

AVVISO - 53338, 09/03/2026, FSE+, Agenda SUD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
CANDIDATURA N. 22335
ANAGRAFICA SCUOLA

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC SOVERIA MANNELLI "G.RODARI"
Codice meccanografico	CZIC81500Q
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA PIERO CIAMPI
Provincia	CATANZARO
Comune	SOVERIA MANNELLI
CAP	88049
Telefono	0968662186
Email	CZIC81500Q@istruzione.it
Sito web	www.icrodarisoveria.edu.it
Numero Alunni	0
Plessi	CZIC81500Q CZAA81501L CZAA81502N CZAA81504Q CZAA81505R CZEE81501T CZEE81502V CZEE815041 CZMM81501R CZMM81502T

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda SUD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
Istituto	CZIC81500Q - IC SOVERIA MANNELLI "G.RODARI"
Codice candidatura	22335
Importo totale richiesto	€ 101.988,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	16
Data Delibera Collegio docenti	01/09/2025
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	39
Data Delibera Consiglio d'istituto	10/09/2025

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - OMNIA LAB	€ 101.988,00
TOTALE PROGETTI	€ 101.988,00

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	"English Starter Kit"	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Fabbrica di Storie	€ 7.460,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Navigare il sapere -Scuola Secondaria 1° grado Carlopoli	€ 6.345,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Gioca e scrivi	€ 5.754,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Le chiavi della comprensione- Scuola Secondaria Soveria	€ 7.237,00
ESO4.6.A1.B	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	Flyers Sprint	€ 7.460,00
ESO4.6.A1.B	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	Key for Success	€ 7.460,00
ESO4.6.A1.B	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	Mission: English! Classi Prima A, Prima B e prima C Scuola Secondariasecondarie	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Check-point Matematica 1 A 1B 1C 2026/2027	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matemagica	€ 7.460,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	CARLOPOLI SECONDARIA	€ 7.460,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	MATEMATICA VIVA	€ 7.460,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Piccoli Ricercatori	€ 5.907,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Officina STEM- terze secondaria soveria	€ 6.345,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Idea Lab I-II-III SECONDARIA CARLOPOLI	€ 7.460,00
TOTALE MODULI			€ 101.988,00

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

PROGETTI E MODULI

Progetto: OMNIA LAB
ESO4.6.A1
ESO4.6.A1.B

Titolo

ESO4.6.A1.B - OMNIA LAB

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

Descrizione

Il progetto Omnia Lab rappresenta un approccio innovativo e laboratoriale per il potenziamento delle competenze di base (Italiano, Matematica, Scienze e Inglese) rivolto agli studenti della scuola primaria e della secondaria di primo grado. L'obiettivo principale non è solo colmare eventuali lacune, ma trasformare l'apprendimento in un'esperienza attiva, superando la tradizionale lezione frontale. Il progetto si fonda su tre direttrici metodologiche principali:

Didattica Laboratoriale: "Imparare facendo". Ogni disciplina viene affrontata attraverso esperimenti, risoluzione di problemi reali e attività pratiche. **Personalizzazione:** I percorsi sono flessibili per adattarsi ai diversi ritmi di apprendimento degli alunni, favorendo l'inclusione.

Integrazione Digitale: Uso di software didattici, piattaforme di e-learning e strumenti interattivi per rendere i contenuti più accattivanti e vicini al linguaggio dei "nativi digitali".

Aree di intervento

Italiano:

- Comunicazione e Comprensione, si punta a rafforzare la padronanza della lingua come strumento di pensiero.
- Lettura critica: Analisi di testi non solo letterari ma anche informativi.
- Scrittura creativa: Laboratori di redazione per migliorare sintassi e lessico. Debate: Esercitazioni di argomentazione orale per sviluppare la fiducia espositiva.

Matematica e Scienze:

- Logica e Metodo Scientifico ;L'enfasi è posta sul passaggio dal concreto all'astratto.
- Problem Solving: Affrontare sfide matematiche legate alla vita quotidiana.
- STEM Lab: Esperimenti scientifici "mani in pasta" per osservare i fenomeni naturali e formulare ipotesi.
- Coding: Introduzione al pensiero computazionale per strutturare la logica.

Inglese:

- Verso la Cittadinanza Globale; L'obiettivo è il miglioramento dei livelli del Quadro Comune Europeo (A1/A2).
- Metodo CLIL: Apprendimento di contenuti non linguistici (es. scienze o storia) direttamente in inglese.
- Conversazione: Focus sulla fluency attraverso giochi di ruolo e

	<p>simulazioni di situazioni reali.</p> <p>Modalità Organizzative Omnia Lab viene attuato attraverso: Moduli Extracurricolari: Ore aggiuntive pomeridiane dedicate a gruppi di livello o classi aperte. Peer Tutoring: Gli studenti più avanti nel percorso aiutano i compagni, consolidando a loro volta le proprie conoscenze. Monitoraggio Test d'ingresso e d'uscita per misurare l'effettivo miglioramento delle competenze chiave.</p>
Codice CUP	G44D25005920007
Data inizio prevista	03/06/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Numero moduli	15
Importo richiesto	€ 101.988,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	165026 - Check-point Matematica 1 A 1B 1C 2026/2027

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

Descrizione

Il percorso "Check-point Matematica" è rivolto agli alunni che frequenteranno le classi prime di scuola secondaria dell'istituto nel prossimo anno scolastico 2026/2027

Descrizione del Percorso (Focus Azzeramento)

Il modulo di "azzeramento" non deve essere inteso come una mera ripetizione del programma della scuola primaria, bensì come un'operazione di riallineamento cognitivo e metodologico.

