

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 5547
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. "F. BARACCA" - LUGO1
Codice meccanografico	RAIC815009
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA EMALDI N.1
Provincia	RAVENNA
Comune	LUGO
CAP	48022
Telefono	0545299160
Email	RAIC815009@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	496
Plessi	RAIC815009 RAAA815016 RAAA815027 RAEE81501B RAMM81501A

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	RAIC815009 - I.C. "F. BARACCA"
Codice candidatura	5547
Importo totale richiesto	€ 43.860,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	delibera 24/2023
Data Delibera Collegio docenti	26/10/2023
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	delibera 90/2023
Data Delibera Consiglio d'istituto	27/10/2023

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Ludens	€ 33.270,00
ESO4.6.A2.B - Giochiamo con le STEM	€ 10.590,00
TOTALE PROGETTI	€ 43.860,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Let's CLIL with fun!	€ 6.795,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Summer speaks English	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	GiocApprendo -Edizione 1	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Puer Ludens - Edizione 1	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	GiocApprendo - Edizione 2	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Puer Ludens - Edizione 2	€ 5.295,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Crescendo...si crea - Edizione 2	€ 5.295,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Crescendo...si crea -Edizione 1	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 43.860,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Ludens

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo

ESO4.6.A1.B - Ludens

Descrizione

La popolazione scolastica dell'I.C. proviene da un contesto socio-culturale ed economico estremamente eterogeneo, offrendo un ricco panorama di diversità culturali e opportunità di confronto tra differenti tradizioni: ad una utenza di estrazione sociale medio-alta, residente nel territorio o che svolge in esso attività lavorativa, si affianca una fascia svantaggiata di alunni e studenti con cittadinanza non italiana, sia neo-arrivati che di seconda generazione, i quali evidenziano significative difficoltà linguistiche. Negli ultimi anni si registra la presenza, per ricongiungimenti familiari, di alunni neo-arrivati in Italia, che necessitano di interventi di alfabetizzazione linguistica. Il rapporto alunni con background migratorio sulla popolazione scolastica è elevato rispetto alle medie provinciali e regionali.

Molti alunni provengono da famiglie con un background socio-culturale non elevato, che spesso non dispongono di strumenti adeguati per supportare il percorso formativo dei propri figli. Questa situazione è ulteriormente aggravata dal crescente disagio scolastico, che si manifesta sovente in difficoltà di apprendimento. Ciò richiede interventi rapidi di alfabetizzazione linguistica per facilitare l'apprendimento della lingua veicolare, indispensabile per l'integrazione scolastica.

All'interno delle classi, sono presenti numerosi alunni con Bisogni Educativi Speciali, i quali richiedono interventi didattici personalizzati e misure di accompagnamento.

La Scuola intende mettere in atto un processo volto a superare con successo gli ostacoli alla partecipazione e all'apprendimento che possono derivare dall'eterogeneità degli studenti in relazione alla loro provenienza geografica, all'appartenenza sociale, alla condizione personale.

Gli interventi sono finalizzati alla realizzazione di percorsi didattici, formativi ispirati all'utilizzo di metodologie didattiche attive, che valorizzano l'apprendimento cooperativo, con particolare attenzione al potenziamento delle competenze linguistiche, dell'inclusione e delle relazioni interpersonali. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni in situazioni esperienziali.

I percorsi che l'Istituzione scolastica intende promuovere attraverso attività extrascolastiche di supporto, rinforzo e maturazione delle competenze di base sono indirizzati al contrasto della fragilità negli apprendimenti e alla prevenzione della dispersione scolastica.

