

AVVISO - 9507, 22/01/2025, FSE+, AGENDA SUD
CANDIDATURA N. 8495
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. NARDO' POLO 1
Codice meccanografico	LEIC896001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	P.ZZA UMBERTO I
Provincia	LECCE
Comune	NARDO'
CAP	73048
Telefono	0833871047
Email	LEIC896001@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	0
Plessi	LEIC896001 LEAA89601T LEAA896052 LEAA896063 LEEE896013 LEEE896035 LEMM896012

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	AGENDA SUD
Istituto	LEIC896001 - I.C. NARDO' POLO 1
Codice candidatura	8495
Importo totale richiesto	€ 99.861,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	0001414
Data Delibera Collegio docenti	21/02/2025
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	0001415
Data Delibera Consiglio d'istituto	21/02/2025

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Potenza-Menti	€ 99.861,00
TOTALE PROGETTI	€ 99.861,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese	Time for English 2	€ 5.745,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese	Fun English 2	€ 5.745,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese	Fun English 1	€ 5.745,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese	Time for English 1	€ 5.745,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Emozioni in scena 1	€ 5.928,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	A pesca di parole 2	€ 5.928,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Il teatro delle storie 1	€ 5.928,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Il teatro delle storie 2	€ 5.928,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	IL PALCOSCENICO DELLE PAROLE 1	€ 5.928,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	IL PALCOSCENICO DELLE PAROLE 2	€ 5.928,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Racconti in gioco 2	€ 5.928,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Racconti in gioco 1	€ 5.928,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	A pesca di sillabe 1	€ 5.928,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Mate Digi Comp 1	€ 5.928,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Giochi mat 2	€ 5.928,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Giochi mat 1	€ 5.928,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Mate Digi Comp 2	€ 5.745,00
TOTALE MODULI			€ 99.861,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Potenza-Menti

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Potenza-Menti
--------	-----------------------------

Descrizione

Il Progetto ha come principale obiettivo quello di dare agli alunni l'opportunità di vivere il tempo scuola con piacere, in momenti extrascolastici finalizzati alla socializzazione, all'inclusione, all'arricchimento culturale e al recupero e potenziamento delle competenze di base. Le attività previste dal progetto sono diversificate, gratificanti e coinvolgenti, con accompagnamenti di adulti e di pari e includono attività di rinforzo dei contenuti disciplinari, per favorire la conquista dell'autostima e lo sviluppo armonico della personalità. Le attività saranno organizzate in laboratori per dare a tutti i discenti le stesse occasioni di crescita educativa, per ridurre le disuguaglianze sociali, la povertà educativa e l'abbandono scolastico. I ragazzi e le famiglie avranno la possibilità di interagire positivamente in un ambiente idoneo, per crescere ed inserirsi nel tessuto sociale e territoriale, con l'obiettivo prioritario di supportare una comunità di cittadini consapevoli e attenti al bene comune. La scuola ha il vantaggio di essere un'istituzione in grado di coinvolgere alunni, genitori e associazioni territoriali in una progettualità del costruire insieme, in cui i ragazzi imparino a rapportarsi tra di loro, ad abbattere le barriere, ad aiutarsi a vicenda, collaborando con gli adulti di riferimento per ricercare e sperimentare dialoghi di comunità attiva.

L'articolazione dei percorsi e le modalità di svolgimento aderiscono ai principi di autonomia, flessibilità, personalizzazione, collaborazione. La pratica del cooperative learning consente di arricchire le conoscenze, le abilità, le competenze attraverso la condivisione delle esperienze, dei materiali di studio, della ricerca collaborativa. Con l'obiettivo di riduzione dei divari territoriali saranno implementate e consolidate le azioni già in essere nella scuola, dall'analisi dei dati INVALSI riguardanti il contesto, gli esiti degli alunni e le priorità individuate dal RAV e dal PdM. Il team di supporto ha orientato il suo interesse nelle seguenti aree: le dimensioni del fenomeno nelle scuole del territorio e dell'ambito, gli strumenti per l'individuazione e la descrizione dei bisogni formativi, l'azione didattica funzionale allo sviluppo di piani di studio personalizzati e al raggiungimento del successo formativo, gli strumenti concettuali e operativi per progettare strategie di insegnamento finalizzate allo sviluppo di competenze sociali e cognitive.

L'individuazione analitica degli effettivi bisogni formativi di ciascun discente, intesi come ampliamenti e/o potenziamenti, recuperi, o svantaggi culturali in genere, permette di effettuare un lavoro costante e capillare, "a misura di allievo", volto ad accrescere la

	promozione culturale e ad offrire l'opportunità formativa più giusta per le esigenze individuali.
Codice CUP	J71I25000010007
Data inizio prevista	01/05/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Numero moduli	17
Importo richiesto	€ 99.861,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	83334 - Emozioni in scena 1

Descrizione

Il Progetto, rivolto agli alunni delle classi quarte di scuola Primaria, nasce dall'idea di offrire agli alunni l'occasione di intraprendere percorsi mirati al recupero/potenziamento delle competenze linguistiche e dell'autonomia personale e sociale.

Si intende, quindi, rendere sempre più efficace e significativa l'azione didattica adottando obiettivi (personalizzazione) e strategie (individualizzazione) finalizzate ai bisogni e agli stili cognitivi di ciascun allievo per garantire ad ognuno il successo formativo.

L'obiettivo è quello di "valorizzare e potenziare le competenze linguistiche con particolare riferimento all'italiano" con gli obiettivi specifici nell'ambito dell'autonomia personale quali:

Acquisire maggior dimestichezza nella comunicazione stimolando la capacità di problem solving, procurando esperienze di gratificazione personale, favorendo l'orientamento e l'organizzazione di attività e migliorando le capacità di attenzione e di concentrazione

Stimolare la socializzazione attraverso l'acquisizione della consapevolezza di sé, favorendo l'immaginazione, la creatività e l'ascolto, fornendo gli stimoli per la socializzazione tra pari e la motivazione alla reciprocità.

Favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze attraverso lo sviluppo di processi metacognitivi e competenze emotive e il potenziamento delle competenze linguistiche in maniera creativa. Inoltre dovranno essere perseguiti i seguenti obiettivi specifici:

- Sviluppare le potenzialità espressive e comunicative attraverso linguaggi verbali e non verbali in situazioni comunicative diverse;
- Migliorare le capacità attentive e di memoria uditiva;
- Cogliere il significato dell'intonazione;
- Utilizzare tecniche di lettura silenziosa ed espressiva ad alta voce;
- Esprimersi adottando strategie diverse in funzione dello scopo;
- Rispettare i turni d'intervento;
- Memorizzare e recitare i testi drammatizzati.
- Interpretare testi con il corpo;
- Arricchire il patrimonio lessicale e cogliere le relazioni semantiche;
- Saper organizzare informazioni e conoscenze in vista di uno scopo;
- Sperimentare le varie potenzialità espressive della voce;
- Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione.

