

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 5124
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. FOLIGNO 4
Codice meccanografico	PGIC83700D
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MONTE SORATTE, 47
Provincia	PERUGIA
Comune	FOLIGNO
CAP	06034
Telefono	074220819
Email	PGIC83700D@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	144
Plessi	PGIC83700D PGAA83701A PGAA83702B PGEE83701G PGMM83701E

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	PGIC83700D - I.C. FOLIGNO 4
Codice candidatura	5124
Importo totale richiesto	€ 42.819,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	6079
Data Delibera Collegio docenti	10/10/2023
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	5774
Data Delibera Consiglio d'istituto	18/09/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A2.B - "Digital Explorers: Viaggio nel Pensiero Computazionale e Creatività Digitale!"	€ 5.754,00
ESO4.6.A1.B - "Cittadini di Domani: Potenziare le Competenze per Crescere e Imparare"	€ 37.065,00
TOTALE PROGETTI	€ 42.819,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	"English for Life: Potenziamento delle competenze linguistiche per le alunne e gli alunni della scuola primaria"	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	"English Explorers: Adventure in Language Learning!"	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	"Storie in Viaggio: Esploriamo il Magico Mondo delle Parole"	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	"Dal libro al palco: viaggio tra parole e scena"	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Geometria in Movimento: Scopriamo le Forme Divertendoci!	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	"Matematica in Gioco: Scopriamo Numeri, Forme e Logica Divertendoci!"	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	"Nel Laboratorio di Leonardo: Scienza e Scoperte in Azione"	€ 5.295,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	"Piccoli ingegneri del futuro"	€ 5.754,00
TOTALE MODULI			€ 42.819,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: "Digital Explorers: Viaggio nel Pensiero Computazionale e Creatività Digitale!"

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

Titolo

ESO4.6.A2.B - "Digital Explorers: Viaggio nel Pensiero Computazionale e Creatività Digitale!"

Descrizione	<p>Il progetto "Digital Explorers" mira a introdurre gli alunni della scuola primaria all'importanza delle competenze digitali e del pensiero computazionale, abilità fondamentali per affrontare le sfide del mondo moderno. Attraverso attività pratiche e creative, gli alunni esploreranno il coding, la risoluzione di problemi e la creazione di contenuti digitali. Il percorso sviluppa competenze essenziali per la vita, aiutando i bambini a comprendere come la tecnologia possa essere utilizzata in modo creativo per risolvere problemi reali. L'obiettivo è rafforzare la loro autonomia digitale, stimolando curiosità e immaginazione, ponendo solide basi per il loro futuro in un mondo sempre più connesso e tecnologico. Il progetto è un percorso formativo rivolto agli alunni della scuola primaria, concepito per stimolare e sviluppare il pensiero computazionale, una competenza fondamentale per affrontare le sfide del mondo moderno. In un contesto sempre più digitale, il pensiero computazionale fornisce agli alunni strumenti preziosi per risolvere problemi in modo logico e creativo, strutturando il loro approccio in passaggi ben definiti, come accade nella programmazione e nell'analisi dati.</p> <p>Il progetto pone l'accento sull'importanza di scomporre i problemi complessi in parti più gestibili (decomposizione), identificare e riconoscere schemi ricorrenti (pattern recognition), e di pensare algebricamente, ossia creare soluzioni passo-passo (algoritmi) che possono essere implementate digitalmente.</p> <p>Attraverso attività pratiche e coinvolgenti, come la programmazione di robot, il coding e la creazione di semplici progetti digitali, gli alunni avranno modo di esercitare il problem solving, la capacità di lavorare in team e il pensiero critico. Oltre a rafforzare le competenze tecnologiche di base, "Digitale Explorers" stimola anche la creatività, mostrando come le tecnologie digitali possano essere strumenti di espressione e innovazione. Questo percorso di 30 ore è progettato per accompagnare i bambini in un viaggio di scoperta digitale che li prepara non solo per le esigenze del presente, ma anche per il futuro, dove la capacità di padroneggiare le tecnologie sarà una competenza trasversale a tutte le discipline.</p>
Codice CUP	I64D24002040007
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	1

Importo richiesto	€ 5.754,00
-------------------	------------

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	48872 - "Piccoli ingegneri del futuro"

Descrizione

In un mondo sempre più digitalizzato, dove la tecnologia permea ogni aspetto della nostra vita, è fondamentale dotare i giovani delle competenze necessarie per diventare i cittadini e i professionisti del futuro. Il progetto di robotica che proponiamo si inserisce in questo contesto, offrendo un'opportunità unica per introdurre i bambini alla programmazione e allo sviluppo del pensiero computazionale fin dai primi anni di scuola.