Le attività hanno l'obiettivo di:

- Valorizzare e potenziare le competenze linguistiche, logico-

	<p>matematiche e scientifiche;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rafforzare le competenze in lingua italiana attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodi didattici attivi e cooperativi; - Perfezionare l'italiano come lingua seconda attraverso percorsi e laboratori per studenti con background migratorio; <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare le capacità in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità, della solidarietà e della cura dei beni comuni, della consapevolezza dei diritti e dei doveri; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente; <ul style="list-style-type: none"> - Potenziare l'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali, con la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore; - Valorizzare la Scuola, intesa come comunità attiva, aperta al territorio, in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale. <p>I percorsi quindi si prefiggono di agire su più fronti: il rafforzamento delle competenze dei bambini, attraverso attività di supporto e accompagnamento; l'irrobustimento della motivazione degli alunni che devono ritrovare il senso di un impegno costante e regolare.</p>
Codice CUP	D44D24003750007
Data inizio prevista	16/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	6
Importo richiesto	€ 33.270,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	51032 - Let's CLIL with fun!

Descrizione

Il linguista americano Stephen Krashen identifica tre variabili principali che possono condizionare fortemente l'apprendimento di una nuova lingua fra cui l'ansia, l'autostima e la motivazione. Recenti studi scientifici mostrano, inoltre, come i disturbi legati a stress e attacchi di panico sono aumentati in modo significativo nella Scuola Primaria, determinando un incremento di casi di ansia da prestazione scolastica e influenzando negativamente sul benessere degli studenti nella loro vita privata e scolastica. Let's CLIL with fun! mira a creare un contesto educativo necessario per un apprendimento ottimale favorendo nello studente il rilassamento psico-fisico attraverso tecniche di respirazione profonda, concentrazione mentale ed esercizio muscolare, stimolando la motivazione ad apprendere attraverso un metodo educativo.

Il modulo propone un corso di Yoga in inglese, in cui entrambe le discipline vengono insegnate con racconti, giochi, musica, attività fisiche e recitazione. Questo metodo permette agli allievi di usare il loro corpo per ampliare il vocabolario inglese e memorizzare facilmente le informazioni, insegna agli studenti tecniche di respirazione per favorire la quiete mentale ed esercizi di concentrazione per agevolare l'apprendimento. Gli studenti prenderanno attivamente parte alla costruzione della lezione in un contesto in cui avranno la possibilità di essere creativi e propositivi, incorporando elementi pertinenti con le proprie passioni e interessi.

Il percorso si avvarrà di strategie di insegnamento innovative fra cui il SEL (Social Emotional Learning), metodologia che punta a sviluppare nell'ambiente scolastico non solo le competenze cognitive ma anche quelle sociali ed emotive, fondamentali per il futuro dei ragazzi, per il loro benessere personale e per minimizzare le variabili che impediscono l'apprendimento:

- Consapevolezza di sé: la lezione offrirà allo studente molteplici occasioni di riflessione per identificare il proprio stato emotivo, sottolineandone l'importanza e mettendo a disposizione il vocabolario per esprimersi (recitazione, gioco, meditazione, pratiche di rilassamento);
- Capacità di gestirsi: strumenti per gestire il proprio stato emotivo (esercizi di respirazione, musica, improvvisazione, pratiche di rilassamento, esercizio fisico);
- Consapevolezza sociale: lavori di gruppo ed esercizi collaborativi al fine di creare un ambiente sicuro ed empatico nel quale lo studente impara che il successo di ogni individuo è cruciale per il progresso del gruppo (esercizi di yoga a coppie e

	attività di gruppo sulla fiducia).
Data inizio prevista	16/01/2025
Data fine prevista	30/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	RAEE81501B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Let's CLIL with fun!

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
TOTALE				€ 6.795,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	51035 - GiocApprendo -Edizione 1

Descrizione

Il gioco svolge un ruolo fondamentale nel processo di apprendimento in quanto consente ai partecipanti di esprimere la propria identità e sviluppare, tramite le informazioni acquisite, conoscenze più complesse. Considerata la più antica tecnica di socializzazione fin dall'alba dei tempi, il gioco è sempre stato una metodologia inclusiva negli ambienti educativi di apprendimento non formale europei, finalizzati a garantire un sempre elevato livello di entusiasmo e partecipazione e implementando il rispetto e la condivisione delle differenti capacità di espressione linguistiche e culturali dei componenti del gruppo.