Nel rispetto degli obiettivi generali e specifici di apprendimento, la

	didattica personalizzata si sostanzia attraverso l'impiego di una varietà di metodologie e strategie didattiche tali da promuovere le potenzialità e il successo formativo in ogni alunno quali apprendimento cooperativo, il tutoring, la didattica laboratoriale, procedere in modo strutturato e sequenziale, la didattica multisensoriale, i giochi di simulazione. Gli ambienti di apprendimento saranno riorganizzati, al fine di creare un clima di inclusione e rendere maggiormente incisivi gli interventi e le strategie di potenziamento delle abilità. Si dovranno metter in atto le seguenti attività: lavoro in piccoli gruppi; ascolto di narrazioni; lettura autonoma / condivisa; controllo della comprensione; drammatizzazione dei contenuti.
Data inizio prevista	01/05/2025
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEIC896001
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Emozioni in scena 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	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	83344 - A pesca di parole 2

Descrizione

Il progetto è volto a realizzare opportuni interventi didattici e formativi per alunni che necessitano di potenziare l'apprendimento della lingua italiana, al fine di recuperare le carenze e nello stesso tempo consolidare e potenziare le conoscenze acquisite.

L'obiettivo sarà quello di stimolare negli alunni la capacità di riorganizzare autonomamente, conoscenze acquisite e di usare consapevolmente gli strumenti culturali e metodologici offerti nel loro processo di apprendimento. Il progetto mira a sostenere gli alunni attraverso percorsi didattici ed educativi personalizzati adeguati e rispettosi delle potenzialità di ciascuno studente.

Gli obiettivi generali da perseguire saranno:

Educare i ragazzi all'accettazione delle proprie difficoltà e alla gestione delle emozioni conseguenti;

Potenziare i loro punti di forza, per riequilibrare la sfera emotiva e la personalità;

Usare strategie compensative di apprendimento;

Acquisire un metodo di studio più appropriato, con il coinvolgimento di aspetti metacognitivi e motivazionali;

Stimolare la motivazione ad apprendere;

Educare al cooperative learning, potenziando le abilità sociali e relazionali con i pari.

Promuovere il benessere scolastico.

Gli obiettivi educativi e cognitivi mirano in particolare a rispettare regole comuni, acquisire un atteggiamento aperto e incline alla relazione con i compagni e il corpo docente, saper ascoltare, comprendere e comunicare, promuovere l'autostima, l'autonomia, la responsabilità personale, migliorare le capacità di attenzione, approfondimento le conoscenze e potenziare le abilità personali, accettare i propri limiti e le proprie difficoltà, migliorare la gestione del proprio lavoro e l'autostima.

Obiettivi specifici del progetto saranno:

Intervenire spontaneamente nelle diverse situazioni comunicative.

Partecipare alle conversazioni in modo pertinente, rispettando turni e tempi di intervento.

Esprimere in modo comprensibile esigenze, esperienze, pensieri, sentimenti, emozioni.

Ascoltare e comprendere semplici richieste, comandi, istruzioni, regole di gioco e rispondere con comportamenti adeguati.

Ascoltare e comprendere le letture dell'insegnante incrementando gradualmente i tempi di attenzione.

Riferire brevi storie, rispettandone l'ordine logico e cronologico.

Decodificare i grafemi in stampato maiuscolo.

	Leggere e comprendere brevi e semplici testi. Copiare parole e brevi frasi in stampato maiuscolo. Scomporre e comporre sillabe e parole (giochi di scrittura utilizzando lettere mobili). Scrivere autonomamente in stampato maiuscolo semplici frasi di senso compiuto Arricchire progressivamente il lessico (conversazioni, letture, indovinelli, memorizzazione di filastrocche, poesie...). Esprimersi nei differenti contesti comunicativi in modo comprensibile a chi ascolta, formulando ipotesi e ricercando spiegazioni. Mantenere un'attenzione gradualmente più costante su messaggi orali di diverso tipo Comprendere l'argomento e le informazioni principali dei discorsi affrontati Ascoltare e comprendere letture dell'insegnante, mantenendo la concentrazione e l'interesse per un tempo adeguato. Consolidare la capacità strumentale della lettura e la comprensione globale Scrivere autonomamente una frase comprensibile e strutturata. La progettualità didattica, orientata prevalentemente all'inclusione, comporta il superamento della visione della didattica di tipo tradizionale, attuando nuovi principi pedagogici per valorizzare l'individualizzazione e la personalizzazione dei percorsi didattici, adottando strategie e metodologie appropriate quali attività svolte in piccolo gruppo collaborativo, attività laboratoriali, momenti di insegnamento individualizzati, utilizzo e scelta di materiali di apprendimento adattabili nonché l'utilizzo di strumenti multimediali.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896035
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

A pesca di parole 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	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	83350 - Mate Digi Comp 1

Descrizione

Il percorso è mirato al recupero e consolidamento delle strumentalità logico- matematiche degli alunni attraverso strategie laboratoriali alternative e complementari ai percorsi didattici attivati in orario curricolare. La didattica laboratoriale si avvale della metodologia della ricerca/azione poiché intende il laboratorio il luogo privilegiato in cui il bambino è attivo, progetta, sperimenta personalmente: in questo modulo, destinato agli alunni delle classi terze, si utilizzeranno strumenti di varia natura, dai materiali più poveri e tradizionali, come carta, fogli quadrettati e trasparenti, spilli, riga e compasso, a quelli più recenti come software di geometria, di calcolo, fogli elettronici, collegamenti Internet. Questo progetto intende scommettere sulla possibilità di apprendere anche concetti complessi (come possono essere quelli matematici) con un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo. Le rilevazioni nazionali sempre più basate sui compiti di realtà hanno dimostrato che gli alunni vengono motivati e stimolati sia dalla partecipazione in sé ad una competizione, sia dalla forma ludica nella quale vengono spesso proposti quesiti e problemi logici. Il gioco matematico lancia una sfida alla mente del bambino che la raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è forte. E' altresì il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto. Il progetto risponde coerentemente all'esigenza di garantire il successo formativo di tutti gli alunni dando la possibilità a ciascuno di apprendere al meglio, nel rispetto dei propri tempi e delle proprie potenzialità; persegue lo scopo prioritario di contrastare la demotivazione e lo scarso impegno nello studio mediante percorsi di recupero, consolidamento e sviluppo. A tal fine , quindi, si predispongono occasioni di lavoro attivando strategie didattiche quali:

- Problem solving: per migliorare strategie operative e migliorative, per risolvere problemi e raggiungere obiettivi;
- Cooperative learning: finalizzata alla condivisione di valori cognitivi ed operativi attraverso la collaborazione, la reciprocità e la corresponsabilità;
- Role playing: simulazioni per fare emergere non solo ruoli e norme comportamentali, ma la persona con la propria creatività in un clima collaborativo e in un ambiente accogliente;
- Tutoring tra pari;
- Didattica per mappe concettuali: acquisizione della consapevolezza dei processi conoscitivi per controllarli, sceglierli e migliorarli attraverso l'uso di mappe, in particolare per sostenere e gratificare la capacità di interpretazione e rielaborazione.