Il pensiero computazionale, ovvero la capacità di scomporre un problema complesso in parti più semplici, di identificare modelli, di progettare soluzioni e di comunicarle in modo efficace, è una competenza trasversale che va ben oltre l'ambito informatico. Sviluppare questa abilità fin dalla tenera età permette ai bambini di:

- Migliorare le capacità di problem solving: Affrontando sfide e risolvendo problemi legati alla programmazione dei robot, i bambini imparano a ragionare in modo logico e a trovare soluzioni creative.
- Aumentare la creatività: La robotica stimola l'immaginazione e la creatività, consentendo ai bambini di progettare e costruire robot in grado di svolgere diverse funzioni.
- Sviluppare il lavoro di squadra: La collaborazione è fondamentale nella realizzazione di progetti di robotica, favorendo lo scambio di idee e la condivisione delle conoscenze.
- Acquisire competenze digitali: La programmazione dei robot rappresenta un primo passo verso l'apprendimento dei linguaggi di programmazione e delle tecnologie digitali, sempre più richieste nel mondo del lavoro.

Attraverso attività pratiche e coinvolgenti, il nostro progetto di robotica si propone di:

- Semplificare concetti complessi: Utilizzando kit robotici intuitivi e software di programmazione visuale, rendiamo l'apprendimento della programmazione accessibile a tutti.
- Stimolare la curiosità: Proponiamo sfide e progetti sempre nuovi per mantenere alto l'interesse dei bambini e farli appassionare alla robotica.
- Favorire l'apprendimento attivo: I bambini imparano facendo, sperimentando e costruendo.
- Creare un ambiente di apprendimento stimolante: L'aula si trasforma in un laboratorio creativo, dove i bambini possono dare libero sfogo alla loro immaginazione.

In conclusione, il progetto rappresenta un investimento per il futuro dei nostri bambini, offrendo loro gli strumenti necessari per affrontare le sfide di un mondo in continua evoluzione.

	<p>Valutazione</p> <p>Osservazione continua: Monitorare il coinvolgimento degli studenti e la loro capacità di lavorare in gruppo. Valutazione formativa: Valutazione del processo di apprendimento attraverso brevi compiti di riflessione, discussioni e feedback durante il progetto. Progetto finale: Ogni gruppo sarà valutato in base alla creatività, collaborazione e capacità di applicare il pensiero computazionale nel progetto.</p>
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	31/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	PGEE83701G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Piccoli ingegneri del futuro"

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

Progetto: "Cittadini di Domani: Potenziare le Competenze per Crescere e Imparare"

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo

ESO4.6.A1.B - "Cittadini di Domani: Potenziare le Competenze per Crescere e Imparare"