L'intervento mira a individuare e colmare le lacune pregresse attraverso una revisione critica dei concetti fondamentali che spesso vengono appresi in modo meccanico.

L'azzeramento si focalizza sulla transizione dal "saper fare" (calcolo procedurale) al "saper perché" (comprensione concettuale), preparando il terreno per l'astrazione tipica della scuola secondaria.

Finalità del Progetto

Le finalità generali del modulo PON sono orientate alla crescita complessiva dello studente nel suo approccio alla disciplina: Garantire che ogni alunno possieda i prerequisiti minimi necessari per affrontare il programma di classe prima senza frustrazioni. Ricostruire un rapporto positivo con la matematica, spesso percepita come ostica, attraverso il successo in compiti di realtà e sfide logiche.

Abituare l'alunno a giustificare le proprie scelte operative, passando dall'esecuzione passiva all'analisi critica del problema. Utilizzare linguaggi diversi (grafico, manipolativo, digitale) per permettere a tutti gli stili di apprendimento di emergere.

Competenze Mirate

Il progetto punta allo sviluppo di competenze specifiche, in linea con i quadri di riferimento nazionali ed europei:

Competenze Matematiche (Hard Skills)

Padronanza del numero: Comprendere e utilizzare diverse rappresentazioni dei numeri (interi, frazionari, decimali) e le relazioni tra essi sulla retta numerica.

Pensiero Algoritmico: Padroneggiare le strategie di calcolo (scritto e mentale) e saper scegliere l'operazione corretta per risolvere una situazione problematica.

Argomentazione Geometrica: Riconoscere e denominare le figure del piano, identificandone varianti e invarianti (perimetri, angoli, simmetrie).

Competenze Trasversali (Soft Skills)

Problem Solving: Analizzare una situazione problematica, identificare i dati rilevanti, formulare ipotesi e verificare la

	<p>coerenza della soluzione.</p> <p>Imparare ad Imparare: Sviluppare un metodo di lavoro autonomo e la capacità di autovalutazione rispetto ai propri errori.</p> <p>Competenza Digitale: Utilizzare strumenti tecnologici e software di geometria dinamica per esplorare proprietà matematiche.</p> <p>Collaborazione: Lavorare in gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune, confrontando strategie diverse e accettando il punto di vista altrui.</p>
Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	15/09/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZAA81500G
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Check-point Matematica 1 A 1B 1C 2026/2027

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 per gli allievi di scuola secondaria di primo grado
Titolo modulo	165041 - Flyers Sprint
Descrizione	<p>Descrizione del progetto – Livello Elementare (A2) Il presente progetto è finalizzato al potenziamento delle competenze linguistico-comunicative della lingua inglese, in riferimento al livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (QCER).</p> <p>Lo studente è in grado di comprendere frasi isolate ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza, quali informazioni personali e familiari, acquisti, contesto geografico locale e aspetti legati al mondo del lavoro. È inoltre in grado di interagire in situazioni comunicative semplici e routinarie che richiedono uno scambio di informazioni diretto e su argomenti familiari e abituali.</p> <p>Lo studente è altresì in grado di descrivere in termini semplici aspetti della propria esperienza personale, del proprio ambiente di vita e bisogni immediati, utilizzando strutture linguistiche di base in modo funzionale alla comunicazione.</p> <p>Il progetto prevede il consolidamento e il potenziamento delle quattro abilità fondamentali della lingua inglese (listening, speaking, reading e writing), l'ampliamento del lessico attivo e passivo, nonché il rafforzamento delle principali strutture grammaticali di base e intermedie. Particolare attenzione è rivolta al miglioramento della fluidità (fluency), dell'accuratezza (accuracy) e della pronuncia nella produzione orale.</p> <p>L'intervento didattico è finalizzato ad accompagnare gli studenti verso il progressivo raggiungimento delle competenze linguistiche previste dal QCER, con riferimento ai livelli A1/A2, anche in funzione del conseguimento della certificazione linguistica Flyers</p>
Data inizio prevista	11/01/2027
Data fine prevista	15/05/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZIC81500Q
Numero destinatari	20

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Flyers Sprint

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado
Titolo modulo	165046 - Key for Success
Descrizione	<p>Descrizione del progetto – Livello Elementare (A2)</p> <p>Il presente progetto è finalizzato al potenziamento delle competenze linguistico-comunicative della lingua inglese, in riferimento al livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (QCER).</p> <p>Lo studente è in grado di comprendere frasi isolate ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza, quali informazioni personali e familiari, acquisti, contesto geografico locale e aspetti legati al mondo del lavoro. È inoltre in grado di interagire in situazioni comunicative semplici e routinarie che richiedono uno scambio di informazioni diretto e su argomenti familiari e abituali.</p> <p>Lo studente è altresì in grado di descrivere in termini semplici aspetti della propria esperienza personale, del proprio ambiente di vita e bisogni immediati, utilizzando strutture linguistiche di base in modo funzionale alla comunicazione.</p> <p>Il progetto prevede il consolidamento e il potenziamento delle quattro abilità fondamentali della lingua inglese (listening, speaking, reading e writing), l'ampliamento del lessico attivo e passivo, nonché il rafforzamento delle principali strutture grammaticali di base e intermedie. Particolare attenzione è rivolta al miglioramento della fluidità (fluency), dell'accuratezza (accuracy) e della pronuncia nella produzione orale.</p> <p>L'intervento didattico è finalizzato ad accompagnare gli studenti verso il progressivo raggiungimento delle competenze linguistiche previste dal QCER, con riferimento ai livelli A2/B1 anche in funzione del conseguimento della certificazione linguistica Key for Schools</p>
Data inizio prevista	11/01/2027
Data fine prevista	15/05/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZIC81500Q

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Key for Success

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	164576 - Fabbrica di Storie

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

Descrizione

Presentazione del Percorso

Il laboratorio di Scrittura Creativa è destinato agli alunni che frequentano nell'a.s. 2025-26, le classi terze della scuola primaria di Soveria e si propone di trasformare l'approccio alla produzione scritta da compito scolastico a esperienza generativa.