	Obiettivi Analizzare situazioni problematiche e saper mettere in atto procedure necessarie per risolvere. Saper astrarre caratteristiche generali e trasferirle in contesti nuovi. Risolvere situazioni problematiche che richiedono l'applicazione di uno o più percorsi operativi. Contribuire al raggiungimento di obiettivi previsti nel curriculum di matematica delle classi coinvolte, ed i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze, attraverso modalità ludiche e compiti di realtà. Incrementare la motivazione ad apprendere. Recuperare e potenziare le abilità logico-matematiche. Innalzare i livelli di competenza logico-matematica. Migliorare le capacità intuitive e logiche. Innalzare i livelli di autostima. La valutazione riguarderà: la partecipazione ai giochi e alle attività proposte; le modalità di interazione nel gruppo; le prestazioni degli alunni; rubriche valutative; compiti autentici, prove esperte, lavori di gruppo.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896035
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mate Digi Comp 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	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	83316 - Il teatro delle storie 1

Descrizione

Il Progetto, rivolto agli alunni delle classi seconde di scuola Primaria, nasce dall'idea di offrire agli alunni l'occasione di intraprendere percorsi mirati al recupero/potenziamento delle competenze linguistiche e dell'autonomia personale e sociale. Si intende, quindi, rendere sempre più efficace e significativa l'azione didattica adottando obiettivi (personalizzazione) e strategie (individualizzazione) finalizzate ai bisogni e agli stili cognitivi di ciascun allievo per garantire ad ognuno il successo formativo.

L'obiettivo è quello di "valorizzare e potenziare le competenze linguistiche con particolare riferimento all'italiano" con gli obiettivi specifici nell'ambito dell'autonomia personale quali:

Acquisire maggior dimestichezza nella comunicazione stimolando la capacità di problem solving, procurando esperienze di gratificazione personale, favorendo l'orientamento e l'organizzazione di attività e migliorando le capacità di attenzione e di concentrazione

Stimolare la socializzazione attraverso l'acquisizione della consapevolezza di sé, favorendo l'immaginazione, la creatività e l'ascolto, fornendo gli stimoli per la socializzazione tra pari e la motivazione alla reciprocità.

Favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze attraverso lo sviluppo di processi metacognitivi e competenze emotive e il potenziamento delle competenze linguistiche in maniera creativa. Inoltre dovranno essere perseguiti i seguenti obiettivi specifici:

- Sviluppare le potenzialità espressive e comunicative attraverso linguaggi verbali e non verbali in situazioni comunicative diverse;
- Migliorare le capacità attentive e di memoria uditiva;
- Cogliere il significato dell'intonazione;
- Utilizzare tecniche di lettura silenziosa ed espressiva ad alta voce;
- Esprimersi adottando strategie diverse in funzione dello scopo;
- Rispettare i turni d'intervento;
- Memorizzare e recitare i testi drammatizzati.
- Interpretare storie con il corpo;
- Arricchire il patrimonio lessicale;
- Saper organizzare informazioni e conoscenze in vista di uno scopo;
- Sperimentare le varie potenzialità espressive della voce;
- Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione.

Nel rispetto degli obiettivi generali e specifici di apprendimento, la didattica personalizzata si sostanzia attraverso l'impiego di una

	varietà di metodologie e strategie didattiche tali da promuovere le potenzialità e il successo formativo in ogni alunno quali apprendimento cooperativo, il tutoring, la didattica laboratoriale, procedere in modo strutturato e sequenziale, la didattica multisensoriale, i giochi di simulazione. Gli ambienti di apprendimento saranno riorganizzati, al fine di creare un clima di inclusione e rendere maggiormente incisivi gli interventi e le strategie di potenziamento delle abilità. Si dovranno metter in atto le seguenti attività: lavoro in piccoli gruppi; ascolto di narrazioni; lettura autonoma / condivisa; controllo della comprensione; drammatizzazione dei contenuti.
Data inizio prevista	01/05/2025
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896013
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il teatro delle storie 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	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	83320 - Il teatro delle storie 2

Descrizione

Il Progetto, rivolto agli alunni delle classi seconde di scuola Primaria, nasce dall'idea di offrire agli alunni l'occasione di intraprendere percorsi mirati al recupero/potenziamento delle competenze linguistiche e dell'autonomia personale e sociale. Si intende, quindi, rendere sempre più efficace e significativa l'azione didattica adottando obiettivi (personalizzazione) e strategie (individualizzazione) finalizzate ai bisogni e agli stili cognitivi di ciascun allievo per garantire ad ognuno il successo formativo.

L'obiettivo è quello di "valorizzare e potenziare le competenze linguistiche con particolare riferimento all'italiano" con gli obiettivi specifici nell'ambito dell'autonomia personale quali:

Acquisire maggior dimestichezza nella comunicazione stimolando la capacità di problem solving, procurando esperienze di gratificazione personale, favorendo l'orientamento e l'organizzazione di attività e migliorando le capacità di attenzione e di concentrazione

Stimolare la socializzazione attraverso l'acquisizione della consapevolezza di sé, favorendo l'immaginazione, la creatività e l'ascolto, fornendo gli stimoli per la socializzazione tra pari e la motivazione alla reciprocità.

Favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze attraverso lo sviluppo di processi metacognitivi e competenze emotive e il potenziamento delle competenze linguistiche in maniera creativa. Inoltre dovranno essere perseguiti i seguenti obiettivi specifici:

- Sviluppare le potenzialità espressive e comunicative attraverso linguaggi verbali e non verbali in situazioni comunicative diverse;
- Migliorare le capacità attentive e di memoria uditiva;
- Cogliere il significato dell'intonazione;
- Utilizzare tecniche di lettura silenziosa ed espressiva ad alta voce;
- Esprimersi adottando strategie diverse in funzione dello scopo;
- Rispettare i turni d'intervento;
- Memorizzare e recitare i testi drammatizzati.
- Interpretare storie con il corpo;
- Arricchire il patrimonio lessicale;
- Saper organizzare informazioni e conoscenze in vista di uno scopo;
- Sperimentare le varie potenzialità espressive della voce;
- Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione.

Nel rispetto degli obiettivi generali e specifici di apprendimento, la didattica personalizzata si sostanzia attraverso l'impiego di una

	varietà di metodologie e strategie didattiche tali da promuovere le potenzialità e il successo formativo in ogni alunno quali apprendimento cooperativo, il tutoring, la didattica laboratoriale, procedere in modo strutturato e sequenziale, la didattica multisensoriale, i giochi di simulazione. Gli ambienti di apprendimento saranno riorganizzati, al fine di creare un clima di inclusione e rendere maggiormente incisivi gli interventi e le strategie di potenziamento delle abilità. Si dovranno metter in atto le seguenti attività: lavoro in piccoli gruppi; ascolto di narrazioni; lettura autonoma / condivisa; controllo della comprensione; drammatizzazione dei contenuti.
Data inizio prevista	01/05/2025
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896035
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il teatro delle storie 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	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	83310 - IL PALCOSCENICO DELLE PAROLE 1

Descrizione

Il Progetto, rivolto agli alunni delle classi prime di scuola Primaria, nasce dall'idea di offrire agli alunni l'occasione di intraprendere percorsi mirati al recupero/potenziamento delle competenze linguistiche e dell'autonomia personale e sociale.