Tra le importanti ricerche in merito, le pubblicazioni del ricercatore Jeffrey Goldstein e co-fondatore dell'International Toy Research Association, dimostrano l'importanza di introdurre metodologie di apprendimento non informale nei contesti scolastici. "Il gioco è la lente attraverso cui i bambini sperimentano il loro mondo e il mondo degli altri", creando e sviluppando benefici:

- cognitivi: accelera i processi di apprendimento e le funzioni esecutive;
- emotivi e comportamentali: riduce paura, ansia e irritabilità, crea gioia, autostima, adattamento ad affrontare gli imprevisti;
- sociali: aumenta l'empatia e la condivisione, crea opinioni e modelli di relazione basati sull'inclusione e non sull'esclusione, aumenta lo spirito di gruppo;
- fisici: le emozioni positive aumentano l'efficienza del sistema immunitario, diminuiscono lo stress e la fatica e aumenta la gamma dei movimenti come la coordinazione e la motricità.

Il metodo del Playful Learning è adatto a tutte le età e ad ogni contesto. In riferimento all'apprendimento della lingua italiana e al contesto scolastico, il laboratorio "GiocApprendo" progettato risulta un ambiente in grado di stimolare la necessità di esprimersi e di avanzare nei piccoli traguardi ottenuti, gettando le basi per lo sviluppo di un processo di apprendimento di tipo metacognitivo che duri lungo tutto l'arco della vita.

Partendo dai diversi stili di apprendimento degli alunni, le attività ludiche saranno finalizzate all'acquisizione e al potenziamento trasversale delle abilità di base, allo sviluppo di conoscenze e alla definizione di competenze. L'implemento dell'uso della lingua italiana avverrà attraverso diverse situazioni che permetterà ai partecipanti di conoscere ed utilizzare diversi registri linguistici, sia scritti che orali. La lettura delle regole del gioco stimola la comprensione testuale e arricchisce il lessico grazie all'utilizzo di una semplice terminologia specifica.

Durante l'attività laboratoriale si presenteranno situazioni di

	<p>dibattito/discussione guidate aventi l'obiettivo di spingere gli alunni ad argomentare le loro scelte per difendere la loro posizione ed esprimere al meglio il loro punto di vista, in un'ottica di fair play linguistico. Alcuni giochi serviranno anche a sviluppare le abilità e rapidità di calcolo; altri richiederanno l'utilizzo di abilità trasversali, quali strategie di gioco e di squadra, volte a creare ed implementare abilità empatiche. Verranno proposte attività in cui gli alunni potranno costruire qualche gioco che hanno sperimentato e che è piaciuto particolarmente, con la possibilità di creare espansioni personalizzate e stimolare la loro creatività, ad esempio le carte da quartetto con i dinosauri, la tavola reale di Ur individuale, carte stile Pokemon con le regioni d'Italia e così via. Alcuni giochi che verranno costruiti assieme agli alunni rimarranno in esposizione presso la Biblioteca del Plesso scolastico e potranno essere utilizzati insieme agli insegnanti durante le ore didattiche.</p>
Data inizio prevista	16/01/2025
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	RAEE81501B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

GiocApprendo -Edizione 1

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	51033 - Summer speaks English

Descrizione

Traendo spunto dalle Indicazioni nazionali per il curricolo della Scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione che evidenziano il ruolo centrale del sistema educativo nel formare cittadini in grado di partecipare consapevolmente alla costruzione di collettività più ampie e composite, siano esse quella nazionale, quella europea, quella mondiale, ci si propone di avviare dei percorsi di potenziamento delle competenze multilinguistiche al fine di educare alla convivenza proprio attraverso la valorizzazione delle diverse identità e radici culturali di ogni studente.

L'apprendimento della lingua inglese, oltre alla lingua materna e di scolarizzazione, permette all'alunno di sviluppare una competenza plurilingue e pluriculturale e di acquisire i primi strumenti utili ad esercitare la cittadinanza attiva nel contesto in cui vive, anche oltre i confini del territorio nazionale.

