

PON FSE - “OLTRE IL BANCO”

PROGETTO RELATIVO A : Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027 – Fondo sociale europeo plus (FSE+)

MASSIMALE DI SPESA: € 80000 (istituzione scolastica con un numero di studenti pari o superiore a 801)

Il progetto “ **OLTRE IL BANCO**” intende ampliare e sostenere l'offerta formativa dell'Istituto Comprensivo Marconi con azioni specifiche volte a promuovere iniziative per gli apprendimenti, l'aggregazione, l'inclusione e la socialità.

Il progetto si propone di realizzare in orario extracurricolare attività ricreative, di potenziamento delle competenze, di socialità, attività sportive, teatrali e, più in generale, iniziative che favoriscano l'aggregazione, l'inclusione, la socialità, l'accoglienza e la vita di gruppo.

Per questo motivo il progetto prevede diversi moduli laboratoriali che andranno ad integrare il PTOF dell'Istituto Comprensivo; le attività proposte terranno conto della personalizzazione degli apprendimenti, rafforzando le inclinazioni e i talenti degli studenti.

Il modulo è l'unità minima di progettazione ed è contraddistinto da una specifica configurazione in termini di ambito disciplinare/tematico e durata; le figure formative coinvolte sono: esperto e tutor.

FINALITA'

Il progetto ha l'obiettivo di offrire agli studenti un'opportunità educativa durante il periodo di sospensione della didattica curricolare:

- Rafforzare le competenze trasversali e disciplinari, attraverso laboratori esperienziali e percorsi di potenziamento;
- Promuovere la socializzazione, l'aggregazione positiva e il benessere relazionale, offrendo occasioni di incontro e di collaborazione tra pari;
- Favorire l'inclusione scolastica, valorizzando la diversità e contrastando il rischio di isolamento, disagio, conflitto e dispersione scolastica;
- Stimolare interessi e talenti individuali, mediante attività sportive, teatrali, espressive e creative;

- Rafforzare il senso di appartenenza e la coesione del gruppo, attraverso momenti condivisi di creatività, movimento e scoperta.

OBIETTIVI

- Arricchire l'offerta formativa attraverso percorsi extracurricolari che favoriscano il successo scolastico e personale degli studenti.
- Promuovere l'inclusione e il benessere degli alunni, in particolare di quelli più fragili, attraverso attività di gruppo, socializzazione e cooperazione.
- Favorire la crescita globale degli studenti, valorizzando attitudini, passioni e talenti.
- Sostenere la continuità educativa anche nel periodo estivo, prevenendo la dispersione scolastica e il disimpegno.
- Potenziare le competenze disciplinari (linguistiche, logico-matematiche, digitali, espressive) in modo esperienziale e laboratoriale.
- Sviluppare abilità sociali e relazionali attraverso attività di gruppo, teatrali e sportive.
- Favorire l'acquisizione di competenze trasversali (lavoro di squadra, problem solving, comunicazione efficace)
- Favorire la conoscenza di sé e degli altri attraverso attività che stimolino l'ascolto, l'empatia e l'espressione emotiva.

RISULTATI ATTESI:

- Maggiore capacità degli alunni di lavorare in gruppo in modo costruttivo.
- Aumento della fiducia in sé e dell'autoefficacia relazionale.
- Miglioramento della comunicazione interpersonale tra pari e con gli adulti.
- Clima scolastico più sereno e inclusivo, con riduzione di comportamenti oppositivi o di esclusione.
- Consolidamento di competenze sociali fondamentali per la convivenza civile e democratica.

I moduli:

TITOLO MODULO	Marconi Report
DESCRIZIONE MODULO	<p>Il modulo “Marconi Report” intende proporre agli alunni la scrittura di un giornalino d’Istituto come prosecuzione di un’esperienza già intrapresa nello scorso A.s. e che è stata molto motivante e formativa per gli alunni. Esso infatti intende promuovere partecipazione, creatività, spirito critico e di collaborazione tra studenti e docenti nella costruzione del giornalino in un’ottica triologica.</p> <p>Le finalità sono quelle di stimolare la creatività e le competenze comunicative degli studenti; promuovere il lavoro di gruppo e il senso di responsabilità; favorire la partecipazione attiva alla vita scolastica e del territorio; avvicinare i ragazzi al mondo del giornalismo, della scrittura, e dell’informazione digitale, compreso l’uso dei podcast.</p> <p>Gli obiettivi didattici che il laboratorio si propone sono di migliorare le competenze in lingua italiana (scrittura, sintesi, ortografia, revisione); sviluppare la capacità di analisi, ricerca e rielaborazione delle informazioni; favorire l’uso consapevole delle tecnologie digitali; promuovere l’educazione civica attraverso tematiche di attualità, legalità e ambiente e il senso di appartenenza e responsabilità verso la scuola e il proprio ambiente.</p> <p>In linea con la missione educativa della scuola, il modulo mira a formare cittadini consapevoli e responsabili, capaci di valorizzare il proprio ruolo all’interno della collettività, co-creatori di contenuti, non solo fruitori, in un autentico contesto di produzione culturale.</p> <p>I destinatari sono gli studenti delle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado.</p> <p>Il Giornalino avrà pubblicazione periodica, sia in formato digitale che cartaceo, e sarà rivolto ad una platea reale di alunni, docenti, genitori ed enti o realtà del territorio, dando un significato concreto alla scrittura e rendendola motivante e con uno scopo reale.</p>
TIPOLOGIA INTERVENTO	<p>Lingua madre Consapevolezza ed espressione culturale Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali Competenza imprenditoriale</p>
N. DESTINATARI	15 (scuola secondaria)
N. ORE	30
n. edizioni	1

TITOLO MODULO	English Readers
DESCRIZIONE MODULO	<p>Il corso è rivolto a studenti delle classi prime e seconde della scuola secondaria di primo grado con competenze di base in lingua inglese (livello A1 e A1+ del quadro comune europeo di riferimento per le lingue) ed ha l'obiettivo di potenziare le abilità di comprensione orale (listening), espressione orale (speaking) e lettura (reading).</p> <p>Il percorso formativo mira a: rafforzare l'uso funzionale dell'inglese in contesti comunicativi reali, migliorare le abilità di comprensione e produzione orale attraverso l'interazione attiva, favorire un apprendimento motivante, cooperativo e vicino agli interessi degli adolescenti.</p> <p>Il corso si svolge in modalità laboratoriale, attraverso attività pratiche, dialoghi guidati, partendo da momenti di lettura guidata e condivisa, con un approccio comunicativo centrato sullo studente, per favorire l'interazione e l'apprendimento attivo.</p>
TIPOLOGIA INTERVENTO	Lingua straniera (inglese)
N. DESTINATARI	18 (scuola secondaria)
N. ORE	30
n. edizioni	1

TITOLO MODULO	Io in Scena – Emozioni in Atto
DESCRIZIONE MODULO	<p>Il modulo <i>Io in Scena – Emozioni in Atto</i> si propone come un’esperienza formativa che utilizza il linguaggio teatrale per accompagnare gli studenti in un percorso di esplorazione delle proprie emozioni, della relazione con gli altri e della propria identità. Il teatro, inteso come arte corale, diventa strumento privilegiato per favorire l’espressione personale, il lavoro di gruppo e lo sviluppo di competenze relazionali e comunicative.</p> <p>Attraverso attività laboratoriali, giochi teatrali ed esperienze sceniche, gli studenti saranno guidati a riconoscere, esprimere e gestire le proprie emozioni, in un ambiente accogliente e non giudicante. L’esperienza teatrale, oltre a stimolare la creatività e l’empatia, rappresenta un’occasione per sviluppare senso critico, consapevolezza di sé e partecipazione attiva alla vita della comunità scolastica.</p> <p>In linea con la missione educativa della scuola, il modulo mira a formare cittadini consapevoli e responsabili, capaci di valorizzare il proprio ruolo all’interno della collettività. Il teatro, inteso come spazio di relazione e di stimolo culturale, diventa così un potente strumento per promuovere la crescita personale e sociale degli studenti, rendendoli protagonisti attivi del proprio percorso formativo.</p>
TIPOLOGIA INTERVENTO	<p>Consapevolezza ed espressione culturale Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali Competenza imprenditoriale Competenze in materia di cittadinanza</p>
N. DESTINATARI	15 (scuola secondaria)
N. ORE	30
n. edizioni	1