Si intende, quindi, rendere sempre più efficace e significativa l'azione didattica adottando obiettivi (personalizzazione) e strategie (individualizzazione) finalizzate ai bisogni e agli stili cognitivi di ciascun allievo per garantire ad ognuno il successo formativo.

L'obiettivo è quello di "valorizzare e potenziare le competenze linguistiche con particolare riferimento all'italiano" con gli obiettivi specifici nell'ambito dell'autonomia personale quali:

Acquisire maggior dimestichezza nella comunicazione stimolando la capacità di problem solving, procurando esperienze di gratificazione personale, favorendo l'orientamento e l'organizzazione di attività e migliorando le capacità di attenzione e di concentrazione

Stimolare la socializzazione attraverso l'acquisizione della consapevolezza di sé, favorendo l'immaginazione, la creatività e l'ascolto, fornendo gli stimoli per la socializzazione tra pari e la motivazione alla reciprocità.

Favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze attraverso lo sviluppo di processi metacognitivi e competenze emotive e il potenziamento delle competenze linguistiche in maniera creativa.

Inoltre dovranno essere perseguiti i seguenti obiettivi specifici:

- Sviluppare le potenzialità espressive e comunicative attraverso linguaggi verbali e non verbali in situazioni comunicative diverse;
- Migliorare le capacità attentive e di memoria uditiva;
- Cogliere il significato delle parole anche attraverso l'uso dell'intonazione;
- Utilizzare tecniche di lettura espressiva ad alta voce;
- Esprimersi adottando le parole adeguate diverse in funzione dello scopo;
- Rispettare i turni d'intervento;
- Memorizzare e drammatizzare semplici testi;
- Interpretare le parole con il corpo;
- Arricchire il patrimonio lessicale;
- Saper organizzare informazioni e conoscenze in vista di uno scopo;
- Sperimentare le varie potenzialità espressive della voce;
- Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione.

	Nel rispetto degli obiettivi generali e specifici di apprendimento, la didattica personalizzata si sostanzia attraverso l'impiego di una varietà di metodologie e strategie didattiche tali da promuovere le potenzialità e il successo formativo in ogni alunno quali apprendimento cooperativo, il tutoring, la didattica laboratoriale, procedere in modo strutturato e sequenziale, la didattica multisensoriale, i giochi di simulazione. Gli ambienti di apprendimento saranno riorganizzati, al fine di creare un clima di inclusione e rendere maggiormente incisivi gli interventi e le strategie di potenziamento delle abilità. Si dovranno metter in atto le seguenti attività: lavoro in piccoli gruppi; ascolto di narrazioni; lettura autonoma / condivisa; controllo della comprensione; drammatizzazione dei contenuti.
Data inizio prevista	01/05/2025
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896013
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

IL PALCOSCENICO DELLE PAROLE 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	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	83313 - IL PALCOSCENICO DELLE PAROLE 2

Descrizione

Il Progetto, rivolto agli alunni delle classi prime di scuola Primaria, nasce dall'idea di offrire agli alunni l'occasione di intraprendere percorsi mirati al recupero/potenziamento delle competenze linguistiche e dell'autonomia personale e sociale.

Si intende, quindi, rendere sempre più efficace e significativa l'azione didattica adottando obiettivi (personalizzazione) e strategie (individualizzazione) finalizzate ai bisogni e agli stili cognitivi di ciascun allievo per garantire ad ognuno il successo formativo.

L'obiettivo è quello di "valorizzare e potenziare le competenze linguistiche con particolare riferimento all'italiano" con gli obiettivi specifici nell'ambito dell'autonomia personale quali:

Acquisire maggior dimestichezza nella comunicazione stimolando la capacità di problem solving, procurando esperienze di gratificazione personale, favorendo l'orientamento e l'organizzazione di attività e migliorando le capacità di attenzione e di concentrazione

Stimolare la socializzazione attraverso l'acquisizione della consapevolezza di sé, favorendo l'immaginazione, la creatività e l'ascolto, fornendo gli stimoli per la socializzazione tra pari e la motivazione alla reciprocità.

Favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze attraverso lo sviluppo di processi metacognitivi e competenze emotive e il potenziamento delle competenze linguistiche in maniera creativa. Inoltre dovranno essere perseguiti i seguenti obiettivi specifici:

- Sviluppare le potenzialità espressive e comunicative attraverso linguaggi verbali e non verbali in situazioni comunicative diverse;
- Migliorare le capacità attentive e di memoria uditiva;
- Cogliere il significato delle parole anche attraverso l'uso dell'intonazione;
- Utilizzare tecniche di lettura espressiva ad alta voce;
- Esprimersi adottando le parole adeguate diverse in funzione dello scopo;
- Rispettare i turni d'intervento;
- Memorizzare e drammatizzare semplici testi;
- Interpretare le parole con il corpo;
- Arricchire il patrimonio lessicale;
- Saper organizzare informazioni e conoscenze in vista di uno scopo;
- Sperimentare le varie potenzialità espressive della voce;
- Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione.

	Nel rispetto degli obiettivi generali e specifici di apprendimento, la didattica personalizzata si sostanzia attraverso l'impiego di una varietà di metodologie e strategie didattiche tali da promuovere le potenzialità e il successo formativo in ogni alunno quali apprendimento cooperativo, il tutoring, la didattica laboratoriale, procedere in modo strutturato e sequenziale, la didattica multisensoriale, i giochi di simulazione. Gli ambienti di apprendimento saranno riorganizzati, al fine di creare un clima di inclusione e rendere maggiormente incisivi gli interventi e le strategie di potenziamento delle abilità. Si dovranno metter in atto le seguenti attività: lavoro in piccoli gruppi; ascolto di narrazioni; lettura autonoma / condivisa; controllo della comprensione; drammatizzazione dei contenuti.
Data inizio prevista	01/05/2025
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896035
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

IL PALCOSCENICO DELLE PAROLE 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	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	83348 - Giochi mat 2