In terza primaria, i bambini possiedono già le basi della letto-scrittura; questo progetto interviene per potenziare la qualità del testo, lavorando sulla ricchezza del vocabolario e sulla fluidità della struttura sintattica attraverso il gioco e la cooperazione.

Obiettivi Didattici e Competenze

Il percorso mira a far acquisire agli alunni le seguenti abilità:

Potenziamento del Lessico: Sostituire i "verbi tuttofare" (fare, dire, avere) con termini precisi e specialistici; utilizzare aggettivi qualificativi per arricchire le descrizioni.

Padronanza Sintattica: Imparare a costruire frasi complesse ma chiare, utilizzando correttamente i connettivi logici (mentre, poiché, invece, infine).

Revisione Critica: Sviluppare la capacità di "autocorrezione" e di editing, imparando a rileggere i propri testi per migliorarne la forma.

Pianificazione del Testo: Organizzare le idee prima della scrittura attraverso mappe mentali e schemi creativi.

Metodologia: "Il Laboratorio di Redazione"

L'aula viene vissuta come una Redazione Editoriale. Ogni bambino sperimenta diversi ruoli (autore, correttore di bozze, illustratore). Le attività principali includono:

I Binomi Fantastici: Partendo dalle tecniche di Gianni Rodari, accostare parole distanti per innescare narrazioni inaspettate.

Il Cerca-Parole: Sfide di gruppo per trovare sinonimi e contrari, costruendo un "muro del lessico" a cui attingere durante la scrittura.

Scomposizione e Ricomposizione: Esercizi di "smontaggio" di frasi mal strutturate per ricostruirle in modo più elegante e corretto.

Scrittura Collettiva: Creazione di storie a più mani per imparare la coerenza narrativa.

Articolazione delle Attività

Parole che Colorano: Laboratorio sugli aggettivi e sulle similitudini per rendere i testi visivi e sensoriali.

Il Meccanismo del Racconto: Studio dei connettivi temporali e logici per dare ritmo alla storia.

Cronisti di Classe: Scrittura di brevi articoli su fatti reali o immaginari per curare la sintassi del testo informativo.

	L'Editing Creativo: Laboratorio di correzione dei testi per scoprire che "scrivere bene significa saper riscrivere".
Data inizio prevista	03/06/2026
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZIC81500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Fabbrica di Storie

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	165189 - Piccoli Ricercatori

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

<p>Descrizione</p>	<p>Il modulo di azzeramento destinato agli alunni della scuola primaria di Soveria che nell'a.s. 2026-2027 vi frequenteranno la classe seconda, si propone di uniformare il linguaggio e l'approccio alla ricerca, partendo da un'esperienza laboratoriale condivisa. L'obiettivo non è la trasmissione di contenuti, ma l'attivazione di una "postura mentale" scientifica: imparare a guardare il mondo con occhi nuovi.</p> <p>Finalità</p> <p>Il modulo si propone di avvicinare gli alunni al metodo scientifico attraverso esperienze pratiche, coinvolgenti e laboratoriali. Attraverso attività di tipo "mani in pasta", i bambini saranno guidati a osservare fenomeni naturali, porsi domande, formulare semplici ipotesi e verificarle tramite esperimenti.</p> <p>Finalità</p> <p>Stimolare la curiosità e l'interesse verso i fenomeni scientifici. Promuovere un approccio attivo e laboratoriale all'apprendimento delle scienze. Sviluppare il pensiero logico e il ragionamento causale. Favorire la capacità di osservazione e descrizione della realtà. Incentivare il lavoro cooperativo e il confronto tra pari. Rafforzare l'autonomia e la fiducia nelle proprie capacità di scoperta.</p> <p>Competenze attese</p> <p>-Competenze scientifiche:</p> <p>Osservare fenomeni naturali utilizzando i sensi e semplici strumenti. Descrivere in modo semplice ciò che osservano, utilizzando un linguaggio adeguato all'età. Formulare ipotesi guidate ("secondo me succede perché..."). Partecipare a semplici esperimenti e riconoscerne le fasi principali (prima, durante, dopo). Comprendere relazioni di causa-effetto in contesti concreti.</p> <p>-Competenze trasversali (STEM):</p> <p>Creare un terreno comune: Assicurarsi che ogni alunno comprenda la differenza tra "osservare" e "guardare". Abbandonare la paura dell'errore: Stabilire che in laboratorio l'ipotesi sbagliata è una risorsa, non un fallimento. Osservazione diagnostica: Permettere all'insegnante di valutare i prerequisiti (capacità di attenzione, motricità fine, capacità descrittiva).</p> <p>Competenze personali e sociali</p>
--------------------	---

	Mostrare curiosità e atteggiamento esplorativo verso l'ambiente. Partecipare attivamente alle attività laboratoriali. Rispettare materiali, spazi e regole condivise. Accettare il confronto con le idee degli altri.
Data inizio prevista	02/09/2026
Data fine prevista	30/09/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZAA81500G
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Piccoli Ricercatori

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	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	165059 - Navigare il sapere -Scuola Secondaria 1° grado Carlopoli

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

Descrizione

In un panorama educativo in continua evoluzione, la scuola ha il compito prioritario di fornire agli studenti non solo contenuti, ma metodi e strumenti per navigare la complessità dell'informazione contemporanea. Il presente progetto si inserisce in questa visione, proponendo un percorso formativo focalizzato sulla trasformazione della didattica tradizionale in un'esperienza attiva, partecipativa e digitalmente aumentata.