Descrizione	<p>In un contesto sociale ed educativo in costante evoluzione, è fondamentale affrontare le disuguaglianze e potenziare sia le competenze di base che quelle trasversali. Questo progetto si propone di rispondere alle sfide educative attuali, con l'obiettivo di migliorare le competenze di base degli alunni e di contrastare la dispersione scolastica, promuovendo metodologie didattiche innovative e inclusive. L'attenzione a questi aspetti è essenziale, poiché il successo scolastico rappresenta una condizione fondamentale per garantire pari opportunità e uno sviluppo socio-economico sostenibile. Il progetto si concentra sul rafforzamento delle competenze di base degli studenti della scuola primaria, tra cui italiano, matematica, scienze, lingua inglese e altri linguaggi espressivi, come indicato nelle 8 competenze chiave europee per la cittadinanza. L'obiettivo è ridurre la dispersione scolastica e favorire l'inclusione. Queste competenze non costituiscono solo il fondamento tecnico del percorso educativo, ma contribuiscono anche allo sviluppo del pensiero critico, alla capacità di risolvere problemi e a una comunicazione efficace. Rafforzarle significa dotare gli alunni degli strumenti per comprendere e affrontare il mondo, promuovendo una partecipazione attiva e consapevole nella società. Il rischio di una bassa padronanza di queste competenze può portare a sentimenti di inadeguatezza e demotivazione, con conseguente abbandono precoce della scuola. Per prevenire tali situazioni, il progetto offre un ambiente di apprendimento stimolante e positivo, in cui ogni alunno si senta valorizzato, supportato e motivato a crescere. Grazie a metodologie innovative e attività laboratoriali, si mira a creare un clima inclusivo che favorisca non solo l'apprendimento, ma anche la collaborazione e il rispetto reciproco tra gli alunni. In un contesto in cui le difficoltà nell'apprendimento di materie fondamentali come italiano, matematica, scienze e inglese possono rappresentare ostacoli al successo scolastico, il progetto si propone di offrire agli studenti gli strumenti necessari per superare tali sfide e proseguire con fiducia nel loro percorso educativo.</p>
Codice CUP	I64D24002030007
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	7

Importo richiesto	€ 37.065,00
-------------------	-------------

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	48865 - "Storie in Viaggio: Esploriamo il Magico Mondo delle Parole"

Descrizione

L'avvicinamento dei bambini alla lettura e all'ascolto di storie è un processo delicato e fondamentale per lo sviluppo del linguaggio, della creatività e della comprensione del mondo che li circonda. Attraverso il gioco, l'ascolto e la narrazione, i bambini possono vivere l'esperienza della parola come uno strumento magico e coinvolgente. Il laboratorio "Storie in Viaggio" vuole stimolare nei bambini il piacere della lettura e dell'ascolto, offrendo loro la possibilità di esplorare le parole in modo naturale e divertente. Con una metodologia ludico-esperienziale, questo progetto mira a far emergere nei bambini la curiosità verso le storie, il fascino dei racconti e la bellezza delle parole. Il contatto con i testi avverrà in modo multisensoriale, grazie a un approccio che privilegia l'interazione attiva, la manipolazione di materiali, l'ascolto e la partecipazione diretta alla creazione di storie. Attraverso attività pratiche, letture animate, drammatizzazioni e giochi linguistici, i bambini saranno coinvolti in un viaggio emozionante all'interno del mondo della lingua italiana. "Storie in Viaggio" è un laboratorio che si propone di far vivere ai bambini l'esperienza della lettura e della narrazione come momenti di scoperta, piacere e creatività. Attraverso un approccio pratico e coinvolgente, i bambini esploreranno il mondo delle parole e delle storie, creando un legame positivo e naturale con la lingua italiana.

Obiettivi

- Promuovere il piacere della lettura e dell'ascolto in modo naturale e coinvolgente.
- Stimolare la creatività e l'immaginazione attraverso il racconto e la narrazione.
- Favorire lo sviluppo delle competenze linguistiche (comprensione, produzione orale e scritta).
- Potenziare la capacità di ascolto e di attenzione.
- Creare un legame positivo e affettivo con la lingua italiana

Metodologia

La metodologia del laboratorio sarà esperienziale e multisensoriale. Ogni incontro sarà strutturato per coinvolgere attivamente i bambini, stimolando il loro immaginario e promuovendo l'interazione con le storie attraverso diversi canali: l'ascolto, la visione, il movimento e la creatività manuale. Le attività pratiche saranno parte integrante del percorso, aiutando i bambini a entrare nel mondo delle parole in modo naturale.

Verifica e Valutazione

La valutazione sarà basata sull'osservazione del coinvolgimento attivo degli alunni, sulla partecipazione alle attività e sull'evoluzione delle loro competenze linguistiche e narrative. Non

	verranno effettuate valutazioni formali, ma saranno organizzati momenti di condivisione e riflessione finale.
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PGEE83701G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Storie in Viaggio: Esploriamo il Magico Mondo delle Parole"

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

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	51914 - "English Explorers: Adventure in Language Learning!"