Descrizione	Il progetto è basato sulla consapevolezza che l'approccio ludico, dinamico e interattivo, intercetti la motivazione del bambino stimolandolo alla ricerca di strategie, ragionamenti e percorsi mentali. Il gioco matematico, infatti, lancia una sfida alla mente del bambino che la raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è molto forte. La classe si trasformerà in un laboratorio didattico nel quale gli alunni parteciperanno attivamente alla progettazione e realizzazione di giochi matematici poi utilizzati dai bambini per sfidarsi tra piccoli gruppi. Destinatari saranno gli alunni delle classi seconde della scuola primaria. Il progetto ha lo scopo di recuperare/consolidare le abilità di base nell'area logico/matematica di sviluppare competenze chiave trasversali con particolare riguardo al learning by doing, problem solving e pensiero computazionale, imparare ad apprendere, competenze sociali e civiche facendo ricorso all'apprendimento cooperativo e alle competenze digitali. La metodologia si basa sulla didattica laboratoriale. Partendo sempre dagli interessi e dal vissuto degli alunni, in un ambiente motivante, saranno proposte attività, che sotto forma di gioco, svilupperanno nei bambini la curiosità e la voglia di sapere e di saper fare. La progettazione di attività interattive e cooperative, che tiene conto dei diversi stili cognitivi, ha lo scopo di favorire la motivazione e la curiosità degli alunni che, in ogni fase delle attività, potranno vivere un'esperienza di formazione comune, di comunicazione e di socializzazione. Le strategie didattiche utilizzate saranno: - Approccio ludico; - Cooperative learning; - Didattica laboratoriale. Obiettivi - Implementare la maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni. - Sviluppare la loro creatività. - Sviluppare negli alunni la capacità di osservare, confrontare, analizzare, classificare, con una progressiva padronanza dei contenuti proposti. - Rendere gli alunni capaci di organizzare le conoscenze acquisite e applicarle correttamente. - Incrementare la motivazione ad apprendere. - Recuperare e potenziare le abilità logico-matematiche. - Innalzare i livelli di competenza logico-matematica. - Migliorare le capacità intuitive e logiche .
-------------	--

	Innalzare i livelli di autostima. Rendere la partecipazione dei bambini più consapevole e attiva. La valutazione riguarderà: la partecipazione ai giochi e alle attività proposte; le modalità di interazione nel gruppo; le prestazioni degli alunni; rubriche valutative; compiti autentici, prove esperte, lavori di gruppo.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896035
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Giochi mat 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	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	83346 - Giochi mat 1

Descrizione

Il progetto è basato sulla consapevolezza che l'approccio ludico, dinamico e interattivo, intercetti la motivazione del bambino stimolandolo alla ricerca di strategie, ragionamenti e percorsi mentali. Il gioco matematico, infatti, lancia una sfida alla mente del bambino che la raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è molto forte. La classe si trasformerà in un laboratorio didattico nel quale gli alunni parteciperanno attivamente alla progettazione e realizzazione di giochi matematici poi utilizzati dai bambini per sfidarsi tra piccoli gruppi. Destinatari saranno gli alunni delle classi seconde della scuola primaria.

Il progetto ha lo scopo di recuperare/consolidare le abilità di base nell'area logico/matematica di sviluppare competenze chiave trasversali con particolare riguardo al learning by doing, problem solving e pensiero computazionale, imparare ad apprendere, competenze sociali e civiche facendo ricorso all'apprendimento cooperativo e alle competenze digitali. La metodologia si basa sulla didattica laboratoriale. Partendo sempre dagli interessi e dal vissuto degli alunni, in un ambiente motivante, saranno proposte attività, che sotto forma di gioco, svilupperanno nei bambini la curiosità e la voglia di sapere e di saper fare. La progettazione di attività interattive e cooperative, che tiene conto dei diversi stili cognitivi, ha lo scopo di favorire la motivazione e la curiosità degli alunni che, in ogni fase delle attività, potranno vivere un'esperienza di formazione comune, di comunicazione e di socializzazione.

Le strategie didattiche utilizzate saranno:

Approccio ludico;

Cooperative learning;

Didattica laboratoriale.

Obiettivi

Implementare la maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni.

Sviluppare la loro creatività.

Sviluppare negli alunni la capacità di osservare, confrontare, analizzare, classificare, con una progressiva padronanza dei contenuti proposti.

Rendere gli alunni capaci di organizzare le conoscenze acquisite e applicarle correttamente.

Incrementare la motivazione ad apprendere.

Recuperare e potenziare le abilità logico-matematiche.

Innalzare i livelli di competenza logico-matematica.

Migliorare le capacità intuitive e logiche .

	Innalzare i livelli di autostima. Rendere la partecipazione dei bambini più consapevole e attiva. La valutazione riguarderà: la partecipazione ai giochi e alle attività proposte; le modalità di interazione nel gruppo; le prestazioni degli alunni; rubriche valutative; compiti autentici, prove esperte, lavori di gruppo.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896013
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Giochi mat 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	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	83353 - Mate Digi Comp 2

Descrizione	Il percorso è mirato al recupero e consolidamento delle strumentalità logico- matematiche degli alunni attraverso strategie laboratoriali alternative e complementari ai percorsi didattici attivati in orario curricolare. La didattica laboratoriale si avvale della metodologia della ricerca/azione poiché intende il laboratorio il luogo privilegiato in cui il bambino è attivo, progetta, sperimenta personalmente: in questo modulo, destinato agli alunni delle classi terze, si utilizzeranno strumenti di varia natura, dai materiali più poveri e tradizionali, come carta, fogli quadrettati e trasparenti, spilli, riga e compasso, a quelli più recenti come software di geometria, di calcolo, fogli elettronici, collegamenti Internet. Questo progetto intende scommettere sulla possibilità di apprendere anche concetti complessi (come possono essere quelli matematici) con un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo. Le rilevazioni nazionali sempre più basate sui compiti di realtà hanno dimostrato che gli alunni vengono motivati e stimolati sia dalla partecipazione in sé ad una competizione, sia dalla forma ludica nella quale vengono spesso proposti quesiti e problemi logici. Il gioco matematico lancia una sfida alla mente del bambino che la raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è forte. E' altresì il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto. Il progetto risponde coerentemente all'esigenza di garantire il successo formativo di tutti gli alunni dando la possibilità a ciascuno di apprendere al meglio, nel rispetto dei propri tempi e delle proprie potenzialità; persegue lo scopo prioritario di contrastare la demotivazione e lo scarso impegno nello studio mediante percorsi di recupero, consolidamento e sviluppo. A tal fine , quindi, si predispongono occasioni di lavoro attivando strategie didattiche quali: Problem solving: per migliorare strategie operative e migliorative, per risolvere problemi e raggiungere obiettivi; Cooperative learning: finalizzata alla condivisione di valori cognitivi ed operativi attraverso la collaborazione, la reciprocità e la corresponsabilità; Role playing: simulazioni per fare emergere non solo ruoli e norme comportamentali, ma la persona con la propria creatività in un clima collaborativo e in un ambiente accogliente; Tutoring tra pari; Didattica per mappe concettuali: acquisizione della consapevolezza dei processi conoscitivi per controllarli, sceglierli e migliorarli attraverso l'uso di mappe, in particolare per sostenere e gratificare la capacità di interpretazione e rielaborazione.
-------------	--

