

AVVISO - 55669, 10/03/2026, FSE+, Agenda NORD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
CANDIDATURA N. 22592
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC VIA ORMEA
Codice meccanografico	RMIC8G200T
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA ORMEA, 6
Provincia	ROMA
Comune	ROMA
CAP	00100
Telefono	0661568456
Email	RMIC8G200T@istruzione.it
Sito web	www.icviaormea.edu.it
Numero Alunni	0
Plessi	RMIC8G200T RMAA8G201P RMEE8G201X RMEE8G2021 RMMM8G201V

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
Istituto	RMIC8G200T - IC VIA ORMEA
Codice candidatura	22592
Importo totale richiesto	€ 99.900,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	3309
Data Delibera Collegio docenti	26/03/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	3310
Data Delibera Consiglio d'istituto	26/03/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Tra presente e futuro	€ 99.900,00
TOTALE PROGETTI	€ 99.900,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Yes, you can	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Let's Tell a Story!	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Le radici delle parole: scoprire l'italiano attraverso il latino	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Raccontare il mondo: laboratorio di lettura, scrittura e narrazione digitale	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Leggere e scrivere con il Laboratorio di Italiano (Writing and Reading Workshop)	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Riprendiamoci la scena	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Parole a colori	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	FAVOLANDO Intrecciare e reinventare le favole	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Oltre la frontiera	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	Lingua Francese - Corso Base	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Io conto!	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Creatività matematica	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	MatematicaMENTE	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	GiochiAMO la matematica	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Chi semina, raccoglie	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Il coltellino svizzero della Scienza: Arduino e l'indagine Interdisciplinare	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Conosciamo il territorio	€ 5.448,00

ESO4.6.A1.B	Scienze	Splash!!...Un Tuffo nel computer!	€ 5.601,00
TOTALE MODULI			€ 99.900,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Tra presente e futuro

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Tra presente e futuro
Descrizione	Il progetto "Tra presente e futuro" è presentato nell'ambito del piano e si inserisce nelle azioni previste dall'obiettivo specifico ESO 4.6, finalizzate a promuovere la parità di accesso e di completamento di un'istruzione inclusiva e di qualità, attraverso interventi di rafforzamento delle competenze di base e di contrasto alla dispersione scolastica ed integra il piano triennale dell'offerta formativa di Istituto L'iniziativa è rivolta alle studentesse e agli studenti dell'intero primo ciclo di istruzione, dalla scuola primaria alla scuola secondaria di primo grado, con l'obiettivo di rafforzare le competenze fondamentali, sostenere la motivazione allo studio e favorire il successo formativo, con particolare attenzione agli alunni che presentano fragilità negli apprendimenti. In coerenza con le tipologie di intervento previste dall'avviso, il progetto prevede la realizzazione di moduli formativi finalizzati al potenziamento delle competenze di base nelle principali aree disciplinari: lingua italiana (lingua madre), matematica, scienze e lingua inglese e lingue straniere per la secondaria. Le attività saranno orientate allo sviluppo delle competenze linguistiche, logico-matematiche e scientifiche, attraverso percorsi didattici che favoriscano la comprensione della realtà contemporanea e lo sviluppo delle competenze necessarie per affrontare il futuro. I moduli saranno organizzati in attività laboratoriali rivolte a gruppi di studenti e realizzati con il coinvolgimento di esperti e docenti tutor, privilegiando metodologie didattiche attive quali didattica laboratoriale, apprendimento cooperativo e problem solving. Il progetto intende quindi rafforzare le competenze di base e ridurre i divari negli apprendimenti, contribuendo agli obiettivi del piano e promuovendo una scuola più inclusiva e orientata al successo formativo di tutti gli studenti.
Codice CUP	C84D26000460007
Data inizio prevista	01/05/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Numero moduli	18

Importo richiesto	€ 99.900,00
-------------------	-------------

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	161808 - Chi semina, raccoglie

Descrizione

"Chi semina, raccoglie" è un progetto di importanza fondamentale, poichè prevede che i ragazzi lavorino all'aria aperta, nel giardino della scuola, ma collegando il loro lavoro pratico con le conoscenze informatiche, tecnologiche e matematiche in sala informatica; si potranno formare studenti capaci di interpretare i tempi moderni proiettandosi verso il futuro tecnologico, mediante l'utilizzo di risorse digitali interattive, come simulazioni, giochi didattici o piattaforme di apprendimento online. Compito della scuola è anche quello di far diventare tutti, nessuno escluso, cittadini consapevoli con un bagaglio di adeguate conoscenze scientifiche e capacità logiche-deduttive.

Si cercherà di inserire nel progetto tutti gli aspetti della biologia del primo e del secondo anno della scuola secondaria di primo grado, che possano essere appresi dallo studio della natura e dell'ambiente circostante, e con l'aiuto della tecnologia informatica, della matematica e della statistica si elaboreranno i dati raccolti, si costruiranno grafici e tabelle anche di comparazione con i dati cercati sul web. L'apprendimento esperienziale, attraverso attività pratiche e laboratoriali, è un modo efficace per favorire l'apprendimento delle discipline STEM. Il coinvolgimento in attività pratiche e progetti, favorendo un approccio collaborativo alla risoluzione di problemi concreti, consente di porre gli studenti e le studentesse al centro del processo di apprendimento .

Gli studenti parteciperanno al progetto con un ampliamento dello spazio già destinato, ripristinando il piccolo orto biologico-didattico, già installato nel giardino del plesso di via Ormea, occupandosi della coltivazione di piantine, semi, bulbi, secondo l'alternarsi delle stagioni e della manutenzione degli spazi. Dopo l'adesione al progetto "1000 orti per 1000 giardini", il plesso di via Ormea dispone di 11 vasconi con terriccio, per seminare e piantare, e di un terreno circostante che sarà utilizzato per le piante perenni o di altezza maggiore. Si creerà un pluviometro con materiale proveniente dal progetto Water Explorer e materiali di riciclo per tenere traccia della piovosità e dell'andamento della temperatura esterna giornaliera e dai dati raccolti verranno elaborate tabelle e grafici corrispondenti in aula informatica. L'acqua verrà utilizzata per l'innaffiatura. Ci si aggancerà poi anche a temi riguardanti il cambiamento climatico, mediante la classificazione di Koppen:

https://it.wikipedia.org/wiki/Classificazione_dei_climi_di_K%C3%B6ppen .