Il Modulo "Navigare il sapere" destinato agli alunni di Scuola Secondaria di 1° grado di Carlopoli, nasce dalla necessità di contrastare la frammentazione delle conoscenze, promuovendo lo sviluppo di un pensiero critico e strutturato. Attraverso l'uso consapevole delle tecnologie digitali e delle tecniche di rappresentazione grafica della conoscenza (mappe mentali e concettuali), il progetto mira a trasformare lo studente da fruitore passivo a costruttore del proprio sapere.

Competenze Chiave Europee

Il progetto mira a sviluppare principalmente tre delle otto competenze chiave:

- Competenza Alfabetica Funzionale: Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni.
- Competenza Digitale: Uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie per l'apprendimento (creazione di mappe digitali).
- Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare: La capacità di riflettere su sé stessi, gestire efficacemente il tempo e le informazioni, e progredire nell'apprendimento in modo autonomo.

Risultati Attesi

Lo studente sarà in grado di estrapolare le parole chiave e i nodi concettuali principali da un testo espositivo o narrativo.

Capacità di distinguere tra informazioni primarie (concetti pivot) e dettagli secondari.

Utilizzo autonomo di software e applicativi per la creazione di mappe mentali e concettuali (es. CMap Tools, MindMeister, Canva).

Riconoscimento del proprio stile di apprendimento (visivo, uditivo, cinestetico) e scelta della strategia di studio più adatta.

Capacità di organizzare il tempo studio e le fasi di ripasso utilizzando la mappa come traccia mnemonica.

Capacità di co-progettare mappe in piccoli gruppi, favorendo l'apprendimento tra pari (Peer Learning).

Miglioramento della fluidità nell'esposizione dei contenuti partendo dal supporto visivo della mappa.

Data inizio prevista	03/11/2026
Data fine prevista	31/01/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZIC81500Q
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Navigare il sapere -Scuola Secondaria 1° grado Carlopoli

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
TOTALE				€ 6.345,00

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	165076 - Officina STEM- terze secondaria soveria

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

Descrizione

Il passaggio dalla scuola secondaria di primo grado a quella di secondo grado rappresenta un momento critico nello sviluppo cognitivo dell'alunno. In questa fase, le Scienze e la Matematica non possono più essere vissute come insiemi di regole mnemoniche, ma devono diventare strumenti di interpretazione del mondo.

Il presente progetto che sarà frequentato nell'anno scolastico 2026-2027 dagli alunni della classe 3A e 3B della Scuola Secondaria di Soveria Mannelli, nasce dall'esigenza di superare la didattica frontale "trasmissiva" a favore di una didattica esperienziale. Spesso, gli studenti percepiscono un distacco tra le formule studiate sul libro e i fenomeni naturali; il modulo punta a ricucire questo strappo utilizzando il laboratorio come "ponte" tra il dato sensibile (concreto) e il modello matematico (astratto).

Finalità

Le finalità del progetto si articolano su tre assi principali:
Sviluppo del Pensiero Critico: Educare gli studenti a non accettare passivamente i dati, ma a verificarli attraverso il rigore del Metodo Scientifico.

Riduzione del Divario di Genere (STEM): Incoraggiare la partecipazione attiva alle discipline tecnico-scientifiche attraverso sfide pratiche che premiano l'intuizione e la creatività, abbattendo gli stereotipi sulle materie "difficili".

Orientamento Attivo: Fornire agli alunni di terza media gli strumenti per comprendere le proprie attitudini in vista della scelta del percorso di studi superiore, valorizzando il talento nel problem solving.

Competenze

Il modulo mira a sviluppare le seguenti competenze chiave, declinate per l'area scientifico-logica:

Competenza Matematica e in Scienze, Tecnologie e Ingegneria (STEM)

-Capacità di modellizzazione: Saper tradurre un fenomeno fisico (es. il moto di un oggetto o il calore di una reazione) in un linguaggio formale (grafici, tabelle, equazioni semplici).

-Padronanza del metodo: Formulare ipotesi verificabili, progettare un esperimento controllato e analizzare i risultati con onestà intellettuale.

Competenza in Materia di Cittadinanza

Collaborazione in team: Lavorare in gruppi di laboratorio

	<p>rispettando ruoli e scadenze (fondamentale nei moduli PON). Responsabilità verso l'ambiente: Comprendere le leggi della natura per sviluppare una coscienza ecologica basata su dati oggettivi (es. efficienza energetica).</p> <p>Competenza Digitale -Analisi dei dati: Utilizzo di software di base (fogli di calcolo) per la registrazione dei dati raccolti durante i "Mani in Pasta". -Information Literacy: Saper distinguere tra un'informazione scientificamente fondata e una "fake news" o un'osservazione soggettiva.</p> <p>Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare -Resilienza nel Problem Solving: Gestire l'errore non come fallimento, ma come dato fondamentale per affinare l'ipotesi successiva.</p>
Data inizio prevista	03/11/2026
Data fine prevista	24/04/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZIC81500Q
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Officina STEM- terze secondaria soveria

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
TOTALE				€ 6.345,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	164581 - "English Starter Kit"

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

Descrizione

Un percorso di azzeramento (o Refresher Course) è fondamentale per livellare le competenze della classe prima per affrontare il passaggio alla classe successiva.