	Obiettivi Analizzare situazioni problematiche e saper mettere in atto procedure necessarie per risolvere. Saper astrarre caratteristiche generali e trasferirle in contesti nuovi. Risolvere situazioni problematiche che richiedono l'applicazione di uno o più percorsi operativi. Contribuire al raggiungimento di obiettivi previsti nel curricolo di matematica delle classi coinvolte, ed i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze, attraverso modalità ludiche e compiti di realtà. Incrementare la motivazione ad apprendere. Recuperare e potenziare le abilità logico-matematiche. Innalzare i livelli di competenza logico-matematica. Migliorare le capacità intuitive e logiche. Innalzare i livelli di autostima. La valutazione riguarderà: la partecipazione ai giochi e alle attività proposte; le modalità di interazione nel gruppo; le prestazioni degli alunni; rubriche valutative; compiti autentici, prove esperte, lavori di gruppo.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896035
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mate Digi Comp 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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese
Titolo modulo	83357 - Time for English 2

Descrizione

Il progetto di potenziamento della lingua inglese, si presenta come un ulteriore approfondimento dello studio di questa lingua, ritenuta oggi fondamentale strumento di comunicazione internazionale, per il raggiungimento di maggiori competenze linguistiche e comunicative, anche in vista di un'eventuale e futura certificazione di lingua inglese, secondo le linee guida stabilite dal CEFR (Common European Framework of Reference for Languages). Il progetto destinato alle classi IV, prevede un vero e proprio laboratorio linguistico all'interno del quale l'allievo possa sviluppare le abilità di ascolto comprensione ed espressione nella lingua straniera ampliando al contempo il vocabolario in suo possesso e mettendo in pratica quanto espresso in situazione di vita.

Obiettivi formativi:

Ampliamento delle potenzialità espressivo-comunicative attraverso lo sviluppo delle

Abilità di listening, reading, speaking

Ampliamento delle conoscenze della cultura e civiltà dei paesi di lingua inglese e confronto con la propria cultura e il proprio vissuto personale.

Riflessione su alcune strutture linguistiche inglesi di uso comune in ambiti familiare.

Metodologie

L'approccio alla riflessione linguistica formalizzata sulla lingua inglese avverrà principalmente attraverso il gioco perché è con il metodo ludico che l'alunno accresce la sua motivazione ad apprendere. Molti saranno i momenti di confronto con la lingua madre, per scoprire analogie e differenze fra i due idiomi. Gli alunni ricordano molto 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 laboratoriale ludico e interattivo, utilizzando tematiche molto vicine al mondo degli alunni e alla loro esperienza, facilita l'apprendimento, perché promuove esperienze concrete e motivanti e 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. Si adotterà un approccio ludico-funzionale-comunicativo. Gli alunni saranno messi in

	condizione di acquisire modelli di comportamento linguistico in contesti d'uso, attraverso attività significative dal punto di vista emotivo, gestuale, linguistico. Si farà uso di giochi e di attività manuali; di canzoni, di rime, per conseguire obiettivi fonetici; si riprodurranno situazioni realistiche per favorire l'apprendimento della corretta pronuncia e intonazione, inoltre, le funzioni linguistiche faranno riferimento alla quotidianità, ai centri d'interesse dei giovani in modo da risultare loro significative e motivanti. La valutazione avverrà attraverso: feedback formativo del docente , diari di bordo, somministrazione di compiti di realtà, compilazione di griglie riguardanti la partecipazione e la collaborazione nel lavoro di gruppo, la padronanza linguistica, con raffronto tra la situazione di partenza e quella finale.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896035
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Time for English 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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese
Titolo modulo	83374 - Fun English 2

Descrizione

Il corso (per le classi quinte) si propone di potenziare le capacità comunicative degli studenti in inglese a livello A1 del Common European Framework of Reference. Il modulo è pensato per 15 alunni circa, eterogenei per livello di conoscenza della lingua inglese, individuati sulla base della motivazione, dell'interesse e della disponibilità a migliorare la comunicazione in inglese. Gli studenti, suddivisi in piccoli sottogruppi (4/5 persone), realizzano attività di scambio comunicativo in ambienti reali o virtuali. La produzione di dialoghi e video in situazioni comunicative diverse certifica il raggiungimento del livello A1 di competenza linguistica, descritto nel Quadro Comune Europeo di riferimento per le lingue (QCER).

Obiettivi formativi

Potenziare la competenza nella lingua inglese orale e scritta attraverso percorsi didattici aggiuntivi, innovativi e strutturati;
Promuovere il confronto con esperienze e culture del paese di cui si studia la lingua;

Evidenziare l'importanza della valutazione come momento motivante per lo studente;

Cogliere l'opportunità di vedere riconosciute e rese spendibili le proprie competenze

linguistiche grazie alle certificazioni internazionali

Il percorso sarà sostenuto da metodologie didattiche innovative (uso di tools digitali, peer-to-peer, cooperative learning).

Le attività proposte sono finalizzate: ad un potenziamento delle abilità audio-orali e lessicali, ad un miglioramento della pronuncia, dell'intonazione e dell'espressività all'acquisizione di strutture linguistiche all'arricchimento lessicale.

La verifica e la valutazione vengono realizzate sia in itinere, mediante l'utilizzo di griglie di osservazione, sia alla fine del percorso, attraverso domande orali e questionari scritti sui contenuti esposti nei video realizzati.

Obiettivi:

Rafforzamento delle competenze linguistiche

potenziare la capacità di comunicare ed interagire in una lingua straniera

acquisizione di nuove competenze

conoscenza di nuove strutture della lingua straniera inglese

miglioramento della relazione e della collaborazione nel lavoro di gruppo .

Maggiore curiosità ed interesse nell'approccio con la lingua straniera inglese •

Sviluppo di un atteggiamento positivo verso la lingua straniera

	Miglioramento delle capacità di ascolto, comunicazione, interazione e relazione La valutazione avverrà attraverso: feedback formativo del docente , diari di bordo, somministrazione di compiti di realtà, compilazione di griglie riguardanti la partecipazione e la collaborazione nel lavoro di gruppo, la padronanza linguistica, con raffronto tra la situazione di partenza e quella finale.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896035
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Fun English 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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese
Titolo modulo	83359 - Fun English 1

Descrizione	Il corso (per le classi quinte) si propone di potenziare le capacità comunicative degli studenti in inglese a livello A1 del Common European Framework of Reference. Il modulo è pensato per 15 alunni circa, eterogenei per livello di conoscenza della lingua inglese, individuati sulla base della motivazione, dell'interesse e della disponibilità a migliorare la comunicazione in inglese. Gli studenti, suddivisi in piccoli sottogruppi (4/5 persone), realizzano attività di scambio comunicativo in ambienti reali o virtuali. La produzione di dialoghi e video in situazioni comunicative diverse certifica il raggiungimento del livello A1 di competenza linguistica, descritto nel Quadro Comune Europeo di riferimento per le lingue (QCER). Obiettivi formativi Potenziare la competenza nella lingua inglese orale e scritta attraverso percorsi didattici aggiuntivi, innovativi e strutturati; Promuovere il confronto con esperienze e culture del paese di cui si studia la lingua; Evidenziare l'importanza della valutazione come momento motivante per lo studente; Cogliere l'opportunità di vedere riconosciute e rese spendibili le proprie competenze linguistiche grazie alle certificazioni internazionali Il percorso sarà sostenuto da metodologie didattiche innovative (uso di tools digitali, peer-to-peer, cooperative learning). Le attività proposte sono finalizzate: ad un potenziamento delle abilità audio-orali e lessicali, ad un miglioramento della pronuncia, dell'intonazione e dell'espressività all'acquisizione di strutture linguistiche all'arricchimento lessicale. La verifica e la valutazione vengono realizzate sia in itinere, mediante l'utilizzo di griglie di osservazione, sia alla fine del percorso, attraverso domande orali e questionari scritti sui contenuti esposti nei video realizzati. Obiettivi: Rafforzamento delle competenze linguistiche potenziare la capacità di comunicare ed interagire in una lingua straniera acquisizione di nuove competenze conoscenza di nuove strutture della lingua straniera inglese miglioramento della relazione e della collaborazione nel lavoro di gruppo . Maggiore curiosità ed interesse nell'approccio con la lingua straniera inglese • Sviluppo di un atteggiamento positivo verso la lingua straniera
--------------------	--