L'apprendimento basato sul problem solving e su sfide progettuali

	consente agli studenti e alle studentesse di sviluppare competenze pratiche e cognitive attraverso l'elaborazione di un progetto concreto. Gli studenti e le studentesse potranno identificare il problema, pianificare, implementare e valutare soluzioni, sviluppando così una comprensione approfondita dei concetti e delle abilità coinvolte. Per garantire una agricoltura BIO non si utilizzeranno concimi sintetici o antiparassitari, ma si creerà una compostiera in cui i rifiuti organici possano essere trasformati in fertilizzante naturale, anche qui con l'aiuto di tabelle di riferimento per designare i composti azotati e distinguerli da quelli ricchi invece di carbonio. In aula si partirà dallo studio delle foglie e dei fiori e si realizzerà un erbario, documentandosi sul web sull'utilizzo delle piante nell'alimentazione, nella profumeria o nell'industria in generale.
Data inizio prevista	02/11/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8G201V
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Chi semina, raccoglie

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
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	161837 - Le radici delle parole: scoprire l'italiano attraverso il latino

Descrizione	Destinatari del modulo, strutturato come laboratorio linguistico secondo il metodo del cooperative learning, saranno agli alunni delle classi seconde e terze della scuola secondaria di I grado. 1. Finalità - Potenziare le competenze linguistiche degli studenti. - Migliorare la comprensione dei testi attraverso la riflessione sulle parole. - Scoprire l'origine latina della lingua italiana. - Sviluppare curiosità verso la storia della lingua. 2. Competenze attese Gli studenti saranno in grado di riconoscere parole italiane di origine latina, comprendere prefissi e suffissi, individuare relazioni tra latino e italiano, tradurre semplici parole e frasi, utilizzare strategie per comprendere il lessico. 3. Metodologia didattica: giochi linguistici, analisi delle parole, mini traduzioni guidate, costruzione di glossari, lavoro di gruppo, uso di mappe e schede. 4. Il modulo si articolerà come segue: - Il latino intorno a noi: parole latine nella vita quotidiana 4 ore - L'alfabeto e la pronuncia del latino 2 ore - Le parole: radici, prefissi e suffissi 4 ore - La prima declinazione 4ore - La seconda declinazione 4ore - I verbi latini più semplici 4 ore -Tradurre parole e frasi brevi 4 ore - Laboratorio di etimologia 2 ore - Realizzazione del glossario latino-italiano 2 ore per un totale di 30 ore. 5. Attività laboratoriali: -Gioco delle parole latine. Gli studenti dovranno trovare parole italiane derivanti da parole latine . -Detective delle parole. Gli studenti dovranno individuare parole latine in: cartelli, motti, nomi scientifici e parole scolastiche. -Costruzione del glossario. Gli studenti dovranno creare un piccolo dizionario illustrato con: parola latina, significato, parola italiana derivata, frase di esempio. 6. Prodotto finale: gli studenti realizzano un glossario illustrato "Il latino delle nostre parole" oppure poster linguistico per la scuola.
--------------------	--

	7. Strumenti: lavoreranno con schede operative, cartelloni, dizionario etimologico, monitor touch o tablet. 8. Verifica e valutazione. -Strumenti: osservazione durante i laboratori, esercizi linguistici, traduzione di frasi semplici, valutazione del prodotto finale. -Indicatori: partecipazione, comprensione del lessico, capacità di collegamento tra latino e italiano. -Comprensione del lessico: capacità di collegamento tra latino e italiano.
Data inizio prevista	01/10/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8G201V
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Le radici delle parole: scoprire l'italiano attraverso il latino

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
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	163816 - Io conto!

Descrizione

Destinatari alunni della scuola secondaria di primo grado (classi prime)

Sede in cui è previsto il modulo Via Ormea.

L'apprendimento della matematica trova spesso grossi ostacoli psicologici. Non raramente gli alunni arrivano alla frequenza della classe prima della scuola secondaria di primo grado convinti di non essere "portati per la matematica". Le famiglie spesso avallano la convinzione proiettando le proprie esperienze. Spesso la mancata memorizzazione delle tabelline, la difficoltà di calcolo mentale e la scarsa padronanza degli algoritmi risolutivi dei calcoli in colonna impediscono agli studenti di sviluppare competenze matematiche, competenze che vanno ben al di là delle mere abilità di calcolo. Il senso di "impotenza appresa" (Selingman M. E., *Learned helplessness: Theory and evidence*, 1976) conduce ad una diminuzione dei tentativi di superare le difficoltà incontrate, fino al punto di giungere effettivamente all'impotenza.

Il progetto vuole invertire tale processo, stimolando, tramite il lavoro collaborativo, la fiducia in sé e l'apprendimento della speranza, derivante dal controllo sugli eventi tramite la partecipazione e l'impegno ("Learned hopefulness", Zimmerman M. A. e Rappaport J.). Il gioco matematico è uno strumento molto efficace per stimolare la ricerca e l'acquisizione di nuove conoscenze e strategie, per far percepire la bellezza della matematica al di là delle personali difficoltà. "La matematica, dopo tutto, è nient'altro che la soluzione di un indovinello" (Martin Gardner, matematico e divulgatore scientifico statunitense).

Durante il percorso si leggerà il romanzo "L'uomo che sapeva contare" (Malba Tehan, Ed. Salani, 1996), una storia ambientata nella Bagdad del 1200 in cui il protagonista Beremitz Samir stupisce tutti per la sua capacità di risolvere problemi. In ogni capitolo viene presentata un problema che sarà lo spunto dell'attività e la risoluzione sarà risolta in piccoli gruppi sotto la guida dell'insegnante. L'idea è quella di avvicinarsi al misterioso mondo dei numeri e più in generale della matematica, intesa sia come applicazione a problemi concreti sia come possibilità di penetrare nelle straordinarie relazioni tra i numeri.

Alla lettura principale del romanzo si potranno affiancare altre letture di divulgazione matematica tratte ad esempio da "Il mago dei numeri" (Enzensberger, H. M. 1997, Einaudi), "Insalate di matematica" (Gatthas, R., 2004, Sironi), "10 nodi da sciogliere" (Carrol, L., 1885, Ed. Malcor D') ed altri testi, anche su proposta degli alunni. Interessante è pure l'approfondimento della storia

	della matematica, delle macchine per i calcoli e degli algoritmi risolutivi delle quattro operazioni. Obiettivi e Finalità del laboratorio: -Aumentare la fiducia degli alunni nella capacità di apprendimento della matematica. -Accrescere le capacità di problem solving. -Acquisire un linguaggio specifico per la matematica. -Saper lavorare in gruppo. -Sviluppare la capacità di ascolto, lettura, comprensione, osservazione. -Saper esporre i propri risultati utilizzando il lessico corretto ed usando diversi codici espressivi. Modalità didattiche previste: -Proposizione di problemi logico-matematici tramite letture predisposte. -Brainstorming in gruppo su possibili strategie risolutive. -Input dell'insegnante sui fondamenti teorici alla base del problema studiato. -Lavoro in coppia o piccoli gruppi. -Documentazione dei risultati ottenuti.
Data inizio prevista	14/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8G201V
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Io conto!

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	163760 - Il coltellino svizzero della Scienza: Arduino e l'indagine Interdisciplinare

Descrizione

DESCRIZIONE E FINALITÀ (SINTESI OPERATIVA)

Il progetto eleva la scheda Arduino a "coltellino svizzero" tecnologico: uno strumento compatto, versatile e abilitante per l'esplorazione scientifica. L'intervento mira a superare la didattica frontale trasmettendo come una singola tecnologia possa essere declinata in molteplici domini (domotica, medicina, ecologia, astrofisica). Attraverso la sperimentazione diretta, gli studenti trasformano concetti astratti in dati tangibili, imparando a misurare i fenomeni fisici e a validare criticamente le nozioni teoriche mediante il confronto con il dato sperimentale.