Descrizione

L'apprendimento della lingua inglese è un pilastro essenziale per la formazione dei giovani, fornendo loro strumenti fondamentali per navigare un mondo sempre più connesso e multiculturale. Il progetto è stato ideato per trasformare lo studio dell'inglese in un'avventura educativa appassionante e coinvolgente, capace di stimolare l'interesse e la curiosità degli alunni della scuola primaria. Attraverso un approccio dinamico che integra attività interattive, giochi linguistici, laboratori esperienziali e l'uso creativo della tecnologia, gli studenti non solo sviluppano le competenze linguistiche di base, ma acquisiscono anche abilità di collaborazione, pensiero critico e apertura verso culture diverse. Questo metodo olistico assicura un apprendimento profondo e duraturo, ponendo le basi affinché i giovani diventino cittadini consapevoli e partecipi in una società globale.

Obiettivi

Sviluppare le competenze comunicative in lingua inglese: potenziare le abilità di ascolto, lettura, scrittura e conversazione.

Favorire l'apprendimento collaborativo: promuovere il lavoro di gruppo e l'interazione tra pari attraverso attività cooperative.

Stimolare la creatività e il pensiero critico: utilizzare attività creative e di problem-solving per incentivare un apprendimento attivo.

Integrare le tecnologie nell'apprendimento: utilizzare strumenti digitali per rendere le lezioni più interattive e coinvolgenti.

Promuovere la consapevolezza culturale: introdurre elementi di cultura anglofona per ampliare gli orizzonti culturali degli studenti.

Metodologia

Il progetto propone una metodologia articolata e completa, combinando diversi approcci didattici e metodologie innovative per offrire agli alunni un'esperienza di apprendimento varia e stimolante:

Lezioni Interattive: l'utilizzo di presentazioni multimediali, video e canzoni cattura l'attenzione dei ragazzi e li guida nell'apprendimento di nuovi vocaboli e strutture grammaticali in modo coinvolgente e dinamico. Questi strumenti visivi e sonori rendono l'introduzione dei contenuti linguistici più accessibile e memorabile.

Attività di Gruppo e Role-Playing: grazie a simulazioni di situazioni reali, come conversazioni al supermercato, al ristorante o durante un viaggio, gli studenti hanno la possibilità di praticare l'inglese in contesti quotidiani e concreti. I giochi di ruolo non solo migliorano le competenze linguistiche, ma rafforzano anche la fiducia, la capacità di espressione e il lavoro di squadra.

	<p>Laboratori Creativi: le attività manuali e artistiche, come la creazione di poster e racconti illustrati, offrono un contesto pratico per l'uso dell'inglese, stimolando la creatività e consolidando l'apprendimento. Questi laboratori permettono agli alunni di esprimersi liberamente, collegando la lingua alla propria esperienza creativa.</p> <p>Uso delle Tecnologie: le applicazioni e piattaforme digitali introducono un elemento ludico e interattivo che motiva i bambini. Attraverso quiz, esercizi digitali e giochi linguistici, gli studenti esplorano l'inglese in un ambiente stimolante e a loro familiare, rinforzando le competenze in modo divertente.</p> <p>Progetti Culturali: grazie all'esplorazione delle tradizioni, festività e curiosità culturali dei paesi anglofoni, gli studenti sviluppano una maggiore comprensione e apprezzamento delle culture inglese e americana. Attività come ricerche e presentazioni offrono loro l'opportunità di ampliare gli orizzonti culturali e accrescere la loro apertura verso altre realtà.</p> <p>Verifiche Formative: durante le attività saranno condotte osservazioni sistematiche e forniti feedback immediati, per monitorare il progresso degli alunni e adattare le attività in base alle loro necessità.</p> <p>Verifiche Sommativie: al termine di ogni unità didattica, saranno somministrati test scritti e orali per valutare la comprensione dei contenuti appresi e consolidare le conoscenze.</p> <p>Autovalutazione.</p>
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PGMM83701E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"English Explorers: Adventure in Language Learning!"