	Miglioramento delle capacità di ascolto, comunicazione, interazione e relazione La valutazione avverrà attraverso: feedback formativo del docente , diari di bordo, somministrazione di compiti di realtà, compilazione di griglie riguardanti la partecipazione e la collaborazione nel lavoro di gruppo, la padronanza linguistica, con raffronto tra la situazione di partenza e quella finale.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896013
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Fun English 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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese
Titolo modulo	83356 - Time for English 1

Descrizione

Il progetto di potenziamento della lingua inglese, si presenta come un ulteriore approfondimento dello studio di questa lingua, ritenuta oggi fondamentale strumento di comunicazione internazionale, per il raggiungimento di maggiori competenze linguistiche e comunicative, anche in vista di un'eventuale e futura certificazione di lingua inglese, secondo le linee guida stabilite dal CEFR (Common European Framework of Reference for Languages). Il progetto destinato alle classi IV, prevede un vero e proprio laboratorio linguistico all'interno del quale l'allievo possa sviluppare le abilità di ascolto comprensione ed espressione nella lingua straniera ampliando al contempo il vocabolario in suo possesso e mettendo in pratica quanto espresso in situazione di vita.

Obiettivi formativi:

Ampliamento delle potenzialità espressivo-comunicative attraverso lo sviluppo delle

Abilità di listening, reading, speaking

Ampliamento delle conoscenze della cultura e civiltà dei paesi di lingua inglese e confronto con la propria cultura e il proprio vissuto personale.

Riflessione su alcune strutture linguistiche inglesi di uso comune in ambiti familiare.

Metodologie

L'approccio alla riflessione linguistica formalizzata sulla lingua inglese avverrà principalmente attraverso il gioco perché è con il metodo ludico che l'alunno accresce la sua motivazione ad apprendere. Molti saranno i momenti di confronto con la lingua madre, per scoprire analogie e differenze fra i due idiomi. Gli alunni ricordano molto 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 laboratoriale ludico e interattivo, utilizzando tematiche molto vicine al mondo degli alunni e alla loro esperienza, facilita l'apprendimento, perché promuove esperienze concrete e motivanti e 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. Si adotterà un approccio ludico-funzionale-comunicativo. Gli alunni saranno messi in

	condizione di acquisire modelli di comportamento linguistico in contesti d'uso, attraverso attività significative dal punto di vista emotivo, gestuale, linguistico. Si farà uso di giochi e di attività manuali; di canzoni, di rime, per conseguire obiettivi fonetici; si riprodurranno situazioni realistiche per favorire l'apprendimento della corretta pronuncia e intonazione, inoltre, le funzioni linguistiche faranno riferimento alla quotidianità, ai centri d'interesse dei giovani in modo da risultare loro significative e motivanti. La valutazione avverrà attraverso: feedback formativo del docente , diari di bordo, somministrazione di compiti di realtà, compilazione di griglie riguardanti la partecipazione e la collaborazione nel lavoro di gruppo, la padronanza linguistica, con raffronto tra la situazione di partenza e quella finale.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896013
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Time for English 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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 450,00
TOTALE				€ 5.745,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	83328 - Racconti in gioco 2

Descrizione

Il Progetto, rivolto agli alunni delle classi terze di scuola Primaria, nasce dall'idea di offrire agli alunni l'occasione di intraprendere percorsi mirati al recupero/potenziamento delle competenze linguistiche e dell'autonomia personale e sociale.

Si intende, quindi, rendere sempre più efficace e significativa l'azione didattica adottando obiettivi (personalizzazione) e strategie (individualizzazione) finalizzate ai bisogni e agli stili cognitivi di ciascun allievo per garantire ad ognuno il successo formativo.

L'obiettivo è quello di "valorizzare e potenziare le competenze linguistiche con particolare riferimento all'italiano" con gli obiettivi specifici nell'ambito dell'autonomia personale quali:

Acquisire maggior dimestichezza nella comunicazione stimolando la capacità di problem solving, procurando esperienze di gratificazione personale, favorendo l'orientamento e l'organizzazione di attività e migliorando le capacità di attenzione e di concentrazione

Stimolare la socializzazione attraverso l'acquisizione della consapevolezza di sé, favorendo l'immaginazione, la creatività e l'ascolto, fornendo gli stimoli per la socializzazione tra pari e la motivazione alla reciprocità.

Favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze attraverso lo sviluppo di processi metacognitivi e competenze emotive e il potenziamento delle competenze linguistiche in maniera creativa. Inoltre dovranno essere perseguiti i seguenti obiettivi specifici:

- Sviluppare le potenzialità espressive e comunicative attraverso linguaggi verbali e non verbali in situazioni comunicative diverse;
- Migliorare le capacità attentive e di memoria uditiva;
- Cogliere il significato dell'intonazione;
- Utilizzare tecniche di lettura silenziosa ed espressiva ad alta voce;
- Esprimersi adottando strategie diverse in funzione dello scopo;
- Rispettare i turni d'intervento;
- Memorizzare e recitare i testi drammatizzati.
- Interpretare racconti con il corpo;
- Arricchire il patrimonio lessicale;
- Saper organizzare informazioni e conoscenze in vista di uno scopo;
- Sperimentare le varie potenzialità espressive della voce;
- Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione.

Nel rispetto degli obiettivi generali e specifici di apprendimento, la didattica personalizzata si sostanzia attraverso l'impiego di una

	varietà di metodologie e strategie didattiche tali da promuovere le potenzialità e il successo formativo in ogni alunno quali apprendimento cooperativo, il tutoring, la didattica laboratoriale, procedere in modo strutturato e sequenziale, la didattica multisensoriale, i giochi di simulazione. Gli ambienti di apprendimento saranno riorganizzati, al fine di creare un clima di inclusione e rendere maggiormente incisivi gli interventi e le strategie di potenziamento delle abilità. Si dovranno metter in atto le seguenti attività: lavoro in piccoli gruppi; ascolto di narrazioni; lettura autonoma / condivisa; controllo della comprensione; drammatizzazione dei contenuti.
Data inizio prevista	01/05/2025
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896035
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Racconti in gioco 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	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	83325 - Racconti in gioco 1

Descrizione

Il Progetto, rivolto agli alunni delle classi terze di scuola Primaria, nasce dall'idea di offrire agli alunni l'occasione di intraprendere percorsi mirati al recupero/potenziamento delle competenze linguistiche e dell'autonomia personale e sociale.