OBIETTIVI DIDATTICI, FORMATIVI E COMPETENZE

Obiettivi Formativi:

Sviluppo di capacità trasversali: ascolto attivo, lettura critica e osservazione strutturata.

Potenziamento dell'alfabetizzazione digitale e del linguaggio di programmazione a blocchi.

Promozione dell'autonomia organizzativa e della gestione del lavoro on-site e in laboratorio.

Educazione alla gestione dell'incertezza e dell'errore di misura (cultura dell'errore come risorsa).

Obiettivi Didattici (Metodologia):

Learning by doing e Problem Solving applicato.

Consolidamento delle abilità logico-matematiche e analisi statistica dei dati.

Competenze in Uscita (Framework DigComp 2.2):

Pensiero Computazionale: Risoluzione di problemi tramite logica di coding.

Spirito Critico: Capacità di discernere l'attendibilità di un risultato sperimentale rispetto al modello teorico.

Collaborazione: Lavoro cooperativo in team eterogenei per l'integrazione di competenze diverse.

AZIONI E FASI OPERATIVE

Il percorso si sviluppa in 15 incontri da 2 ore (Totale 30 ore), con una ripartizione tempo 25% teoria / 75% pratica:

Fase 1 (Intro): Analisi dell'ecosistema Arduino e dei campi di applicazione.

Fase 2 (Hardware): Studio dei segnali (analogici vs digitali) e cablaggio sensori su breadboard.

Fase 3 (Data Management): Acquisizione dati e integrazione con Google Sheets per il data-logging.

Fase 4 (Field Work): Rilevazioni ambientali e test di prototipi.

	Fase 5 (Output): Elaborazione del report finale e presentazione dei risultati. DESTINATARI E GRUPPI DI LAVORO Studenti coinvolti: Classi della Secondaria di Primo Grado. Organizzazione: Gruppi di lavoro eterogenei basati sul Cooperative Learning. L'approccio garantisce pari opportunità e parità di genere, incentivando il superamento degli stereotipi nelle discipline STEM. RISORSE, SPAZI E STRUMENTI Personale: Docenti di Matematica, Scienze e Tecnologia. Spazi: Laboratorio di informatica o aula aumentata (Monitor Touch). Attrezzature: Notebook, schede programmabili Arduino, kit sensori (temperatura, umidità, ultrasuoni, ecc.). MONITORAGGIO E VALUTAZIONE La valutazione si baserà su indicatori di processo e di risultato: Comportamento e Responsabilità: Cura dei materiali e delle infrastrutture scolastiche. Impegno: Frequenza, puntualità e costanza nel lavoro individuale e di gruppo. Valutazione delle competenze: Capacità di debugging, analisi dei dati e collaborazione nel team. PRODOTTO FINALE: Realizzazione di un manufatto tecnologico funzionante e presentazione multimediale (PowerPoint) del processo di indagine svolto.
Data inizio prevista	14/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8G201V
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il coltellino svizzero della Scienza: Arduino e l'indagine Interdisciplinare

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
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado
Titolo modulo	163665 - Lingua Francese - Corso Base
Descrizione	Il progetto mira ad ampliare l'offerta formativa dell'Istituto rispondendo agli interessi linguistici degli studenti. Gli obiettivi principali includono: Livello Linguistico: Apprendimento dei fondamentali per raggiungere il livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento (QCER). Competenze Chiave: Sviluppo di abilità base nella comprensione e produzione (orale e scritta) . Cittadinanza: Promozione di una competenza plurilingue e pluriculturale per esercitare una cittadinanza attiva ed europea. Obiettivi Formativi: Sensibilizzazione verso nuovi codici linguistici, educazione al confronto tra culture e valorizzazione delle differenze. Per quanto concerne i contenuti didattici il programma si articola in tre aree principali (Testi di riferimento Grammaire pour tous, C'est facile! e Jeu de Mots 1): -Lessico: Alfabeto, colori, tempo (giorni, mesi, orologio, meteo), famiglia, casa, scuola, tempo libero e descrizione fisica . -Grammatica: Pronomi, articoli, verbi (ausiliari, I-II-III gruppo al presente, imperativo), plurale, forme negative e interrogative, aggettivi possessivi e dimostrativi . -Fonetica: Studio di vocali, dittonghi, nasali e accenti per una corretta pronuncia. 4. Organizzazione e Destinatari Target: Alunni delle classi prima, seconda e terza media. Gruppi: Gruppi eterogenei per età (11-14 anni) ma omogenei per livello di competenza. Calendario: 30 ore totali, 2 ore a settimana in orario pomeridiano. Risorse: Utilizzo di aule dotate di LIM/Digital Board e connessione Internet. 5. Risultati Attesi (Prodotto Finale) Al termine del percorso, lo studente sarà in grado di: Presentare se stesso e i propri interessi in modo semplice (scritto e orale). Comprendere brevi brani e conversazioni elementari su contesti quotidiani e familiari, coerenti con il livello A1.
Data inizio prevista	02/11/2026

Data fine prevista	29/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8G201V
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Lingua Francese - Corso Base

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
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	163694 - Conosciamo il territorio

Descrizione

Il progetto "Conosciamo il territorio" è un percorso formativo di 30 ore rivolto agli alunni delle classi seconde della scuola secondaria di primo grado. L'iniziativa nasce con l'obiettivo di potenziare le competenze STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) integrandole strettamente con i valori dell'Educazione Civica, per trasformare lo studio della scienza in uno strumento di cittadinanza attiva e consapevole.

Metodologia e Approccio Didattico

Il cuore pulsante del modulo è il metodo IBSE (Inquiry Based Science Education), che promuove l'apprendimento attraverso l'indagine, il dibattito scientifico e il superamento della lezione frontale passiva. Le attività sono progettate per essere inclusive e collaborative, utilizzando strategie di cooperative learning e peer tutoring per sviluppare una cultura della prevenzione e della protezione.

Articolazione del Percorso (5 Moduli Operativi)

Il progetto si sviluppa in cinque fasi sequenziali, ognuna della durata di 6 ore (suddivise in tre incontri da 2 ore):

Dinamica Terrestre (Come è fatta questa mela!): Gli studenti esplorano la morfologia e la struttura interna della Terra, analizzando i moti convettivi che generano vulcani e terremoti.

Modellamento del Paesaggio (Guarda che bello!): Focus sulla lettura e interpretazione della cartografia topografica e geologica, con la costruzione di modelli fisici come semplificazione della realtà.

Uso del Territorio (Chi usa non abusa!): Riflessione sul Piano Regolatore e sulla razionalizzazione delle risorse. Si analizzano buone e cattive pratiche per individuare zone a rischio frana o alluvione in base alla litostratigrafia.

Pericolosità e Rischio (Non rischio e non me ne infischio!): Studio del concetto di "zona" e della risposta sismica locale, mettendo in relazione la tipologia edilizia con i possibili danni prodotti dai terremoti.