La consapevolezza della cittadinanza europea attraverso il contatto con due lingue comunitarie, lo sviluppo di un repertorio diversificato di risorse linguistiche e culturali per interagire con gli altri e la capacità di imparare le lingue concorrono all'educazione plurilingue e interculturale, nell'ottica dell'educazione permanente. Accostandosi a più lingue, l'alunno impara a riconoscere che esistono differenti sistemi linguistici e culturali e diviene man mano consapevole della varietà di mezzi che ogni lingua offre per pensare, esprimersi e comunicare.

Il modulo Summer speaks English verterà sull'approccio alla lingua inglese principalmente attraverso il gioco in quanto è attraverso il metodo ludico che l'alunno accresce la sua motivazione ad apprendere. Gli alunni ricordano meglio quando si realizzano attività nelle quali sono implicati anche i canali sensoriali, e a tale scopo si utilizzeranno illustrazioni, filastrocche, canzoncine, role play, giochi di domanda e risposta che possano essere motivanti per gli alunni. Essi saranno così chiamati a partecipare in maniera attiva. L'approccio prediligerà le attività laboratoriali, ludiche e interattive, utilizzando tematiche vicine al mondo degli alunni e alla loro esperienza, facilitando l'apprendimento, promuovendo esperienze concrete e motivanti e intensificando l'interazione con i compagni e l'insegnante. "Tell me and I will forget, show me and I may remember, involve me and I will understand." Questo detto ben presenta le idee che guideranno il lavoro, per fornire agli alunni la possibilità di imparare facendo e di operare la riflessione linguistica in situazioni concrete simulate in classe. L'Insegnante continuamente rimanderà il suo operato alla Teoria delle

	Intelligenze Multiple di Howard Gardner, al Principio del Total Physical Response di Asher, al Principio dell'Ordine Naturale di Stephen Krashen.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RAEE81501B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Summer speaks English

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	51034 - Puer Ludens - Edizione 1

Descrizione

Garantire il successo formativo delle alunne e degli alunni della Scuola del primo ciclo d'istruzione significa creare, prima di tutto, contesti di apprendimento inclusivi all'interno dei quali ciascun partecipante possa sentirsi stimolato e gratificato in ogni fase che porta a tale traguardo.

Le Indicazioni Nazionali ci ricordano che nella società attuale "il paesaggio educativo" è diventato estremamente complesso. Rispetto al passato la composizione delle famiglie è diversa, il tempo impiegato dalle figure genitoriali all'accudimento dei figli è sempre meno e le continue e sempre più numerose migrazioni portano gli adulti a scegliere l'Italia come un Paese più sicuro rispetto a quello di origine, cercando di trovare un equilibrio tra il loro background socio-culturale e il contesto in cui hanno scelto di vivere, acquisendo nuove regole di convivenza civile europee. Il ruolo della Scuola è cambiato e l'ambiente scolastico può risultare molto stimolante per gli alunni della Primaria con background migratorio se si operano scelte consapevoli nell'offerta educativa, finalizzate all'istruzione e all'utilizzo di una lingua funzionale al contesto.

Partendo dall'esperienza che il pedagogo Bruno Munari fece nel 1977 presso la Pinacoteca di Brera, a Milano, chiamato "Giocare con l'arte" è nato il metodo Munari, che si propone di utilizzare la tecnica del gioco per "imparare seriamente". Il gioco è un elemento essenziale poiché permette ai bambini di comprendere, conoscere e memorizzare cose importanti per la loro creatività e fondamentali per il raggiungimento del loro risultato.

In riferimento all'apprendimento della lingua italiana, il laboratorio linguistico proposto "Puer Ludens" vuole rappresentare un ambiente in grado di stimolare la necessità di imparare a sperimentarsi e di avanzare nei piccoli traguardi ottenuti. La creazione di obiettivi realistici - arrivare al traguardo, creare parole di senso compiuto, raccolta di punti per la classifica, creazione di un oggetto, realizzazione di un gioco da tavolo - permetterà alle attività proposte di stimolare la comunicazione tra pari e la funzione del gruppo creando situazioni ottimali per sentirsi in grado di riuscire nel compito richiesto.