Si intende, quindi, rendere sempre più efficace e significativa l'azione didattica adottando obiettivi (personalizzazione) e strategie (individualizzazione) finalizzate ai bisogni e agli stili cognitivi di ciascun allievo per garantire ad ognuno il successo formativo.

L'obiettivo è quello di "valorizzare e potenziare le competenze linguistiche con particolare riferimento all'italiano" con gli obiettivi specifici nell'ambito dell'autonomia personale quali:

Acquisire maggior dimestichezza nella comunicazione stimolando la capacità di problem solving, procurando esperienze di gratificazione personale, favorendo l'orientamento e l'organizzazione di attività e migliorando le capacità di attenzione e di concentrazione

Stimolare la socializzazione attraverso l'acquisizione della consapevolezza di sé, favorendo l'immaginazione, la creatività e l'ascolto, fornendo gli stimoli per la socializzazione tra pari e la motivazione alla reciprocità.

Favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze attraverso lo sviluppo di processi metacognitivi e competenze emotive e il potenziamento delle competenze linguistiche in maniera creativa. Inoltre dovranno essere perseguiti i seguenti obiettivi specifici:

- Sviluppare le potenzialità espressive e comunicative attraverso linguaggi verbali e non verbali in situazioni comunicative diverse;
- Migliorare le capacità attentive e di memoria uditiva;
- Cogliere il significato dell'intonazione;
- Utilizzare tecniche di lettura silenziosa ed espressiva ad alta voce;
- Esprimersi adottando strategie diverse in funzione dello scopo;
- Rispettare i turni d'intervento;
- Memorizzare e recitare i testi drammatizzati.
- Interpretare racconti con il corpo;
- Arricchire il patrimonio lessicale;
- Saper organizzare informazioni e conoscenze in vista di uno scopo;
- Sperimentare le varie potenzialità espressive della voce;
- Utilizzare il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione.

Nel rispetto degli obiettivi generali e specifici di apprendimento, la didattica personalizzata si sostanzia attraverso l'impiego di una

	varietà di metodologie e strategie didattiche tali da promuovere le potenzialità e il successo formativo in ogni alunno quali apprendimento cooperativo, il tutoring, la didattica laboratoriale, procedere in modo strutturato e sequenziale, la didattica multisensoriale, i giochi di simulazione. Gli ambienti di apprendimento saranno riorganizzati, al fine di creare un clima di inclusione e rendere maggiormente incisivi gli interventi e le strategie di potenziamento delle abilità. Si dovranno metter in atto le seguenti attività: lavoro in piccoli gruppi; ascolto di narrazioni; lettura autonoma / condivisa; controllo della comprensione; drammatizzazione dei contenuti.
Data inizio prevista	01/05/2025
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896013
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Racconti in gioco 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	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	83341 - A pesca di sillabe 1

Descrizione	Il progetto è volto a realizzare opportuni interventi didattici e formativi per alunni che necessitano di potenziare l'apprendimento della lingua italiana, al fine di recuperare le carenze e nello stesso tempo consolidare e potenziare le conoscenze acquisite. L'obiettivo sarà quello di stimolare negli alunni la capacità di riorganizzare autonomamente, conoscenze acquisite e di usare consapevolmente gli strumenti culturali e metodologici offerti nel loro processo di apprendimento. Il progetto mira a sostenere gli alunni attraverso percorsi didattici ed educativi personalizzati adeguati e rispettosi delle potenzialità di ciascuno studente. Gli obiettivi generali da perseguire saranno: - Educare i ragazzi all'accettazione delle proprie difficoltà e alla gestione delle emozioni conseguenti; - Potenziare i loro punti di forza, per riequilibrare la sfera emotiva e la personalità; - Usare strategie compensative di apprendimento; - Acquisire un metodo di studio più appropriato, con il coinvolgimento di aspetti metacognitivi e motivazionali; - Stimolare la motivazione ad apprendere; - Educare al cooperative learning, potenziando le abilità sociali e relazionali con i pari. - Promuovere il benessere scolastico. Gli obiettivi educativi e cognitivi mirano in particolare a rispettare regole comuni, acquisire un atteggiamento aperto e incline alla relazione con i compagni e il corpo docente, saper ascoltare, comprendere e comunicare, promuovere l'autostima, l'autonomia, la responsabilità personale, migliorare le capacità di attenzione, approfondimento le conoscenze e potenziare le abilità personali, accettare i propri limiti e le proprie difficoltà, migliorare la gestione del proprio lavoro e l'autostima. Obiettivi specifici del progetto saranno: - Intervenire spontaneamente nelle diverse situazioni comunicative. - Partecipare alle conversazioni in modo pertinente, rispettando turni e tempi di intervento. - Esprimere in modo comprensibile esigenze, esperienze, pensieri, sentimenti, emozioni. - Ascoltare e comprendere semplici richieste, comandi, istruzioni, regole di gioco e rispondere con comportamenti adeguati. - Ascoltare e comprendere le letture dell'insegnante incrementando gradualmente i tempi di attenzione. - Riferire brevi storie, rispettandone l'ordine logico e cronologico. - Decodificare i grafemi in stampato maiuscolo.
-------------	--

	Leggere e comprendere brevi e semplici testi. Copiare parole e brevi frasi in stampato maiuscolo. Scomporre e comporre sillabe e parole (giochi di scrittura utilizzando lettere mobili). Scrivere autonomamente in stampato maiuscolo semplici frasi di senso compiuto Arricchire progressivamente il lessico (conversazioni, letture, indovinelli, memorizzazione di filastrocche, poesie...). Esprimersi nei differenti contesti comunicativi in modo comprensibile a chi ascolta, formulando ipotesi e ricercando spiegazioni. Mantenere un'attenzione gradualmente più costante su messaggi orali di diverso tipo Comprendere l'argomento e le informazioni principali dei discorsi affrontati Ascoltare e comprendere letture dell'insegnante, mantenendo la concentrazione e l'interesse per un tempo adeguato. Consolidare la capacità strumentale della lettura e la comprensione globale Scrivere autonomamente una frase comprensibile e strutturata. La progettualità didattica, orientata prevalentemente all'inclusione, comporta il superamento della visione della didattica di tipo tradizionale, attuando nuovi principi pedagogici per valorizzare l'individualizzazione e la personalizzazione dei percorsi didattici, adottando strategie e metodologie appropriate quali attività svolte in piccolo gruppo collaborativo, attività laboratoriali, momenti di insegnamento individualizzati, utilizzo e scelta di materiali di apprendimento adattabili nonché l'utilizzo di strumenti multimediali.
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/08/2026
Sede dove è previsto il modulo	LEEE896013
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

A pesca di sillabe 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	€ 2.448,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 480,00
TOTALE				€ 5.928,00

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