Baskin	Baskin
DESCRIZIONE MODULO	<p>Il modulo <i>Baskin</i> propone un'attività sportiva innovativa e inclusiva, ispirata alla pallacanestro, ma pensata per permettere a ragazzi e ragazze con e senza disabilità di giocare insieme nella stessa squadra, valorizzando le capacità di ciascuno, nessuno è escluso, ognuno ha un ruolo fondamentale e il contributo di tutti è determinante.</p> <p>Attraverso regole adattate e ruoli diversificati, il <i>Baskin</i> consente una partecipazione equa, rispettando le potenzialità individuali e favorendo la collaborazione, lo spirito di squadra, il rispetto reciproco, la crescita individuale e sociale e il senso di appartenenza. Il modulo si propone quindi non solo come un'attività sportiva, ma come un vero e proprio laboratorio di inclusione, consente quindi di abbattere le barriere fisiche e mentali.</p> <p>Partecipando al <i>Baskin</i>, gli studenti avranno l'opportunità di sviluppare competenze motorie, sociali ed emotive, migliorando la capacità di lavorare in gruppo, la comunicazione, l'empatia e la gestione delle dinamiche relazionali. In un contesto sereno, motivante e non competitivo, lo sport si trasforma in un potente strumento educativo per costruire una scuola più accogliente, equa e solidale.</p>
TIPOLOGIA INTERVENTO	<p>Educazione motoria Competenze in materia di cittadinanza Consapevolezza ed espressione culturale</p>
N. DESTINATARI	15 (scuola secondaria)
N. ORE	30
n. edizioni	1

TITOLO MODULO	Giochi di voce
DESCRIZIONE MODULO	Il modulo “ Giochi di voce ” propone un'esperienza ludica e creativa in cui la voce diventa strumento di esplorazione, comunicazione ed espressione di sé, anche all'interno del gruppo. Giocare con la voce significa conoscersi e raccontarsi anche attraverso modalità non verbali, scoprire il proprio corpo e le proprie emozioni, esprimersi con fantasia, imparare ad ascoltare sé stessi e gli altri. La voce, nella sua forma più autentica, fa vibrare il nostro "io" e diventa mezzo di relazione e condivisione. In questo percorso, il coro rappresenta il momento culminante: tante voci individuali che si armonizzano, creando un unico suono corale, simbolo di una piccola comunità che si ascolta, si sostiene e cresce insieme.
TIPOLOGIA INTERVENTO	Competenze in materia di cittadinanza Consapevolezza ed espressione culturale
N. DESTINATARI	15 (scuola secondaria)
N. ORE	30
n. edizioni	1

TITOLO MODULO	Musicpercussion
DESCRIZIONE MODULO	Il modulo “ Musicpercussion ” nasce con l'obiettivo di percuotere per stimolare la curiosità e la creatività, per esprimersi e realizzarsi, sviluppando una maggiore consapevolezza dei suoni, dei rumori e dei ritmi. Un fare musica che non ha limiti permettendo di sperimentare il proprio corpo, gli oggetti che ci circondano, gli strumenti musicali. Un percorso all'insegna del fare che porta ad esecuzioni formali ed informali che promuovono il coordinamento motorio, l'ascolto, il saper lavorare in gruppo, il potenziamento della comunicazione per tutti gli alunni e sollecitano le emozioni positive.
TIPOLOGIA INTERVENTO	Competenze in materia di cittadinanza Consapevolezza ed espressione culturale
N. DESTINATARI	15 (scuola secondaria)
N. ORE	30
n. edizioni	1