Le attività ludiche verteranno su diverse situazioni con differenti registri linguistici, sia scritti che orali. Durante il percorso laboratoriale si presenteranno situazioni di dibattito/discussione guidate ma non espresse dall'insegnante. L'obiettivo è quello di stilolare gli alunni ad argomentare le loro scelte per esprimere la loro posizione ed il loro punto di vista, in un'ottica di fair play

	linguistico. Alcuni giochi serviranno anche a sviluppare le abilità e rapidità di calcolo; altri richiederanno l'utilizzo di abilità trasversali, quali strategie di gioco e di squadra, volte a creare ed implementare abilità empatiche.
Data inizio prevista	16/01/2025
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	RAEE81501B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Puer Ludens - Edizione 1

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	51037 - GiocApprendo - Edizione 2

Descrizione

Il gioco svolge un ruolo fondamentale nel processo di apprendimento in quanto consente ai partecipanti di esprimere la propria identità e sviluppare, tramite le informazioni acquisite, conoscenze più complesse. Considerata la più antica tecnica di socializzazione fin dall'alba dei tempi, il gioco è sempre stato una metodologia inclusiva negli ambienti educativi di apprendimento non formale europei, finalizzati a garantire un sempre elevato livello di entusiasmo e partecipazione e implementando il rispetto e la condivisione delle differenti capacità di espressione linguistiche e culturali dei componenti del gruppo.

Tra le importanti ricerche in merito, le pubblicazioni del ricercatore Jeffrey Goldstein e co-fondatore dell'International Toy Research Association, dimostrano l'importanza di introdurre metodologie di apprendimento non informale nei contesti scolastici. "Il gioco è la lente attraverso cui i bambini sperimentano il loro mondo e il mondo degli altri", creando e sviluppando benefici:

- cognitivi: accelera i processi di apprendimento e le funzioni esecutive;
- emotivi e comportamentali: riduce paura, ansia e irritabilità, crea gioia, autostima, adattamento ad affrontare gli imprevisti;
- sociali: aumenta l'empatia e la condivisione, crea opinioni e modelli di relazione basati sull'inclusione e non sull'esclusione, aumenta lo spirito di gruppo;
- fisici: le emozioni positive aumentano l'efficienza del sistema immunitario, diminuiscono lo stress e la fatica e aumenta la gamma dei movimenti come la coordinazione e la motricità.

Il metodo del Playful Learning è adatto a tutte le età e ad ogni contesto. In riferimento all'apprendimento della lingua italiana e al contesto scolastico, il laboratorio "GiocApprendo" progettato risulta un ambiente in grado di stimolare la necessità di esprimersi e di avanzare nei piccoli traguardi ottenuti, gettando le basi per lo sviluppo di un processo di apprendimento di tipo metacognitivo che duri lungo tutto l'arco della vita.

Partendo dai diversi stili di apprendimento degli alunni, le attività ludiche saranno finalizzate all'acquisizione e al potenziamento trasversale delle abilità di base, allo sviluppo di conoscenze e alla definizione di competenze. L'implemento dell'uso della lingua italiana avverrà attraverso diverse situazioni che permetterà ai partecipanti di conoscere ed utilizzare diversi registri linguistici, sia scritti che orali. La lettura delle regole del gioco stimola la comprensione testuale e arricchisce il lessico grazie all'utilizzo di una semplice terminologia specifica.

	<p>Durante l'attività laboratoriale si presenteranno situazioni di dibattito/discussione guidate aventi l'obiettivo di spingere gli alunni ad argomentare le loro scelte per difendere la loro posizione ed esprimere al meglio il loro punto di vista, in un'ottica di fair play linguistico. Alcuni giochi serviranno anche a sviluppare le abilità e rapidità di calcolo; altri richiederanno l'utilizzo di abilità trasversali, quali strategie di gioco e di squadra, volte a creare ed implementare abilità empatiche. Verranno proposte attività in cui gli alunni potranno costruire qualche gioco che hanno sperimentato e che è piaciuto particolarmente, con la possibilità di creare espansioni personalizzate e stimolare la loro creatività, ad esempio le carte da quartetto con i dinosauri, la tavola reale di Ur individuale, carte stile Pokemon con le regioni d'Italia e così via. Alcuni giochi che verranno costruiti assieme agli alunni rimarranno in esposizione presso la Biblioteca del Plesso scolastico e potranno essere utilizzati insieme agli insegnanti durante le ore didattiche.</p>
Data inizio prevista	01/10/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RAEE81501B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