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	48863 - "English for Life: Potenziamento delle competenze linguistiche per le alunne e gli alunni della scuola primaria"

Descrizione

La conoscenza della lingua inglese, fin dalla scuola primaria, è fondamentale per fornire agli alunni strumenti essenziali per il loro futuro percorso scolastico e lavorativo, oltre che per sviluppare abilità comunicative che li rendano cittadini del mondo, in grado di interagire in contesti interculturali.

Il corso è rivolto agli alunni delle classi quarte e quinte con l'obiettivo di rafforzare le competenze linguistiche di base in un'ottica di continuità con i successivi cicli scolastici. Verranno utilizzate metodologie didattiche innovative e coinvolgenti, che stimolano l'interesse degli alunni e ne favoriscono il successo formativo, con un approccio che integra l'apprendimento delle strutture linguistiche e l'utilizzo della lingua in situazioni reali.

Obiettivi: - Potenziare le competenze linguistiche di base in lingua inglese, in particolare le abilità di ascolto, comprensione e produzione orale e scritta.

- Sostenere gli alunni nello sviluppo di una maggiore fiducia nell'uso dell'inglese, sia in contesti scolastici che di vita quotidiana.

- Offrire un ambiente di apprendimento inclusivo e stimolante che incoraggi la partecipazione attiva e il lavoro collaborativo.

- Contribuire alla lotta contro la dispersione scolastica attraverso l'implementazione di percorsi formativi che promuovono il coinvolgimento e la motivazione.

Metodologie didattiche:

Il corso si basa su un approccio didattico attivo e partecipativo, volto a stimolare l'interesse e la motivazione degli alunni. Saranno utilizzate le seguenti metodologie:

- Apprendimento collaborativo: attività di coppia o di gruppo per favorire il lavoro cooperativo e lo scambio di conoscenze.

- Role-playing e giochi didattici: simulazioni di situazioni comunicative reali, per esercitare le competenze orali e potenziare la fiducia nell'uso della lingua.

- Utilizzo delle tecnologie digitali: impiego di piattaforme e strumenti multimediali per rendere l'apprendimento interattivo e coinvolgente.

- Laboratori linguistici: attività pratiche per consolidare l'uso della lingua inglese in modo ludico e creativo.

- Didattica ludica: attraverso canzoni, storie, video e quiz, gli studenti saranno coinvolti in un percorso di apprendimento piacevole e dinamico.

Verifica e valutazione:

Il progresso degli alunni sarà monitorato attraverso attività di verifica formativa durante tutto il corso, come quiz interattivi, prove

	<p>di ascolto e produzione orale, esercizi di scrittura e comprensione. Al termine del corso, sarà somministrata una prova finale che verificherà il raggiungimento degli obiettivi prefissati. Gli alunni riceveranno un attestato di partecipazione che riconoscerà il loro impegno e i risultati ottenuti.</p> <p>Conclusioni:</p> <p>La conoscenza della lingua inglese, oggi più che mai, rappresenta una competenza chiave per la crescita personale e professionale. Questo corso offre agli studenti della scuola primaria l'opportunità di avvicinarsi alla lingua in modo divertente e stimolante, contribuendo a rafforzare le loro abilità linguistiche e a prepararli per le sfide future. Grazie all'approccio inclusivo e motivante, il corso mira non solo a potenziare le competenze, ma anche a prevenire situazioni di difficoltà e dispersione scolastica, promuovendo il successo formativo di ogni alunno.</p>
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PGEE83701G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"English for Life: Potenziamento delle competenze linguistiche per le alunne e gli alunni della scuola primaria"

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	48868 - Geometria in Movimento: Scopriamo le Forme Divertendoci!

Descrizione

La geometria, spesso percepita come un insieme di regole e formule astratte, può diventare un'esperienza entusiasmante e creativa quando viene esplorata attraverso il gioco, il movimento e la manipolazione concreta di oggetti. Il laboratorio "Geometria in Movimento" nasce con l'obiettivo di avvicinare i bambini a questa disciplina in modo pratico e coinvolgente, utilizzando un approccio ludico che stimoli la loro curiosità e li porti a scoprire concetti geometrici attraverso l'esperienza diretta.