Gestione dell'Emergenza (Senza essere supereroi!): Educazione alla previsione e prevenzione. Il modulo culmina con un'uscita sul territorio finalizzata alla redazione di una scheda di laboratorio

	sulla sicurezza stradale e la conoscenza della Protezione Civile. Strumenti e Risultati Attesi Per la documentazione e l'elaborazione dei dati, il progetto prevede l'uso di Google Drive, Classroom e una sezione dedicata sul sito web della scuola. L'obiettivo finale è disseminare "buone pratiche" che permettano ai ragazzi di riconoscere i rischi ambientali e proporre soluzioni innovative ed ecosostenibili, garantendo una crescita solidale della collettività.
Data inizio prevista	14/09/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8G201V
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Conosciamo il territorio

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
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	163823 - Raccontare il mondo: laboratorio di lettura, scrittura e narrazione digitale

Descrizione

Il modulo propone un laboratorio di lettura e scrittura creativa finalizzato a migliorare le competenze linguistiche degli studenti attraverso attività coinvolgenti e collaborative.

Gli alunni saranno guidati nella comprensione di testi narrativi e multimediali, nella riflessione sul linguaggio e nella produzione di testi scritti e digitali. Le attività includeranno momenti di lettura guidata, scrittura creativa, rielaborazione di testi, storytelling e produzione di brevi racconti o podcast.

Il percorso privilegerà metodologie attive (cooperative learning, brainstorming, peer review) e strumenti digitali semplici per favorire partecipazione, inclusione e motivazione allo studio. Il prodotto finale del modulo sarà una raccolta di racconti o storie digitali realizzate dagli studenti.

Obiettivi didattici

Competenze linguistiche:

- Migliorare la comprensione di testi narrativi e informativi.
- Potenziare la capacità di produzione scritta (coerenza, coesione, arricchimento lessicale).
- Sviluppare abilità di espressione orale e narrazione.

Competenze trasversali:

- Rafforzare autostima e motivazione allo studio.
- Sviluppare capacità di collaborazione e lavoro di gruppo.
- Stimolare creatività e pensiero critico.

Competenze digitali:

- Utilizzare strumenti digitali semplici per la narrazione multimediale.
- Saper trasformare un testo scritto in prodotto comunicativo digitale.

Possibile organizzazione delle 30 ore

Fase 1 – Entriamo nel mondo delle storie (6 ore):

- Lettura guidata di brevi racconti o brani narrativi.
- Analisi degli elementi della narrazione (personaggi, ambientazione, trama).
- Discussione e brainstorming sulle caratteristiche di una buona storia.

Fase 2 – Laboratorio di scrittura creativa (10 ore):

- Tecniche per inventare storie (mappe narrative, incipit, personaggi).

	-Scrittura guidata di brevi racconti. -Attività di revisione e miglioramento del testo. -Lavoro a coppie o piccoli gruppi (peer review). Fase 3 – Storytelling e narrazione digitale (8 ore): -Introduzione allo storytelling. -Trasformazione dei racconti in prodotti digitali: -presentazioni narrative -podcast o audioracconti -piccole storie illustrate digitali. -Lavoro collaborativo guidato da esperto e tutor. Fase 4 – Revisione e prodotto finale (6 ore): -Revisione dei lavori. -Preparazione della raccolta finale (ebook, podcast o presentazione). -Evento finale di condivisione: “Festival delle storie” con presentazione dei lavori.
Data inizio prevista	15/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8G201V
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Raccontare il mondo: laboratorio di lettura, scrittura e narrazione digitale

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	163746 - Leggere e scrivere con il Laboratorio di Italiano (Writing and Reading Workshop)

Descrizione	1. Contesto e motivazione del progetto Il progetto nasce dall'esigenza di rafforzare negli studenti le competenze di lettura e di scrittura, che rappresentano strumenti fondamentali per l'apprendimento in tutte le discipline. Molti alunni mostrano: -difficoltà nella comprensione dei testi -scarsa abitudine alla lettura -difficoltà nella produzione di testi scritti -limitata capacità di revisione dei propri elaborati. Il metodo del Writing Reading Workshop consente di affrontare queste criticità attraverso un approccio laboratoriale e motivante che trasforma la classe in una comunità di lettori e scrittori. 2. Finalità Il modulo intende: -sviluppare il piacere della lettura -migliorare la comprensione del testo -potenziare la produzione scritta -favorire l'autonomia degli studenti -rafforzare le competenze linguistiche. 3. Obiettivi formativi Gli studenti saranno guidati a: -leggere testi narrativi con maggiore consapevolezza -utilizzare strategie di comprensione -scrivere testi narrativi efficaci -migliorare i propri elaborati attraverso la revisione -esprimere idee e opinioni sui testi letti. 4. Competenze attese Al termine del modulo gli studenti saranno in grado di: -comprendere e interpretare testi narrativi -individuare struttura e tecniche narrative -produrre testi coerenti e coesi -utilizzare strategie di pianificazione e revisione della scrittura -condividere e discutere le proprie letture. 5. Metodologia Il percorso utilizza il metodo del Writing Reading Workshop, basato su: Mini-lesson 6. Struttura di una lezione tipo. Ogni incontro (2 ore) sarà articolato in: Mini-lesson – 10/15 minuti : spiegazione di una strategia. Laboratorio di lettura o scrittura – 60 minuti lavoro autonomo degli studenti. Conferenze individuali – durante il laboratorio brevi colloqui con l'insegnante.
-------------	---

Condivisione finale – 15 minuti : lettura dei testi prodotti o discussione delle letture.

7. Articolazione del modulo (30 ore)

Fase 1 – Avvio del laboratorio (4 ore)

Presentazione del laboratorio

Allestimento del quaderno del lettore

Allestimento del quaderno dello scrittore

Scelta dei primi libri

Fase 2 – Reading Workshop (10 ore)

Attività:

lettura autonoma guidata

strategie di comprensione del testo

analisi di personaggi

individuazione dei temi

discussioni di gruppo sui libri letti.

Fase 3 – Writing Workshop (12 ore)

Attività:

scrittura di racconti brevi

costruzione dei personaggi

descrizione di ambienti

dialoghi

revisione dei testi

editing.

Fase 4 – Revisione e pubblicazione (4 ore)

Attività:

revisione finale dei racconti

preparazione del prodotto conclusivo

lettura pubblica dei testi.

8. Strategie inclusive

Il laboratorio favorisce l'inclusione grazie a:

scelta autonoma dei libri

attività cooperative

tutoring tra pari

supporto dell'insegnante nelle consulenze individuali utilizzo di schemi e mappe.

9. Strumenti e materiali

biblioteca di classe

taccuino del lettore

taccuino dello scrittore

libri di narrativa per ragazzi

schede di strategie di lettura e di scrittura

computer o tablet per la revisione dei testi.