L'obiettivo è consolidare le strutture grammaticali e il lessico di base (Livello A1 del QCER).

Gli obiettivi sono declinati secondo le indicazioni nazionali e il QCER (Livello A1)

Listening (Ascolto): Comprendere istruzioni brevi e semplici relative alla vita di classe ("Open your book", "Listen to the song").

Speaking (Produzione Orale): Interagire in brevi scambi comunicativi per presentare se stessi, i propri gusti e la propria famiglia.

Reading (Lettura): Comprendere testi molto brevi e semplici, accompagnati da supporti visivi (flashcards, icone).

Writing (Scrittura): Copiare parole e brevi frasi note, completare testi bucati (cloze test) e scrivere semplici messaggi personali.

Per evitare la noia e stimolare la partecipazione attiva, il modulo adotta le seguenti strategie:

TPR (Total Physical Response): L'insegnante impartisce comandi e gli alunni rispondono fisicamente (es. "Jump", "Touch your nose"). Questo aiuta a memorizzare i verbi senza traduzione simultanea.

Gamification: Trasformare il ripasso grammaticale in sfida (es. "The Hangman" per lo spelling, "Bingo" per i numeri).

Scaffolding Visivo: Utilizzo costante di tabelle, mappe e immagini per supportare la comprensione del lessico senza ricorrere all'italiano.

Cooperative Learning: Lavoro a coppie o in piccoli gruppi per le attività di role-play, favorendo l'aiuto reciproco tra compagni (peer tutoring).

Flipped Classroom (leggera): Chiedere agli alunni di portare un oggetto da casa (es. un giocattolo o una foto) per descriverlo in classe, rendendo l'alunno protagonista della lezione.

Un incontro tipico di 2 ore potrebbe essere così suddiviso:

Warm-up (15 min)- Canzone o gioco di movimento per "entrare" nella lingua.

Input (30 min): Presentazione del lessico/struttura tramite flashcards o digital board.

Practice (45 min): Attività laboratoriale (creazione di un poster, gioco a squadre).

Cool-down & Wrap-up (30 min): Breve riflessione su cosa si è imparato (metacognizione) e piccolo compito creativo.

	<p>Il successo del modulo non viene misurato con voti numerici punitivi, ma attraverso:</p> <p>Osservazione sistematica: Partecipazione e interesse durante le attività.</p> <p>Entry & Exit Test: Un breve test divertente all'inizio e alla fine del percorso per visualizzare i progressi fatti.</p> <p>Autovalutazione: Una "Smile-map" dove gli alunni segnano come si sentono rispetto a ogni obiettivo raggiunto.</p>
Data inizio prevista	02/09/2026
Data fine prevista	30/09/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZIC81500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"English Starter Kit"

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 per gli allievi di scuola secondaria di primo grado
Titolo modulo	164619 - Mission: English! Classi Prima A, Prima B e prima C Scuola Secondariasecondarie

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

<p>Descrizione</p>	<p>Finalità</p> <p>Il progetto ha lo scopo di accompagnare gli alunni delle classi prima A , prima B e prima C dell'anno scolastico 2026-2027, con livello iniziale, nella scoperta della lingua inglese attraverso un approccio comunicativo, inclusivo e motivante.</p> <p>In particolare si intende:</p> <ul style="list-style-type: none"> sviluppare una prima competenza comunicativa di base in lingua inglese; favorire la fiducia in sé stessi nell'uso della lingua straniera; promuovere atteggiamenti di curiosità e apertura verso altre culture; recuperare eventuali lacune pregresse e garantire pari opportunità di apprendimento; stimolare la partecipazione attiva attraverso attività ludiche e cooperative. <p>Il modulo si rivolge ad alunni delle classi prime della scuola secondaria di primo grado che presentano un livello iniziale o nullo di competenza nella lingua inglese.</p> <p>Si evidenzia che tali studenti, nel corso della scuola primaria, per diversi fattori (discontinuità didattica, frequenza irregolare, difficoltà di apprendimento, contesti socio-culturali svantaggiati o altre criticità) non hanno avuto l'opportunità di sviluppare in modo adeguato le competenze linguistiche di base previste al termine del primo ciclo di istruzione.</p> <p>Pertanto, si rende necessario un intervento mirato di azzeramento e consolidamento, finalizzato a colmare le lacune pregresse e a costruire solide basi per il successivo percorso di apprendimento della lingua inglese.</p> <p>Il progetto si propone inoltre di:</p> <ul style="list-style-type: none"> recuperare e potenziare le competenze linguistiche di base non pienamente acquisite nella scuola primaria; offrire un percorso graduale e accessibile agli alunni che partono da livelli di competenza iniziali molto fragili o disomogenei. <p>Competenze attese</p> <p>Competenze linguistiche (livello A1 – pre-A1)</p> <p>Al termine del modulo, gli alunni saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> comprendere e utilizzare espressioni di uso quotidiano e frasi molto semplici; presentarsi e presentare altri (nome, età, provenienza); porre e rispondere a domande semplici su dati personali; comprendere istruzioni di base in classe;
--------------------	---