In un ambiente collaborativo e di esplorazione, i bambini saranno invitati a riconoscere le forme intorno a loro, a costruire figure geometriche, a sperimentare con le misure e le simmetrie, e a risolvere problemi concreti. Il laboratorio vuole creare una connessione tra la geometria e la realtà quotidiana, portando i concetti astratti nel mondo reale e aiutando i bambini a vedere le forme geometriche ovunque: dagli oggetti comuni alle costruzioni architettoniche, fino alle meraviglie della natura.

L'obiettivo finale è che i bambini non solo acquisiscano competenze geometriche di base, ma sviluppino anche la capacità di pensare in modo logico e creativo, apprezzando la bellezza e l'ordine delle forme che li circondano.

Il laboratorio "Geometria in Movimento" mira a rendere l'apprendimento della geometria divertente e coinvolgente, sviluppando nei bambini curiosità e abilità logiche, attraverso l'esperienza diretta e la creatività.

Obiettivi:

1. Conoscere e riconoscere le forme geometriche di base (triangolo, quadrato, rettangolo, cerchio, poligoni).
2. Sviluppare abilità pratiche di costruzione e rappresentazione di figure geometriche.
3. Acquisire concetti di base di misura e confronto (lunghezze, angoli, perimetri e superfici).
4. Sperimentare la geometria in modo concreto e coinvolgente attraverso il gioco e l'esperienza diretta.
5. Favorire la cooperazione e il lavoro di gruppo per la risoluzione di problemi geometrici.

Metodologia:

Il laboratorio è basato su un approccio attivo e "hands-on", dove gli alunni saranno chiamati a manipolare materiali, costruire figure e risolvere problemi pratici. Le lezioni alterneranno momenti di esplorazione, riflessione e lavoro di gruppo. Le attività saranno strutturate in modo ludico e coinvolgente, con giochi di movimento e attività collaborative.

Verifica e Valutazione

	Durante il laboratorio, verranno utilizzate forme di valutazione informale, attraverso l'osservazione diretta, la risoluzione di problemi e la partecipazione attiva degli alunni.
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PGEE83701G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Geometria in Movimento: Scopriamo le Forme Divertendoci!

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	48864 - "Matematica in Gioco: Scopriamo Numeri, Forme e Logica Divertendoci!"

Descrizione

La matematica, spesso percepita come una disciplina astratta e difficile, può diventare affascinante e coinvolgente se presentata attraverso il gioco e l'esperienza concreta. Soprattutto nei primi anni della scuola primaria, è fondamentale che i bambini sviluppino un rapporto positivo con la matematica, basato sulla scoperta e sulla manipolazione diretta. Il processo di apprendimento, in questa fascia d'età, passa attraverso il "fare" – ovvero l'esperienza diretta e l'interazione con oggetti concreti. Questo permette ai bambini di interiorizzare concetti che altrimenti risulterebbero troppo astratti. Il laboratorio "Matematica in Gioco" si fonda sull'idea che i bambini apprendano meglio attraverso attività pratiche e ludiche. Attraverso il gioco, il movimento e la manipolazione di materiali reali, i bambini non solo comprendono meglio i concetti matematici, ma sviluppano anche un senso di piacere e soddisfazione nell'apprendere. Il fare diventa quindi il mezzo principale per comprendere i numeri, le forme, lo spazio e le operazioni matematiche di base, stimolando la curiosità e il desiderio di esplorare. Il laboratorio consente di superare la semplice trasmissione teorica, coinvolgendo i bambini in situazioni di problem solving concrete, dove possono verificare e sperimentare in prima persona le relazioni tra numeri e quantità, esplorare le forme geometriche e sviluppare il pensiero logico. Questo approccio esperienziale è cruciale per lo sviluppo del pensiero matematico, poiché rende l'apprendimento attivo e significativo, piuttosto che passivo e memorizzato. In questo contesto, la matematica diventa uno strumento di esplorazione del mondo reale, incoraggiando la capacità di osservare, descrivere e risolvere problemi, competenze che si rivelano essenziali non solo per l'apprendimento futuro della matematica stessa, ma per lo sviluppo cognitivo generale dei bambini. Il laboratorio vuole quindi promuovere una relazione positiva e duratura con la matematica, fin dalle prime fasi dell'educazione scolastica.