TITOLO MODULO	Amico sport
DESCRIZIONE MODULO	<p>Il modulo <i>Amico Sport</i> nasce con l'obiettivo di promuovere il benessere psicofisico degli studenti attraverso l'attività motoria e sportiva, intesa non solo come momento ludico e ricreativo, ma anche come occasione educativa e relazionale. Le attività proposte mirano a sviluppare le competenze motorie, ma anche a rafforzare la collaborazione, il rispetto delle regole, il gioco di squadra e l'inclusione.</p> <p>All'interno di un contesto stimolante e accogliente, gli alunni saranno coinvolti in giochi di gruppo, percorsi motori, attività sportive e tornei amichevoli, pensati per stimolare la partecipazione attiva e il senso di appartenenza. Il modulo intende valorizzare le potenzialità di ciascuno, promuovendo il rispetto delle differenze e l'inclusione di tutti, in particolare degli</p> <p>alunni più fragili o a rischio di esclusione e abbandono scolastico.</p> <p>Attraverso l'educazione al movimento, <i>Amico Sport</i> favorisce lo sviluppo di abilità trasversali come la gestione delle emozioni, la comunicazione efficace, la cooperazione e il problem solving, in un clima sereno e motivante. Il gioco e lo sport diventano così strumenti fondamentali per la crescita armonica degli studenti e per il rafforzamento delle relazioni positive all'interno del gruppo.</p>
TIPOLOGIA INTERVENTO	Educazione motoria Competenze in materia di cittadinanza
N. DESTINATARI	15 (scuola primaria e secondaria)
N. ORE	30
n. edizioni	2

TITOLO MODULO	Hello English!
DESCRIZIONE MODULO	<p>Il modulo <i>Hello English!</i> è pensato per avvicinare gli studenti alla lingua inglese in modo coinvolgente, pratico e dinamico, attraverso attività ludiche, creative e comunicative. L'obiettivo principale è quello di potenziare le competenze linguistiche in un contesto informale e stimolante, favorendo l'apprendimento attraverso il gioco, il movimento, la conversazione, il canto, il teatro, i laboratori manuali e l'interazione tra pari.</p> <p>Le attività proposte sono costruite per promuovere l'uso attivo della lingua, potenziando le abilità di ascolto, comprensione, produzione orale e scritta, con un approccio laboratoriale che incoraggia la partecipazione e riduce l'ansia da prestazione. Gli alunni, attraverso un approccio comunicativo, saranno incoraggiati a "fare lingua" piuttosto che a "studiare la lingua", sperimentando in prima persona l'uso dell'inglese in situazioni quotidiane e divertenti.</p> <p><i>Hello English!</i> si propone inoltre di valorizzare i diversi stili di apprendimento e i talenti individuali, favorendo l'autostima, la cooperazione e l'inclusione. Il modulo si configura come un'occasione per scoprire il piacere di comunicare in una lingua straniera, accrescendo al tempo stesso la motivazione e la fiducia nelle proprie capacità, in un ambiente sereno e motivante.</p>
TIPOLOGIA INTERVENTO	Lingua straniera (inglese)
N. DESTINATARI	15 (scuola primaria)
N. ORE	30
n. edizioni	2

TITOLO MODULO	Lettura ad alta voce
DESCRIZIONE MODULO	<p>Educare con le storie, significa offrire strumenti invisibili ma potentissimi: la capacità di immaginare, capire, comprendere e di sentire empatia.</p> <p>La lettura ad alta voce non è solo cultura; è relazione, empatia, è un modo per allenare la mente, nutrire la fantasia e costruire ponti tra le diversità. Ogni bambino, ascoltando una storia, impara che ci sono tanti modi di vivere, tanti modi di essere e in ognuno c'è valore.</p> <p>Un ciclo di incontri pensati per coinvolgere tutti i bambini, creare uno spazio dove ogni bambino si senta accolto, dove non importa da dove vieni, cosa sai fare o come parli, l'unica cosa che conta è che tu sei lì, e che la storia ha bisogno anche di te per essere viva.</p>
TIPOLOGIA INTERVENTO	Lingua madre Consapevolezza ed espressione culturale
N. DESTINATARI	15 (scuola primaria)
N. ORE	30
n. edizioni	1

TITOLO MODULO	Raccontare con il Digitale: Viaggio nel Digital Storytelling
DESCRIZIONE MODULO	<p>"Raccontare con il Digitale" è un corso laboratoriale pensato per accompagnare gli alunni in un viaggio creativo attraverso diverse forme di narrazione digitale. Utilizzando strumenti semplici e accessibili come ad esempio Scratch, Stop Motion e Podcast, i partecipanti impareranno a raccontare storie in modo originale, coinvolgente e multimediale, sviluppando competenze narrative, digitali e trasversali. Il corso è fortemente orientato al "fare", con attività pratiche, cooperative e interdisciplinari.</p> <p>Obiettivi formativi Sviluppare la creatività e la capacità di esprimersi attraverso diversi linguaggi (visivo, sonoro, interattivo) Promuovere il pensiero narrativo e computazionale Imparare a pianificare, costruire e condividere una storia digitale</p>

