilegia il learning by doing, in cui ogni attività rappresenta un'opportunità di apprendimento attivo e partecipato.</p> <p>Verranno predisposte attività di listening come a titolo esemplificativo ma non esaustivo, canzoncine e filastrocche in lingua inglese e attività di writing come mini-libro illustrato e cruciverba.</p> <p>Per monitorare il progresso degli studenti e garantire un feedback positivo verranno utilizzati:</p> <p>Osservazione Partecipativa: Durante le attività di gruppo, il docente osserva e annota i progressi e la partecipazione di ogni alunno, valutando in particolare l'impegno e l'uso della lingua.</p> <p>Mini-Quiz Interattivi: Piccoli quiz a fine modulo per rivedere i vocaboli e le frasi apprese.</p> <p>Indice di gradimento: Alla fine di ogni attività, i bambini possono colorare una faccina che rappresenta il loro livello di fiducia in ciò che hanno appreso. Questo permette ai bambini di riflettere sui propri miglioramenti e di rafforzare l'autostima.</p> <p>Diario di Classe: Alla fine di ogni modulo, la classe annota (con immagini e parole chiave) le nuove parole imparate e le esperienze vissute in un grande quaderno di classe. Questo sarà anche un bel ricordo delle esperienze fatte durante la realizzazione di questo progetto.</p> <p>Risultato Atteso</p> <p>Con queste metodologie e giochi, ci si aspetta che i bambini:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sviluppino un buon livello di comprensione orale e un vocabolario di base; Si sentano motivati e coinvolti nell'apprendimento della lingua inglese; Acquisiscano una pronuncia naturale attraverso l'interazione diretta con un docente esperto o madrelingua; Arricchiscano la conoscenza culturale dei paesi anglofoni in modo interdisciplinare.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>07/01/2025</p>

Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC833002
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
TOTALE				€ 5.295,00

DICHIARAZIONI

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