Obiettivi

- Sviluppare il pensiero logico-matematico.
- Potenziare la capacità di risoluzione di problemi attraverso attività ludiche e concrete.
- Favorire la cooperazione e il lavoro di gruppo.
- Incrementare l'autostima e la motivazione verso la matematica.

Metodologia

Il laboratorio si baserà su una metodologia ludico-pratica, che prevede l'utilizzo di giochi, materiali concreti e attività collaborative. Gli alunni saranno costantemente coinvolti in attività che stimolano l'esplorazione, la scoperta e il confronto reciproco.

	<p>L'approccio sarà graduale, in modo che i bambini possano apprendere i concetti a partire dalle loro esperienze e dal loro livello di sviluppo cognitivo.</p> <p>Verifica e Valutazione</p> <p>La valutazione si baserà sull'osservazione diretta del coinvolgimento e del progresso degli alunni durante le attività. Saranno utilizzati anche momenti di verifica informale attraverso giochi e attività di gruppo, senza mai creare ansia o competizione negativa.</p>
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PGEE83701G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Matematica in Gioco: Scopriamo Numeri, Forme e Logica Divertendoci!"

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	49504 - "Dal libro al palco: viaggio tra parole e scena"

Descrizione

Il progetto nasce con l'obiettivo di stimolare e potenziare le abilità linguistiche ed espressive degli alunni di quinta primaria attraverso l'esperienza coinvolgente e creativa del teatro. Questo percorso educativo integra la lettura, la scrittura e la recitazione, offrendo agli alunni una modalità interattiva e partecipativa per consolidare competenze linguistiche e sociali. Il progetto consente ai bambini di avvicinarsi al mondo del teatro e della narrazione in modo ludico e profondo, sviluppando capacità di ascolto, espressione, collaborazione e auto-riflessione.

Obiettivi Didattici

- Stimolare la creatività e l'espressione linguistica attraverso la lettura, la scrittura e la messa in scena teatrale di un racconto;
- Valorizzare e potenziare le competenze linguistiche attraverso l'interpretazione, la costruzione di dialoghi e la creazione di un copione originale;
- Incentivare l'attenzione e le capacità di ascolto, essenziali tanto nella fase di preparazione quanto in quella di rappresentazione scenica;
- Favorire lo sviluppo emotivo e sociale degli alunni, che impareranno a lavorare insieme, a rispettare i turni di parola e a sostenersi reciprocamente.

Articolazione delle Fasi del Progetto

La fase iniziale introduce gli alunni al mondo del teatro, esplorando le basi della recitazione, l'uso del linguaggio teatrale e il ruolo delle emozioni nella narrazione. Dopo la lettura condivisa dei brani più significativi di un libro selezionato, gli alunni sono invitati a immaginare come trasformare il testo in una rappresentazione teatrale. Questo passaggio li aiuta a comprendere i temi principali e i messaggi del racconto, incoraggiandoli a elaborare idee creative su come trasporre la storia sulla scena.

Con l'aiuto dell'esperto, i bambini si cimentano nella scrittura del copione, un esercizio che stimola le loro capacità di scrittura creativa e di riflessione sul linguaggio. Ogni alunno contribuisce a strutturare la trama, sviluppare i dialoghi e delineare le azioni dei personaggi, creando una storia che rispecchi la visione del gruppo. Questa fase è fondamentale per far comprendere il valore della collaborazione e per sviluppare competenze narrative e comunicative.

In questa fase, i bambini sono suddivisi in gruppi e si preparano a portare in scena la storia. Attraverso esercizi di recitazione mirati, sviluppano l'espressività vocale e corporea, imparano a immedesimarsi nei personaggi e a comunicare le emozioni.