	<p>interagire in modo essenziale se l'interlocutore parla lentamente.</p> <p>Competenze comunicative</p> <p>Interagire in brevi scambi dialogici guidati;</p> <p>Comprendere il significato globale di messaggi orali semplici;</p> <p>Utilizzare formule di cortesia (saluti, ringraziamenti).</p> <p>Competenze trasversali</p> <p>Sviluppare autonomia nell'apprendimento;</p> <p>Collaborare in attività di gruppo (cooperative learning);</p> <p>Rafforzare attenzione, memoria e capacità di ascolto;</p> <p>Acquisire strategie per imparare una lingua (ripetizione, associazione, uso di immagini).</p> <p>Competenze digitali (se previste)</p> <p>Utilizzare semplici strumenti digitali per apprendere vocaboli e strutture (giochi interattivi, video, app didattiche);</p> <p>Interagire con contenuti multimediali in lingua inglese.</p>
Data inizio prevista	02/09/2026
Data fine prevista	30/09/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZIC81500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mission: English! Classi Prima A, Prima B e prima C Scuola Secondariasecondarie

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
Titolo modulo	164526 - Matematica

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

Descrizione

Finalità del Percorso

Rivolto agli alunni delle classi Quarta A e Quarta B della Scuola Primaria di Soveria(a.s.2025-2026) il modulo si propone di scardinare l'idea della matematica come materia puramente mnemonica o astratta. Attraverso l'approccio del "learning by doing" (imparare facendo), gli alunni di classe quarta verranno guidati a percepire il numero e la figura geometrica non come obblighi scolastici, ma come strumenti per interpretare la realtà.

Obiettivi Didattici Specifici:

Potenziamento del Calcolo Mentale: Trasformare le operazioni in strategie rapide e intuitive, quasi "magiche", per aumentare la fiducia nelle proprie capacità.

Problem Solving Creativo: Incoraggiare il pensiero laterale per trovare soluzioni non convenzionali a enigmi logici.

Cooperazione e Teamwork: Utilizzare il gioco di squadra per risolvere sfide comuni, abbassando l'ansia da prestazione tipica della materia.

Geometria Dinamica: Esplorare lo spazio e le forme attraverso la manipolazione di materiali (es. origami, tangram o kit di costruzione).

Competenze sviluppate

Competenza matematica e logico-razionale

Sviluppare la capacità di utilizzare numeri, operazioni e forme geometriche per comprendere e interpretare situazioni reali, superando l'approccio puramente mnemonico.

Competenza nel calcolo mentale

Applicare strategie rapide, flessibili ed efficaci per eseguire calcoli a mente, rafforzando sicurezza, autonomia e fiducia nelle proprie capacità.

Competenza nel problem solving

Affrontare e risolvere situazioni problematiche attraverso strategie personali e creative, sviluppando pensiero critico e laterale.

Competenza collaborativa e sociale

Lavorare in gruppo in modo costruttivo, condividendo idee e strategie per raggiungere obiettivi comuni, riducendo l'ansia da prestazione.

Competenza spaziale e geometrica

Riconoscere, rappresentare e manipolare figure geometriche nello spazio attraverso attività pratiche e laboratoriali (origami, tangram, costruzioni).

Competenza nell'apprendimento attivo ("learning by doing")

Imparare attraverso l'esperienza diretta, sperimentando e costruendo conoscenze in modo concreto e significativo.

	<p>Competenza metacognitiva Riflettere sui propri processi di apprendimento, riconoscendo strategie efficaci e sviluppando consapevolezza del proprio modo di imparare.</p> <p>Competenza nell'uso di strategie intuitive e creative Sviluppare approcci personali e intuitivi alla matematica, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e meno astratto.</p>
Data inizio prevista	03/06/2026
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZIC81500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

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	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	165119 - Idea Lab I-II-III SECONDARIA CARLOPOLI

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

Descrizione

Il progetto che sarà realizzato nelle 3 classi della scuola secondaria di 1° grado di Carlopoli, si configura come un ponte intergenerazionale all'interno della scuola. In un gruppo eterogeneo, la scienza diventa un linguaggio comune. La premessa è l'inclusione attraverso il "fare": mentre i ragazzi di prima esplorano la fenomenologia (cosa succede?), quelli di seconda e terza si occupano della modellizzazione e della formalizzazione (perché succede e come lo calcolo?). Si sfrutta il peer-tutoring, dove i più grandi guidano i più piccoli nel rigore del metodo.

Competenze Europee e Traguardi Nazionali

1. Competenza in Matematica, Scienze, Tecnologie e Ingegneria (STEM)

Osservazione Sistematica: Capacità di guardare un fenomeno naturale (es. la capillarità nelle piante o il moto di un pendolo) identificando le variabili in gioco.

Utilizzo della Misura: Saper scegliere e utilizzare correttamente lo strumento (cronometro, calibro, bilancia digitale) associando il valore alla corretta unità di misura.

Modellizzazione Logica: Capacità di passare dal dato fisico alla sua rappresentazione (disegno tecnico per la 1^a, tabella per la 2^a, grafico cartesiano e formula per la 3^a).

Pensiero Computazionale: Scomporre un problema complesso in sotto-problemi più semplici per arrivare a una soluzione algoritmica.

2. Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare

Gestione dell'Errore: Analizzare il fallimento di un esperimento come una "scoperta negativa" utile a rifinire l'ipotesi di partenza.

Autonomia Operativa: Saper organizzare il proprio banco di lavoro e i materiali necessari seguendo una procedura data (protocollo sperimentale).