10. Verifica e valutazione

	La valutazione sarà di tipo formativo e terrà conto di: - partecipazione alle attività - progressi nella lettura - qualità dei testi prodotti - processo di scrittura (in tutte le sue fasi, dalla progettazione alla revisione) - capacità di revisione. Strumenti: - rubriche di valutazione - osservazioni sistematiche - portfolio degli elaborati. 11. Prodotto finale Gli studenti realizzeranno una raccolta di racconti 12. Risultati attesi Si prevede: - miglioramento delle competenze di lettura - maggiore motivazione verso i libri - miglioramento delle competenze di scrittura - maggiore sicurezza nell'espressione scritta.
Data inizio prevista	14/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8G201V
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Leggere e scrivere con il Laboratorio di Italiano (Writing and Reading Workshop)

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
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	163712 - Riprendiamoci la scena

Descrizione	Area di intervento: Potenziamento delle competenze di base – Lingua Italiana. 1. Finalità e Inquadramento Il modulo trasforma l'esperienza teatrale in uno strumento per il rafforzamento della padronanza linguistica. L'obiettivo è migliorare la capacità di espressione, la comprensione testuale e l'arricchimento lessicale, utilizzando il teatro come "ambiente protetto" per sperimentare la lingua senza il timore dell'errore. 2. Obiettivi Formativi Specifici (Area Linguistica) * Comprensione e Analisi: Saper analizzare un testo drammatico, individuando personaggi, conflitti e snodi narrativi. * Produzione Orale: Rafforzare l'espressività verbale, curando dizione, intonazione e registro comunicativo. * Lessico e Scrittura: Progettare elementi scenografici partendo da descrizioni testuali e bozzetti (passaggio dal codice verbale a quello visivo). * Competenze Sociali: Sviluppare l'ascolto attivo e l'empatia attraverso il lavoro cooperativo. 3. Articolazione del Percorso (30 Ore) Fase 1: Dalla Parola all'Oggetto 15 ore Laboratorio di Scenografia: Lettura critica del testo, ideazione e progettazione tecnica. Traduzione delle parole in bozzetti e manufatti. Fase 2: La Parola Agita 15 ore Laboratorio di Recitazione: Training teatrale, studio del personaggio e messa in scena. Focus sulla dizione e sulla gestualità. Evento Finale -Rappresentazione teatrale completa presso il Plesso di Casalotti. 4. Metodologia e Inclusione Il progetto adotta una didattica laboratoriale e inclusiva, particolarmente efficace per alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) e difficoltà relazionali. * Tutoraggio tra pari: Gruppi eterogenei per favorire la socializzazione e il supporto reciproco. * Apprendimento Esperienziale: "Imparare a imparare" attraverso la manualità e l'azione scenica. * Setting: Utilizzo di spazi ampi (palestra e corridoi) per favorire la libertà di movimento e l'espressione corporea. 5. Indicatori di Valutazione La valutazione non si limita al risultato artistico, ma analizza l'intero processo formativo: * Frequenza: costanza nella partecipazione alle 30 ore previste. * Impegno relazionale: capacità di collaborare positivamente con il gruppo-classe.
--------------------	--

	* Competenza Comunicativa: miglioramento della capacità espressiva e della serietà nell'assolvere i compiti assegnati.
Data inizio prevista	15/09/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8G201V
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Riprendiamoci la scena

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	168852 - Parole a colori

Descrizione

Questo modulo, rivolto alle classi quarte e quinte della scuola primaria, pone al centro il potenziamento delle competenze di lingua italiana, utilizzando l'arte come stimolo creativo. Attraverso la scoperta dell'artista Vincent Van Gogh gli alunni saranno guidati nella produzione di testi descrittivi, narrativi e poetici, arricchendo il proprio lessico, migliorando le loro capacità espressive e imparando a riconoscere ed esprimere le emozioni generate dalla visione di alcune famose opere dell'artista. La conoscenza della vita del pittore, il contesto storico in cui è vissuto, l'analisi delle sue opere, a cui segue la comprensione della sua creatività e della sua tecnica, diventano occasione per discutere di questi temi, leggere e comprendere testi ma soprattutto produrre contenuti di vario genere che in seguito saranno raccolti in un lapbook o in un piccolo libro.

Il modulo vuole offrire agli alunni l'opportunità di svolgere un percorso formativo/didattico personalizzato, seguendo tempi e ritmi di lavoro adeguati alle singole capacità; sviluppare la creatività ed educare all'ascolto; arricchire il lessico ed accrescere le capacità linguistiche; migliorare le capacità espressive; utilizzare le conoscenze sul linguaggio artistico per stimolare discussioni che porteranno alla produzioni di testi scritti; avvicinare gli alunni al mondo dell'arte, stimolando la creatività e il senso critico; potenziare l'attenzione e la concentrazione; incrementare le relazioni tra pari, condividendo un gruppo; riconoscere regole e valori sociali; aumentare l'autostima; accrescere il grado di padronanza ed autonomia; acquisire crescente fiducia in se stessi e nelle proprie possibilità; favorire la motivazione nello studio; incrementare l'interesse per la disciplina, conseguente alla gratificazione dovuta al successo formativo; diminuire l'ansia scolastica.

Il modulo si pone come obiettivo formativo di migliorare le capacità comunicative, espressive e logiche alla base dell'apprendimento nell'area linguistica; di stimolare le capacità di problem solving; di acquisire la strumentalità di base; di potenziare le capacità di comprensione, di ascolto, di osservazione, di analisi e di sintesi; di ampliare le conoscenze linguistiche dell'alunno guidandolo ad una crescente autonomia; di perfezionare il metodo di studio; di promuovere negli alunni la conoscenza delle proprie capacità attitudinali; di proporre attività attraverso il lavoro in gruppo (cooperative learning, peer to peer...), instaurando rapporti con altri compagni, per una valida e produttiva collaborazione; di imparare a usare quelle abilità sociali

	e interpersonali indispensabili per cooperare e lavorare insieme; di favorire un'autonomia organizzativa e un miglioramento del metodo di studio; di potenziare le conoscenze linguistiche; di favorire processi metacognitivi. Il modulo prevede che gli alunni lavorino in piccoli gruppi eterogenei (per classe, per livelli di apprendimento, per stili cognitivi ecc.), assegnando dei ruoli chiari (coordinatore, segretario, portavoce, controllore del tempo); prove e attività differenziate e semplificate; schede strutturate e semistrustrate; esercizi guidati a livello crescente di difficoltà. Nel rispetto degli obiettivi generali e specifici di apprendimento, la didattica personalizzata si svolgerà attraverso l'impiego di una varietà di metodologie e strategie didattiche tali da promuovere le potenzialità e il successo formativo in ogni alunno: • apprendimento cooperativo • tutoring • didattica laboratoriale • braistorming • procedere in modo strutturato e sequenziale • problem solving • learning by doing • uso di mappe e schemi di sintesi • tecniche multimediali Il progetto è destinato agli alunni della scuola primaria e si pianificheranno interventi con obiettivi personalizzati per poter recuperare e/o potenziare le capacità di apprendimento di ognuno dei partecipanti.
Data inizio prevista	02/05/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8G2021
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parole a colori