GiocApprendo - Edizione 2

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	51036 - Puer Ludens - Edizione 2

Descrizione

Garantire il successo formativo delle alunne e degli alunni della Scuola del primo ciclo d'istruzione significa creare, prima di tutto, contesti di apprendimento inclusivi all'interno dei quali ciascun partecipante possa sentirsi stimolato e gratificato in ogni fase che porta a tale traguardo.

Le Indicazioni Nazionali ci ricordano che nella società attuale "il paesaggio educativo" è diventato estremamente complesso. Rispetto al passato la composizione delle famiglie è diversa, il tempo impiegato dalle figure genitoriali all'accudimento dei figli è sempre meno e le continue e sempre più numerose migrazioni portano gli adulti a scegliere l'Italia come un Paese più sicuro rispetto a quello di origine, cercando di trovare un equilibrio tra il loro background socio-culturale e il contesto in cui hanno scelto di vivere, acquisendo nuove regole di convivenza civile europee. Il ruolo della Scuola è cambiato e l'ambiente scolastico può risultare molto stimolante per gli alunni della Primaria con background migratorio se si operano scelte consapevoli nell'offerta educativa, finalizzate all'istruzione e all'utilizzo di una lingua funzionale al contesto.

Partendo dall'esperienza che il pedagogo Bruno Munari fece nel 1977 presso la Pinacoteca di Brera, a Milano, chiamato "Giocare con l'arte" è nato il metodo Munari, che si propone di utilizzare la tecnica del gioco per "imparare seriamente". Il gioco è un elemento essenziale poiché permette ai bambini di comprendere, conoscere e memorizzare cose importanti per la loro creatività e fondamentali per il raggiungimento del loro risultato.

In riferimento all'apprendimento della lingua italiana, il laboratorio linguistico proposto "Puer Ludens" vuole rappresentare un ambiente in grado di stimolare la necessità di imparare a sperimentarsi e di avanzare nei piccoli traguardi ottenuti. La creazione di obiettivi realistici - arrivare al traguardo, creare parole di senso compiuto, raccolta di punti per la classifica, creazione di un oggetto, realizzazione di un gioco da tavolo - permetterà alle attività proposte di stimolare la comunicazione tra pari e la funzione del gruppo creando situazioni ottimali per sentirsi in grado di riuscire nel compito richiesto.

Le attività ludiche verteranno su diverse situazioni con differenti registri linguistici, sia scritti che orali. Durante il percorso laboratoriale si presenteranno situazioni di dibattito/discussione guidate ma non espresse dall'insegnante. L'obiettivo è quello di stimolare gli alunni ad argomentare le loro scelte per esprimere la loro posizione ed il loro punto di vista, in un'ottica di fair play

	linguistico. Alcuni giochi serviranno anche a sviluppare le abilità e rapidità di calcolo; altri richiederanno l'utilizzo di abilità trasversali, quali strategie di gioco e di squadra, volte a creare ed implementare abilità empatiche.
Data inizio prevista	01/10/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RAEE81501B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Puer Ludens - Edizione 2