Peer-Tutoring (Apprendimento tra pari): Capacità dei ragazzi più grandi di spiegare concetti astratti ai più piccoli, e dei più piccoli di porre domande critiche.

	<p>3. Competenza in Materia di Cittadinanza Collaborazione Energetica: Lavorare in gruppi cooperativi dove il successo del progetto dipende dal contributo di ogni membro (chi misura, chi registra, chi analizza).</p> <p>Consapevolezza Ambientale: Valutare l'impatto scientifico delle proprie scelte quotidiane (consumi, rifiuti, energia) basandosi su dati oggettivi e non su opinioni.</p> <p>4. Competenza Digitale Data Entry e Analisi: Utilizzare software (fogli di calcolo o app di simulazione) per raccogliere i dati e visualizzarli in forma grafica.</p> <p>Verifica delle Fonti: Saper distinguere tra spiegazioni scientifiche attendibili e pseudoscienza durante le ricerche bibliografiche per il progetto.</p>
Data inizio prevista	02/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZIC81500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Idea Lab I-II-III SECONDARIA CARLOPOLI

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	165227 - CARLOPOLI SECONDARIA
Descrizione	CLASSI TUTTE
Data inizio prevista	02/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZIC81500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CARLOPOLI SECONDARIA

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	164555 - MATEMATICA VIVA

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

Descrizione

Descrizione del Percorso

Il modulo si propone di accompagnare gli alunni delle classi 1A-1B-1C dell'anno scolastico 2026-2027, in un viaggio metodologico che parte dall'esperienza sensoriale per approdare alla formalizzazione matematica. L'obiettivo è dimostrare che l'astrazione non è un concetto "lontano", ma il punto di arrivo naturale di un'osservazione pratica e concreta.

Il cuore del progetto è il Problem Solving Situato: non si risolvono problemi standard da sussidiario, ma sfide tratte dalla vita quotidiana. Gli studenti impareranno che la matematica è uno strumento di "potere" che permette di interpretare la realtà, fare previsioni e prendere decisioni informate.

Le Fasi del Metodo: Dal "Fare" al "Pensare"

Il percorso seguirà rigorosamente il ciclo dell'apprendimento esperienziale:

Fase Concreta (Manipolazione): Utilizzo di oggetti fisici (regoli, bilance, spago, contenitori graduati) per simulare situazioni reali.

Fase Iconica (Rappresentazione): Trasposizione dell'esperienza in disegni, diagrammi di flusso e schemi grafici.

Fase Astratta (Simbolizzazione): Traduzione del modello grafico in linguaggio matematico (equazioni, espressioni, proporzioni).

Esempi di Sfide di Problem Solving

Il modulo sarà articolato in "Missioni" pratiche:

Missione Spesa Intelligente: Analizzare le offerte del supermercato (3x2, sconto percentuale, prezzo al kg) per capire chi risparmia davvero, passando dal carrello della spesa al concetto di proporzionalità.

Missione Architetti di Carta: Progettare la pianta della propria camera ideale, affrontando il concetto di scala di riduzione e area attraverso il ritaglio e il collage.

Missione Ricetta Matematica: Modificare le dosi di una ricetta per un numero diverso di invitati, manipolando frazioni e pesi in modo intuitivo prima di arrivare alla regola aritmetica.

Competenze matematiche

Comprendere e utilizzare numeri, frazioni, percentuali e proporzioni in contesti reali

Applicare il concetto di proporzionalità (es. prezzo/quantità, scala di riduzione)

Calcolare e interpretare aree e misure

Tradurre situazioni concrete in espressioni ed equazioni matematiche

Sviluppare capacità di stima e previsione

Competenze logiche e di problem solving

Analizzare situazioni problematiche reali e individuare strategie risolutive

Scomporre un problema in passaggi logici

Formulare ipotesi e verificarle

Confrontare diverse soluzioni e scegliere quella più efficace

Applicare il problem solving situato a contesti quotidiani

Competenze cognitive (dal concreto all'astratto)

Passare dall'esperienza pratica alla rappresentazione mentale

Sviluppare capacità di astrazione e generalizzazione

Utilizzare diversi registri di rappresentazione:

concreto (manipolazione)

iconico (disegni, schemi)

simbolico (linguaggio matematico)

Competenze rappresentative e comunicative

Rappresentare dati e situazioni tramite schemi, diagrammi e grafici

Utilizzare il linguaggio matematico in modo corretto

Argomentare e spiegare il proprio ragionamento

Comunicare strategie e risultati in modo chiaro

Competenze operative e pratiche

Utilizzare strumenti concreti (bilance, regoli, contenitori, ecc.)

Applicare la matematica nella vita quotidiana (spesa, ricette, spazi)

Pianificare e realizzare semplici progetti (es. pianta della stanza)

Competenze sociali e collaborative

Lavorare in gruppo e confrontarsi con i pari

Condividere idee e strategie

Sviluppare autonomia e responsabilità nel lavoro

Prendere decisioni consapevoli

Competenze trasversali (life skills)

Pensiero critico

Capacità decisionale

Problem solving nella vita reale

	Consapevolezza dell'utilità della matematica
Data inizio prevista	05/10/2026
Data fine prevista	01/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZIC81500Q
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MATEMATICA VIVA

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	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	164585 - Gioca e scrivi

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

Descrizione

Il modulo è destinato agli alunni che frequenteranno classe seconda e la classe terza nell'a.s. 2026/2027 nella Scuola Primaria di Carlopoli ed è configurato come modulo di azzeramento e riallineamento delle competenze. Esso nasce dalla necessità di consolidare i prerequisiti fondamentali della letto-scrittura, garantendo a ogni alunno il recupero delle abilità di base necessarie per affrontare con successo il programma curricolare dell'anno scolastico 2026/2027.