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	168737 - Yes, you can

Descrizione

Il corso mira a sviluppare le abilità linguistiche degli alunni nonché un atteggiamento positivo nei confronti della lingua e della cultura straniera in un'ottica di interculturalità ed inclusione. Molto spazio sarà dato ad una didattica innovativa che punterà anche sull'intelligenza emotiva e, attraverso il metodo TPR coadiuvato dall'uso della tecnologia (PC, Smartphone, riprese video e in slowmotion, ecc.), consentirà agli alunni di acquisire competenze nelle quattro abilità del LISTENING, SPEAKING, WRITING e READING. Saranno strutturati percorsi ludici e momenti di giochi di ruolo con simulazione di elementi di vita reale. Il modulo si propone obiettivi formativi e didattici, competenze da sviluppare e contenuti quali: riconoscere e riprodurre il vocabolario e le strutture di base dell'inglese; familiarizzare con i suoni e le parole della lingua inglese; acquisire abilità di ascolto e comprensione dei testi e dei dialoghi proposti, utilizzare i codici espressivi linguistici appresi; acquisire sicurezza attraverso il superamento di barriere inibitorie (quale può essere appunto la paura di comunicare in LS); stimolare l'aspetto espressivo - comunicativo con ampio spazio all'aspetto emotivo; promuovere lo sviluppo della personalità e stimolare le capacità relazionali attraverso attività di Circle time. I contenuti saranno suddivisi in unità che ricoprono i seguenti campi semantici: famiglia, colori, animali, parti del corpo, numeri, cibi. Per i contenuti CLIL saranno trattati argomenti di Ed.Civica (Agenda 2030), in particolar modo il BULLISMO e il CYBERBULLISMO.

Sarà privilegiata una metodologia di tipo ludico-comunicativo, basata sui principi della TPR, del Learning by doing e del Cooperative learning. Gli alunni saranno coinvolti in attività ispirate a situazioni concrete o immaginarie. Si utilizzeranno canzoni, attività motorie, giochi, attività manipolative, attività che richiedono l'uso della tecnologia.

Le quattro abilità (speaking, reading, writing, listening) saranno stimulate attraverso ripetizioni di vocaboli (in contesti di vita reale - saluti, richieste, scambio di informazioni quotidiane - ecc.); canzoni; strutture linguistiche semplici; ascolto di racconti; letture strutturate; dialoghi guidati e liberi. Le lezioni prevedono un primo momento di warming-up per richiamare l'attenzione e la concentrazione.

Successivamente verrà introdotto il vocabolario del lessico che sarà trattato, attraverso flash cards, immagini, disegni, video, filmati ecc. Sarà ripetuto varie volte finché gli alunni saranno a proprio agio nel pronunciarlo.

	Per la fase di memorizzazione e interiorizzazione verranno poi proposti giochi di ruolo, drammatizzazioni, giochi di gruppo, produzione di elaborati in Circle time in cui vi sarà una partecipazione attiva e motivata da parte di tutti. Vi sarà infine un'attività di chiusura per il consolidamento e l'approfondimento della lezione.
Data inizio prevista	02/05/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8G2021
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Yes, you can

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	168779 - Creatività matematica
Descrizione	Il modulo, rivolto alle classi terze e quarte della scuola primaria, mira a rafforzare le competenze matematiche già acquisite e introdurre concetti più complessi in modo graduale e stimolante. Si pone come obiettivi generali quello di rafforzare le competenze aritmetiche e algebriche, stimolare il pensiero logico attraverso attività pratiche e risoluzioni di problemi, applicare concetti matematici in situazioni reali per favorire l'apprendimento attivo e il ragionamento. Si vuole sviluppare capacità di problem solving con una varietà di strategie e, attraverso il lavoro di gruppo, favorire la collaborazione e il confronto. Le lezioni saranno interattive, gli alunni utilizzeranno schede e giochi, saranno impegnati in attività pratiche che stimolino il loro interesse, esploreranno concetti matematici attraverso il gioco e la risoluzione di problemi anche con l'ausilio di strumenti tecnologici: app matematiche, video didattici, calcolatrici grafiche, che facilitino la comprensione e la visualizzazione dei concetti. Si cimenteranno in sfide matematiche in cui dovranno collaborare per risolvere problemi complessi e in attività ludiche come il sudoku o il gioco delle probabilità. Si affronteranno quattro temi: -Aritmetica e numeri -Geometria -Algebra -Problemi di logica Il percorso vuole consolidare le competenze matematiche fondamentali e i bambini potranno creare una "Banca dei Problemi" in cui raccogliere e condividere i problemi risolti nel corso delle lezioni e dei laboratori; potranno così riflettere sui propri progressi e su quelli dei compagni. L'intento è quello di offrire un mix di lezioni teoriche, attività pratiche e giochi, che stimolino l'interesse e la curiosità dei bambini e delle bambine per la matematica, favorendo sia l'apprendimento individuale che collaborativo e maturando fiducia nei proprio mezzi e nelle proprie capacità.
Data inizio prevista	02/05/2026
Data fine prevista	30/06/2027

Sede dove è previsto il modulo	RMEE8G2021
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Creatività matematica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	168719 - Let's Tell a Story!

Descrizione

Il modulo rivolto alle classi terze, quarte e quinte, risponde al bisogno di una maggiore e più qualificata competenza linguistica attraverso il consolidamento e il potenziamento delle competenze in lingua inglese. Strutturato in unità, ognuna dedicata a un libro diverso, prevede un mix di lettura, discussione e attività pratica di storytelling.

Si prefigge l'obiettivo di arricchire il vocabolario dei bambini e migliorare la comprensione dell'inglese attraverso storie semplici, coinvolgenti e ripetitive. Vuole favorire l'uso spontaneo dell'inglese attraverso il racconto e la ripetizione, con attività di dialogo e drammatizzazione, e stimolare la creatività e la capacità narrativa consentendo ai bambini di esplorare la narrazione e l'interpretazione attraverso diverse tecniche come il kamishibai, i burattini da dito (finger puppets) o recitando loro stessi la storia. Si vuole incoraggiare la collaborazione, favorire l'apprendimento cooperativo e l'interazione sociale, poiché i bambini lavoreranno insieme per creare e interpretare le storie. Offrire occasioni per parlare in inglese davanti agli altri contribuirà ad acquisire fiducia nelle proprie capacità comunicative e in se stessi. Il corso utilizzerà un approccio pratico e interattivo, dove l'inglese sarà praticato attraverso il gioco, la rappresentazione e la narrazione attiva. Il metodo adottato sarà basato principalmente sull'ascolto del messaggio verbale accompagnato dalla mimica per farne comprendere al meglio il significato globale evitando così ai bambini l'ansia di capire ogni singola parola. Per poter attivare tutte le potenzialità didattiche dello storytelling, si adotterà un approccio sistemico alle tecniche di lettura, racconto e coinvolgimento creativo dei bambini. La lettura dei libri sarà abbinata con l'ascolto e interpretazioni di canzoncine in inglese che si adattano alle storie scelte.

Alla fine di ogni unità, i bambini ricevono feedback sugli aspetti linguistici (pronuncia, fluency, comprensione) e sulle competenze comunicative (espressività, uso dei gesti), nell'ottica di un incoraggiamento positivo e costruttivo.