TIPOLOGIA INTERVENTO	Matematica, scienze e tecnologie Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
N. DESTINATARI	15 (scuola secondaria)
N. ORE	30
n. edizioni	1

TITOLO MODULO	CIAK SI GIRA... A SCUOLA!
DESCRIZIONE MODULO	<p>Il laboratorio “Ciak si gira... a scuola” è un percorso didattico innovativo e coinvolgente, pensato per introdurre gli studenti al mondo del linguaggio cinematografico e audiovisivo. Si tratta di un'esperienza formativa a carattere laboratoriale che mette al centro la creatività, l'espressione personale, il lavoro di squadra e lo sviluppo di competenze digitali e comunicative fondamentali per il contesto educativo contemporaneo.</p> <p>L'obiettivo principale del progetto è quello di avvicinare i ragazzi al cinema non solo come spettatori, ma come autori attivi: attraverso un processo partecipato e collaborativo, gli studenti saranno guidati nella realizzazione di un cortometraggio originale, sperimentando tutte le fasi della produzione cinematografica.</p> <p>Il laboratorio rappresenta un'occasione preziosa per sviluppare competenze trasversali quali la collaborazione, la capacità di problem solving, la comunicazione efficace, oltre a rafforzare l'autostima e il senso di appartenenza al gruppo. Inoltre, promuove un utilizzo consapevole e critico delle tecnologie digitali e dei media.</p>
TIPOLOGIA INTERVENTO	Competenze in materia di cittadinanza Consapevolezza ed espressione culturale Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
N. DESTINATARI	15 (scuola secondaria)
N. ORE	30
n. edizioni	1

TITOLO MODULO	GIOCANDO SI IMPARA: CODING TRA MATTONCINI, COLORI E LOGICA.
DESCRIZIONE MODULO	<p>Attraverso il gioco, la manipolazione e la programmazione visuale, i bambini imparano a ragionare in modo sequenziale, a sperimentare soluzioni e a collaborare per raggiungere obiettivi comuni. Il progetto è pensato per essere inclusivo, motivante e accessibile a tutti.</p> <p>Il percorso integra diverse attività didattiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pixel art su carta per avviare i bambini alla codifica visiva e al lavoro su griglia. ● Esperienza di robotica con LEGO SPIKE, che permettono di costruire semplici robot e programmarli con istruzioni visive, favorendo l'apprendimento attivo e il problem solving. ● Carte direzionali e giochi di movimento per apprendere i concetti base di sequenza e algoritmo in modo dinamico e collaborativo. ● Attività unplugged per sviluppare il pensiero logico e la cooperazione tra pari.
TIPOLOGIA INTERVENTO	Matematica, scienze e tecnologie Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
N. DESTINATARI	15 (scuola primaria)
N. ORE	30
n. edizioni	1

TITOLO MODULO	STORIE IN SCENA
DESCRIZIONE MODULO	<p>Il progetto nasce dal desiderio di stimolare nei bambini della scuola primaria la creatività, l'espressione di sé e la partecipazione attiva attraverso la lettura, la scrittura e il teatro.</p> <p>L'attività prenderà avvio dall'incontro con alcune storie antiche e narrazioni (i musicanti di Brema, Pollicino, l'Orlando Furioso.....), e dalla lettura di alcuni albi illustrati ad esse ispirati.</p> <p>A partire dalle suggestioni nate da queste letture , i bambini e le bambine inventeranno, improvvisando e scrivendo, nuovi frammenti di storie mettendo in gioco anche le loro esperienze personali e le loro idee. Il materiale di queste narrazioni verrà usato per mettere a punto una breve storia da drammatizzare. Il percorso di costruzione delle storie sarà accompagnato da una serie di training che prevedono lavori sulla voce, sul corpo e sul canto. I materiali creati insieme ai bambini e le bambine costituiranno la materia prima per la messa a punto di una breve restituzione teatrale.</p>
TIPOLOGIA INTERVENTO	Lingua madre Consapevolezza ed espressione culturale
N. DESTINATARI	15 (scuola primaria)
N. ORE	30
n. edizioni	1