Finalità

Recupero e rafforzamento: Consolidare le abilità di base nella scrittura attraverso un approccio mirato.

Sviluppo creativo: Stimolare la fantasia e la creatività come motore per l'apprendimento.

Espressione: Migliorare la capacità di espressione scritta e la fluidità comunicativa.

Inclusione: Favorire l'autostima e la partecipazione attiva di tutti gli alunni, riducendo il divario nelle competenze pregresse.

Obiettivi Specifici di Apprendimento

Lessico: Arricchire il vocabolario attivo e passivo.

Sintassi: Costruire frasi semplici, chiare e sintatticamente corrette.

Produzione: Organizzare e redigere brevi testi narrativi coerenti.

Struttura: Riconoscere e applicare le parti fondamentali di una storia (inizio, sviluppo, conclusione).

Transizione: Facilitare il passaggio dalla narrazione orale alla codifica scritta.

Metodologia Didattica

Per rendere l'azzeramento efficace e non puramente trasmissivo, si adotteranno strategie attive:

Learning by playing: Apprendimento ludico per abbassare il filtro affettivo.

Laboratori creativi: Attività pratiche di "officina della scrittura".

Cooperative Learning: Lavoro di squadra per favorire il tutoraggio tra pari.

Supporti Visivi: Uso di carte narrative, immagini-stimolo e tecniche di storytelling.

Competenze Specifiche del Progetto

Basandomi sulle finalità e la metodologia che hai indicato, ecco come tradurle in termini di "capacità dell'alunno":

	<p>Area Linguistico-Comunicativa</p> <p>Padronanza strumentale: Utilizzare correttamente le convenzioni ortografiche e le strutture sintattiche di base per la produzione di messaggi chiari.</p> <p>Organizzazione logica: Riconoscere e rispettare la scansione temporale di un racconto (prima, dopo, infine) e la struttura logica (inizio, sviluppo, conclusione).</p> <p>Evoluzione dal parlato allo scritto: Trasformare un'idea o una narrazione orale in una sequenza scritta coerente, utilizzando un lessico via via più appropriato.</p> <p>Area Metodologica e Relazionale (Legata al Cooperative Learning e al Gioco)</p> <p>Apprendimento collaborativo: Lavorare in gruppo rispettando il proprio turno e offrendo aiuto ai compagni (tutoraggio tra pari) per il raggiungimento di un obiettivo comune.</p> <p>Problem Solving Creativo: Utilizzare stimoli visivi (carte narrative, immagini) per generare soluzioni narrative originali e superare il "blocco della pagina bianca".</p>
Data inizio prevista	02/09/2026
Data fine prevista	30/09/2026
Sede dove è previsto il modulo	CZIC81500Q
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Gioca e scrivi

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	178780 - Le chiavi della comprensione-Scuola Secondaria Soveria

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U

Descrizione

In un panorama educativo in continua evoluzione, la scuola ha il compito prioritario di fornire agli studenti non solo contenuti, ma metodi e strumenti per navigare la complessità dell'informazione contemporanea. Il presente progetto si inserisce in questa visione, proponendo un percorso formativo focalizzato sulla trasformazione della didattica tradizionale in un'esperienza attiva, partecipativa e digitalmente aumentata.

Il Modulo "Navigare il sapere" destinato agli alunni di Scuola Secondaria di 1° grado di Carlopoli, nasce dalla necessità di contrastare la frammentazione delle conoscenze, promuovendo lo sviluppo di un pensiero critico e strutturato. Attraverso l'uso consapevole delle tecnologie digitali e delle tecniche di rappresentazione grafica della conoscenza (mappe mentali e concettuali), il progetto mira a trasformare lo studente da fruitore passivo a costruttore del proprio sapere.

Competenze Chiave Europee

Il progetto mira a sviluppare principalmente tre delle otto competenze chiave:

- Competenza Alfabetica Funzionale: Capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni.
- Competenza Digitale: Uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie per l'apprendimento (creazione di mappe digitali).
- Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare: La capacità di riflettere su sé stessi, gestire efficacemente il tempo e le informazioni, e progredire nell'apprendimento in modo autonomo.

Risultati Attesi

Lo studente sarà in grado di estrapolare le parole chiave e i nodi concettuali principali da un testo espositivo o narrativo.

Capacità di distinguere tra informazioni primarie (concetti pivot) e dettagli secondari.

Utilizzo autonomo di software e applicativi per la creazione di mappe mentali e concettuali (es. CMap Tools, MindMeister, Canva).

Riconoscimento del proprio stile di apprendimento (visivo, uditivo, cinestetico) e scelta della strategia di studio più adatta.

Capacità di organizzare il tempo studio e le fasi di ripasso utilizzando la mappa come traccia mnemonica.

Capacità di co-progettare mappe in piccoli gruppi, favorendo l'apprendimento tra pari (Peer Learning).

Miglioramento della fluidità nell'esposizione dei contenuti partendo dal supporto visivo della mappa.

Data inizio prevista	01/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CZIC81500Q
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Le chiavi della comprensione-Scuola Secondaria Soveria

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	€ 2.907,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.330,00
TOTALE				€ 7.237,00

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

CZIC81500Q - A1692DC - REGISTRO PROTOCOLLO - 0005646 - 26/03/2026 - IV.2 - U