Saranno proposti testi con l'obiettivo specifico di: familiarizzare con il lessico legato alla natura e alle stagioni; sviluppare abilità di ascolto e lettura; praticare l'intonazione nella lettura; imparare il lessico relativo ai fiori e alla primavera; sviluppare capacità espressive; approfondire la comprensione della struttura della storia; ampliare il vocabolario su temi quotidiani e routine; rinforzare la sicurezza nella narrazione; sviluppare capacità di lavoro in gruppo per una messa in scena teatrale.

Data inizio prevista	02/05/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8G201X
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Let's Tell a Story!

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	168661 - MatematicaMENTE
Descrizione	Il modulo vuole rinforzare e consolidare le competenze matematiche, colmare lacune, sviluppare il pensiero logico e critico. Non di rado gli studenti si lasciano prendere dall' "ansia da matematica", la sfera emotiva influenza non poco il processo di apprendimento, e le difficoltà in matematica spesso creano un senso di frustrazione che li induce a credere di non essere portati per la materia. Attraverso esercizi mirati e giochi matematici gli alunni impareranno a ragionare in modo logico e a trovare strategie per risolvere situazioni nuove rafforzando le loro competenze e quindi la fiducia e la stima in se stessi. Metodi didattici alternativi, come giochi e attività pratiche e sperimentali rendono l'apprendimento più coinvolgente e proficuo contribuendo ad un clima di serenità e fiducia. I giochi da tavolo, per esempio, stimolano il pensiero logico e la memoria, usare gessetti o pennarelli colorati e lavagne, rende un calcolo meno noioso e addirittura divertente. Gli scacchi consolidano dei concetti topologici (avanti, indietro, sotto, sopra), sviluppare l'orientamento (trovare le coordinate sulla scacchiera, muoversi in orizzontale, verticale e diagonale), portano ad agire secondo algoritmi e previsioni e persino la tombola può contribuire allo sviluppo di una mente logica e matematica, se chi estrae il numero non lo pronuncia, ma inventa un'operazione che dia come risultato il numero estratto. Al di là dell'aspetto ludico i contenuti proposti saranno scelti sulla base del percorso scolastico pregresso dei partecipanti con la finalità di recuperare le carenze cognitive e operative in ambito logico-matematico, ma anche e soprattutto di acquisire un corretto metodo di studio e di lavoro, di imparare ad analizzare situazioni problematiche e individuare, applicare e verificare strategie risolutive, di raccogliere, organizzare, interpretare dati e informazioni, di individuare e applicare relazioni, proprietà, procedimenti. Competenze che un giorno torneranno utili nel formulare ipotesi di soluzione di problemi reali legati alla realtà quotidiana.
Data inizio prevista	01/05/2026
Data fine prevista	30/06/2027

Sede dove è previsto il modulo	RMEE8G201X
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MatematicaMENTE

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	168100 - FAVOLANDO Intrecciare e reinventare le favole

Descrizione

Il modulo di lingua madre vuole potenziare le competenze linguistiche attraverso la scrittura creativa, giochi e attività che stimolino l'immaginazione, e la creazione di storytelling. I bambini saranno coinvolti nella rielaborazione scritta delle favole, realizzeranno un libro raccolta e potranno rafforzare le loro competenze digitali con la creazione di un power point.

Il modulo si prefigge di migliorare la capacità di interpretare e rielaborare in modo personale e creativo i testi narrativi, potenziare la produzione scritta e favorire la scrittura creativa, di sviluppare abilità orali attraverso la riesposizione orale delle favole e dei testi narrativi scelti e letti e attraverso la rielaborazione orale del nuovo testo, frutto di intrecci e apporti fantasiosi e personali, con presentazione ad alta voce.

I bambini verranno coinvolti nella costruzione di dialoghi tra i vari personaggi delle favole e nella creazione di scene che andranno essi stessi ad interpretare. Attraverso la favola si andrà a rafforzare la conoscenza della grammatica e del vocabolario, si potrà lavorare su temi grammaticali specifici arricchendo il lessico, sulla struttura della frase e sulla trasformazione delle frasi dal discorso diretto al discorso indiretto (da riportare poi sul libro-raccolta in cui si scriverà usando solo il discorso indiretto). Il lavoro di gruppo andrà a favorire la collaborazione e l'apprendimento peer-to-peer.

FASI DEL PROGETTO - Il modulo prevede quattro fasi e altrettante attività:

- Introduzione e motivazione
- Scelta da parte degli alunni delle favole da rielaborare a loro lettura
- Discussione di gruppo sulle parti della favola da modificare e sui personaggi da inserire
- Creazione di uno storytelling per ogni nuovo testo creato
- ATTIVITA' 1 - Produzione scritta: scrittura del nuovo testo narrativo utilizzando un linguaggio attuale, inserendo situazioni reali e contemporanee
- ATTIVITA' 2 – Lavoro in coppie o gruppi: brainstorming finalizzato alla creazione di una storia e creazione di una trama insieme, scrittura collettiva
- ATTIVITA' 3 – Revisione e correzione dei testi, con attenzione a grammatica e punteggiatura
- ATTIVITA' 4 –Presentazione al gruppo dei lavori scritti

Verrà approfondito uno specifico aspetto grammaticale (ad

	esempio l'uso dei verbi al passato, il passaggio del discorso diretto a quello indiretto, la concordanza soggetto e predicato ecc.). Si faranno giochi ed esercizi linguistici per rinforzare la comprensione di regole grammaticali. Verrà creato un "quaderno vocabolario" dove raccogliere parole o frasi interessanti o ironiche (delle quali cogliere il significato). Ogni favola rielaborata verrà presentata al gruppo usando un linguaggio corretto, utilizzando immagini, cartelloni e power point. Sarà poi interpretata attraverso la recitazione teatrale. Alla fine del percorso i bambini potranno riflettere sugli obiettivi raggiunti (feedback personalizzato sui propri progressi) e potranno condividere i progressi raggiunti. Tra i risultati attesi: sicurezza nella comprensione dei testi di vario tipo, abilità di scrittura utilizzando una varietà di forme e stili, maggiore consapevolezza della grammatica e, con un vocabolario più ricco, più sicurezza e chiarezza nel trasferire le loro idee e fantasie.
Data inizio prevista	01/05/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8G2021
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

FAVOLANDO Intrecciare e reinventare le favole

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	168761 - Oltre la frontiera

Descrizione

I percorsi di lingua madre intendono potenziare la padronanza delle strutture grammaticali della lingua italiana e l'uso appropriato della punteggiatura nel testo scritto; rafforzare la lettura, la comprensione del testo e la produzione linguistica partendo da esperienze personali e da situazioni reali e concrete. Acquisire una maggiore padronanza della lingua italiana per comprendere enunciati e raccontare le proprie esperienze, allenando la capacità di autoanalisi e, di conseguenza, la consapevolezza di sé, non può che contribuire ad accrescere la fiducia nei propri mezzi e l'autostima nei bambini. Il consolidamento dell'italiano può essere considerato, inoltre, uno degli strumenti fondamentali per l'integrazione dell'alunno straniero nel contesto classe e nella società. Il laboratorio di italiano rappresenta una realtà dinamica, in continua evoluzione, mai uguale a se stessa: gli studenti sono coinvolti attivamente nel processo di apprendimento attraverso una didattica ludica e divertente, che comprende momenti di conversazione, di lettura di testi e visione di film.

