

All. A: Caratteristiche incarico per la realizzazione del Modulo

Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027 – Fondo sociale europeo plus (FSE+) – Priorità 1 – Scuola e competenze (FSE+), Obiettivo specifico ESO4.6 – sotto-azione ESO4.6.A.4.A- Interventi di cui ai decreti del Ministro dell’istruzione e del merito dell’ 11 aprile 2024, n. 72 e del 22 maggio 2025, n. 96 – Avviso Pubblico prot. n. 81652 del 23/05/2025 – *“Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l’inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni”* (c.d. Piano Estate).

CUP: B54D25004630007

TITOLO PROGETTO: ESO4.6.A4.A - Scuola per sempre

CODICE PROGETTO: ESO4.6.A4.A-FSEPNEM-2025-352

Il progetto si propone di ampliare e rafforzare l'offerta formativa delle/dei bambine/i e delle/dei ragazze/i che frequentano i plessi dell'istituto. L'IC1 di Imola comprende, infatti, sette plessi su due comuni, Imola e Mordano: uno di infanzia, quattro di primaria e due di secondaria di primo grado. L'esigenza dell'ampliamento e del rafforzamento dell'offerta formativo è molto sentito dalle famiglie e trova ampio sostegno nel territorio che chiede alla scuola di essere continua e "per sempre".

Tipo modulo: Lingua madre

Titolo: Lingua madre- GiocaMente

Utenti: min 15 max 30

Plesso: Scuola primaria di Sesto Imolese, Cl 2° -3°

Durata: 30 h (Gennaio – Marzo 2026), ogni martedì e venerdì dalle ore 13.30 alle ore 16.30;

Obiettivi: Rafforzamento delle competenze linguistiche in italiano, con particolare attenzione agli alunni a rischio dispersione, abbandono, ritiro sociale o di recente arrivo in Italia. Il progetto prevede delle attività ludico/motorie per l’approfondimento e il consolidamento delle competenze di base. Le attività si baseranno su giochi afferenti all’ambito linguistico, in particolare sulle principali difficoltà ortografiche e fonologiche, su compiti di realtà e di logica con un mix di prove STEM e Rally matematico transalpino. Il progetto coinvolgerà gli alunni in un clima ludico e con un apprendimento multisensoriale. All’occorrenza verranno introdotti giochi e strumenti sia analogici che digitali. Gli alunni avranno a disposizione materiali inusuali e di recupero per poter apprendere divertendosi. Il gruppo sarà eterogeneo per permettere attività di peer to peer e tutoring, di lavoro in piccolo gruppo, modalità didattica a stazioni e piccole gare in squadre.

Modalità di fruizione corso: in presenza

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

Daniela Loreti