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

Progetto: Giochiamo con le STEM

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

Titolo

ESO4.6.A2.B - Giochiamo con le STEM

Descrizione

Lo sviluppo delle competenze STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) , motore trainante dell'innovazione e del progresso tecnologico, riveste un'importanza sempre maggiore nel contesto globale contemporaneo e al contempo un ruolo cruciale nella formazione di individui che necessitano di un'adeguata preparazione per affrontare le sfide del mondo moderno, contribuendo alla crescita e al progresso della società nel suo complesso. La promozione di competenze in queste aree risulta essere di fondamentale importanza per preparare le nuove generazioni a un mercato del lavoro in continua evoluzione, caratterizzato da tecnologie sempre più avanzate. Per poter rispondere alle sfide di una realtà complessa e in costante mutamento, è indispensabile favorire lo sviluppo di nuove competenze come quelle STEM, digitali e di innovazione. Le STEM possono essere insegnate sin dalla prima infanzia al fine di incoraggiarne lo studio, in particolar modo da parte delle bambine e delle ragazze, promuovendo una metodologia attiva e partecipativa, incentrata sull'apprendimento Learning by Doing, basato sull'indagine e sui progetti collaborativi. Inoltre, le Tecnologie Educative – come la robotica e l'apprendimento del coding – offrono nuove opportunità per progettare approcci interessanti e strumenti per aumentare il coinvolgimento degli alunni, migliorare i risultati scolastici nelle materie scientifiche, matematiche e tecnologiche e aumentare le vocazioni nell'ambito scientifico.

Il progetto "Giochiamo con le STEM" prevede la realizzazione di percorsi didattici finalizzati con contenuti di matematica, scienze, coding, robotica e tinkering finalizzati a promuovere l'integrazione all'interno del curricolo di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, garantendo pari opportunità e parità di genere in termini di approccio metodologico, promuovendo l'insegnamento delle discipline attraverso l'utilizzo di metodologie attive e collaborative, coinvolgendo abilità provenienti da discipline diverse con la finalizzata altresì del superamento dei divari. Le attività verranno realizzate in ambienti specificamente dedicati all'interno della Scuola e saranno caratterizzate da un approccio laboratoriale e di tipo "learning by doing", attraverso l'applicazione di approcci metodologici basati sul problem solving, sull'IBL (Inquiry Based Learning) e tenendo conto anche del quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.2. Le attività hanno l'obiettivo di:

- Favorire la centralità del studenti e renderli protagonisti attivi del

	<p>proprio apprendimento;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare conoscenze ed abilità scientifico/tecnologiche disciplinari che integrano il curriculum tradizionale, attraverso l'apprendimento informale, ludico e laboratoriale; • Consolidare le capacità elaborative e deduttive attraverso il problem solving; • Promuovere la consapevolezza e l'importanza del lavoro cooperativo e dell'apprendimento tra pari in tutti i contesti formativi, superando il gap creato dalla disparità di genere; • Promuovere capacità di progettazione e pianificazione; • Favorire una didattica accattivante e totalmente inclusiva; • Sviluppare il senso critico e la consapevolezza del proprio pensiero; • Favorire lo sviluppo di una maggiore consapevolezza tra le giovani studentesse della propria attitudine verso le discipline STEM e in generale verso un sapere scientifico-tecnologico; • Promuovere il fare come base per riflettere e capire utilizzando il divertimento come fonte di creatività e di apprendimento significativo.
Codice CUP	D44D24003760007
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	2
Importo richiesto	€ 10.590,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	51113 - Crescendo...si crea - Edizione 2
Descrizione	Il modulo "Crescendo ...si crea" intende unire le scoperte derivate dall'utilizzo di materiali non convenzionali come oggetti di recupero, piccoli circuiti e motorini elettrici, con i progetti di robotica educativa: coding e pensiero computazionale, coniugando così la creatività che nasce dalle mani dei bambini con materiali semplici all'impiego di piccoli robots e devices fra i più innovativi e recenti per educare le bambine e i bambini al coding e al pensiero computazionale.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RAEE81501B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Crescendo...si crea - Edizione 2

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	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	51111 - Crescendo...si crea -Edizione 1
Descrizione	Il modulo "Crescendo ...si crea" intende unire le scoperte derivate dall'utilizzo di materiali non convenzionali come oggetti di recupero, piccoli circuiti e motorini elettrici, con i progetti di robotica educativa: coding e pensiero computazionale, coniugando così la creatività che nasce dalle mani dei bambini con materiali semplici all'impiego di piccoli robots e devices fra i più innovativi e recenti per educare le bambine e i bambini al coding e al pensiero computazionale.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RAEE81501B
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Crescendo...si crea -Edizione 1

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