	<p>L'allestimento di costumi e scenografie, realizzati con materiali di recupero, stimola la loro creatività e promuove la consapevolezza ambientale. Questo momento di preparazione pratica rappresenta una palestra di collaborazione e di espressione creativa.</p> <p>Il culmine del progetto è la messa in scena, dove gli alunni presentano il copione in una lezione aperta alla comunità scolastica. La performance teatrale collettiva mette in risalto le competenze linguistiche, espressive e creative di ciascun partecipante. Questa esperienza permette agli alunni di sperimentare il lavoro di squadra, il valore dell'impegno e la soddisfazione del raggiungimento di un obiettivo comune. Al termine del percorso, gli alunni riflettono sull'esperienza vissuta e sulle emozioni legate alla recitazione, scrivendo una breve relazione in cui esprimono il loro punto di vista e i propri sentimenti. Questa fase finale offre un'opportunità per consolidare quanto appreso e sviluppare una maggiore consapevolezza del proprio percorso di crescita, favorendo l'autovalutazione e il pensiero critico.</p> <p>Metodologia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lezioni frontali e interattive; - Drammatizzazione; - Cooperative Learning; - Problem Solving e Brainstorming; - Tutoring e Role Playing. <p>Verifica e Valutazione</p> <p>La valutazione si basa sull'osservazione continua durante le varie fasi del progetto e su momenti di riflessione condivisa. In particolare, verranno considerate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creatività e partecipazione; - Competenze linguistiche; - Capacità espressive.
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PGMM83701E
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Dal libro al palco: viaggio tra parole e scena"

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	Scienze
Titolo modulo	48866 - "Nel Laboratorio di Leonardo: Scienza e Scoperte in Azione"

Descrizione

Leonardo da Vinci, uno dei più grandi geni della storia, è stato non solo un artista straordinario ma anche un brillante scienziato, inventore e osservatore della natura. Il suo approccio sperimentale, basato sull'osservazione e la curiosità, lo ha reso uno dei precursori del metodo scientifico. Questo laboratorio di scienze vuole ispirare i bambini a seguire le orme di Leonardo, avvicinandoli al mondo della scienza attraverso la sperimentazione e l'esplorazione pratica.

Il progetto si basa sull'idea che la scienza non è solo un insieme di nozioni da imparare, ma soprattutto un metodo per esplorare il mondo, fare domande e cercare risposte attraverso l'osservazione, l'esperimento e la riflessione. Durante il laboratorio, i bambini saranno coinvolti in attività pratiche, esperimenti e giochi scientifici che li guideranno verso la scoperta dei principi naturali e scientifici. L'obiettivo è non solo comprendere il metodo scientifico, ma anche farlo proprio, stimolando la loro curiosità e il pensiero critico.

Il laboratorio "Nel Laboratorio di Leonardo" porterà i bambini a scoprire la scienza in modo divertente e pratico, ispirandosi alla figura di Leonardo da Vinci come modello di curiosità, osservazione e sperimentazione. Attraverso l'esplorazione dei suoi studi e invenzioni, i bambini impareranno a pensare in modo scientifico, sviluppando competenze essenziali per comprendere il mondo che li circonda.

Obiettivi

- Promuovere l'interesse e la curiosità verso la scienza attraverso la sperimentazione.
- Introdurre e approfondire il metodo scientifico: osservazione, ipotesi, esperimento, analisi e conclusioni.
- Sviluppare il pensiero critico e la capacità di risolvere problemi.
- Far comprendere ai bambini l'importanza dell'osservazione del mondo naturale e del metodo empirico.

Metodologia

La metodologia del laboratorio sarà basata su un approccio esperienziale e pratico. Ogni incontro seguirà le fasi del metodo scientifico: i bambini saranno incoraggiati a osservare, fare domande, formulare ipotesi, sperimentare, raccogliere dati e trarre conclusioni. Attraverso il gioco e la manipolazione di materiali, saranno stimolati a mettere in pratica quanto appreso e a riflettere sui fenomeni osservati.

Leonardo da Vinci sarà la figura guida del laboratorio: ogni esperimento sarà collegato a una delle sue intuizioni o invenzioni, rendendo il percorso accattivante e legato alla storia della

	<p>scienza.</p> <p>Verifica e Valutazione</p> <p>La valutazione sarà basata sull'osservazione della partecipazione attiva, della capacità di formulare ipotesi e trarre conclusioni.</p> <p>Saranno organizzati momenti di riflessione collettiva per discutere i risultati degli esperimenti, promuovendo il pensiero critico.</p>
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	PGEE83701G
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Nel Laboratorio di Leonardo: Scienza e Scoperte 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

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