Le lezioni prevedono fasi diverse:

- la motivazione (attraverso l'ausilio di input visivi/auditivi o il brainstorming, gli studenti vengono introdotti alle tematiche della lezione e stimolati ad attivare conoscenze pregresse sugli argomenti presentati);
- la globalità (comprensione globale di un testo, selezionato in base a criteri di autenticità, adeguatezza al livello del corso e coerenza con gli obiettivi morfosintattici, lessicali e/o socioculturali della lezione);
- l'analisi (sotto la guida dell'insegnante e in modo parzialmente induttivo, agli studenti è richiesto di individuare le strutture salienti del testo e di formulare ipotesi sulle regolarità e/o sugli aspetti salienti dal punto di vista socioculturale, in seguito schematizzate dall'insegnante attraverso un momento di osservazione-riflessione);
- la sintesi (una volta individuate e sistematizzate le strutture in analisi, agli studenti sono proposte attività comunicative di vario tipo – role play, drammatizzazioni, interazioni orali a coppie o gruppi, etc. – utili a praticare gli elementi appresi in situazioni e contesti verosimili); il rinforzo (al fine di consolidare le conoscenze apprese, agli studenti vengono proposti esercizi di tipo strutturale – manipolazione, riempimento, composizione scritta, etc.).

Obiettivi formativi:

- Promuovere l'integrazione dei minori stranieri nella scuola e nel contesto sociale;
- Promuovere e sostenere la qualità educativa per tutti;

	- Favorire il contrasto alla dispersione scolastica e favorire l'integrazione degli alunni svantaggiati; Obiettivi didattici: - Sviluppare le capacità di ascolto, comprensione, e produzione orale per comunicare situazioni ricorrenti nella vita quotidiana e per interagire con i pari e gli insegnanti. - Promuovere una nuova alfabetizzazione o rialfabetizzazione nella seconda lingua per imparare a leggere in italiano (se sono presenti alunni di madrelingua tipologicamente distante dall'italiano) - Promuovere le abilità di comprensione e produzione scritta
Data inizio prevista	02/05/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8G201X
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Oltre la frontiera

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	168875 - Splash!!...Un Tuffo nel computer!
Descrizione	Il modulo è rivolto agli alunni dell'istituto e vuole introdurli ad una conoscenza tecnica, teorica e applicativa dell'informatica. Si pone come obiettivo la conoscenza e l'utilizzo del linguaggio informatico; lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media; il potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratoriali al fine di migliorare la qualità dell'apprendimento delle singole discipline. Il progetto si struttura in sotto-moduli: MODULO 1: uso del computer e gestione dei file MODULO 2: creazione e gestione di documenti di testo (Word) MODULO 3: realizzazione di semplici presentazioni multimediali (PowerPoint-Canva) e/o storyboard (Stop Motion) MODULO 4: ricerca e comunicazione in rete MODULO 5: uso di alcune app (animated drawings-kahoot) Partendo dall'approfondimento di alcune tematiche/argomenti svolti nelle discipline curriculari gli alunni verranno guidati ad utilizzare l'informatica in modo pratico-operativo scrivendo testi, navigando in Internet, presentando lo stesso argomento con diverse modalità (Testo – Presentazione) Al termine del progetto gli alunni dovrebbero sviluppare un uso creativo e trasversale degli strumenti hardware e software all'interno dei percorsi didattici; conseguire le competenze e abilità necessarie per l'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie; acquisire i concetti di base della tecnologia dell'informazione. La valutazione del percorso formativo sarà svolta sia in itinere che alla conclusione delle attività attraverso momenti di verifica grafico-operativa, allo scopo di rilevare l'apprendimento maturato sia in termini di conoscenze che di sviluppo di competenze relative agli obiettivi. Saranno monitorate e valutate: motivazione, correttezza processuale, efficacia. La valutazione della effettiva riuscita del progetto e dell'arricchimento apportato alle attività curriculari potrà essere rilevata dall'osservazione del coinvolgimento degli alunni, oltre che dai prodotti finali previsti.

Data inizio prevista	02/05/2026
Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8G201V
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Splash!!...Un Tuffo nel computer!

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	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	168643 - GiochiAMO la matematica

Descrizione	Il modulo di recupero e potenziamento in matematica, rivolto alle classi quarte e quinte della scuola primaria, utilizza la costruzione di giochi come metodo per facilitare l'apprendimento e migliorare le competenze matematiche attraverso la creazione e l'utilizzo di giochi didattici. L'apprendimento tramite il gioco permette di affrontare in modo pratico e coinvolgente tematiche matematiche, favorendo la partecipazione attiva e lo sviluppo di abilità logiche e di problem solving. Gli alunni saranno coinvolti nella creazione di giochi matematici quali: GIOCO DELLE CARTE MATEMATICHE : Ogni carta presenta un'operazione (ad esempio: $7 + 9$), e i giocatori devono risolvere il problema per poterla "prendere". Un modo per rafforzare le operazioni di base in modo dinamico. TANGRAM: Creare puzzle che richiedono di incastrare forme geometriche per formare un quadro completo, mettendo in gioco le conoscenze sulle figure e le loro proprietà. BINGO DELLE FRAZIONI: Un bingo in cui, estratte le schede con le immagini, i partecipanti devono segnare sul proprio cartellone le frazioni o numeri decimali corrispondenti. GIOCHI DA TAVOLO: Progettare giochi da tavolo che richiedono l'uso di calcoli per avanzare nelle varie fasi del gioco (ad esempio, il "Trivial Pursuit" della matematica o un "Monopoli matematico"). Si utilizzeranno materiali tradizionali come libri, quaderni, fogli, matite, materiale di recupero, cartoncini, colla, forbici, e risorse tecnologiche come tablet, computer e app matematiche. L'apprendimento passerà per laboratori pratici, gli alunni potranno utilizzare un metro, una bilancia e altri strumenti di misura per calcolare le distanze, pesi e aree in un contesto pratico (ad esempio, misurare l'area di un giardino o il peso di oggetti di uso quotidiano); verranno coinvolti nella costruzione di figure geometriche utilizzando materiali come cartoncini, fili, righelli e forbici e calcoleranno perimetri e aree; dovranno affrontare problemi matematici pratici o astratti. Ogni soluzione rappresenterà una "tappa" da superare per continuare a giocare. Partendo dalla realizzazione dei giochi si andranno a consolidare i concetti matematici ad essi collegati. Ognuno contribuirà alla soluzione dei problemi proposti e il lavoro di squadra, la condivisione di idee e strategie faranno dell'apprendimento una sfida collettiva.
Data inizio prevista	01/05/2026

Data fine prevista	30/06/2027
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8G2021
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

GiochiAMO la matematica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.601,00
TOTALE				€ 5.601,00

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