

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 5231
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. "C. COLOMBO"
Codice meccanografico	RMIC83800A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA DELL'IPPOCAMPO, 41
Provincia	ROMA
Comune	FIUMICINO
CAP	00054
Telefono	0665210780
Email	RMIC83800A@istruzione.it
Sito web	https://www.iccolombo.edu.it/
Numero Alunni	459
Plessi	RMIC83800A RMAA838017 RMAA838028 RMEE83801C RMEE83802D RMMM83801B

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	RMIC83800A - I.C. "C. COLOMBO"
Codice candidatura	5231
Importo totale richiesto	€ 50.103,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	10651
Data Delibera Collegio docenti	30/10/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	10652
Data Delibera Consiglio d'istituto	06/11/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Competenze in cammino	€ 50.103,00
TOTALE PROGETTI	€ 50.103,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Lingua in azione	€ 5.448,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Parolando	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Parole in gioco	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	La magia delle parole	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Divertirsi con la matematica	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Avventura nei numeri	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Numerolandia	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Missione matematica	€ 5.601,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Percorsi digitali	€ 5.448,00
TOTALE MODULI			€ 50.103,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Competenze in cammino

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo

ESO4.6.A1.B - Competenze in cammino

Descrizione

Il progetto è finalizzato al recupero e al potenziamento delle competenze di base, con particolare attenzione alla lingua italiana, alla matematica e alle scienze, per gli studenti che presentano difficoltà in queste aree. Si intende offrire un percorso didattico che risponda alle esigenze individuali degli studenti, aiutandoli a sviluppare una solida preparazione che favorisca il loro successo scolastico e personale.

Contesto e necessità:

Nel nostro contesto scolastico è emersa una crescente necessità di interventi mirati per supportare gli studenti che affrontano difficoltà nelle competenze fondamentali. Le cause di tali difficoltà sono molteplici e possono includere fattori personali, metodologie didattiche poco inclusive o cambiamenti nel contesto educativo. La scuola riveste un ruolo cruciale nella formazione dei giovani, e il recupero delle competenze di base è essenziale per garantire a ciascun studente pari opportunità di successo.

Metodologia:

Il progetto si basa su un approccio integrato, che combina momenti di lezione frontale con attività pratiche, laboratori e tutoraggi personalizzati. Gli studenti seguiranno percorsi di recupero adattati alle proprie difficoltà specifiche. Le attività saranno sia teoriche che pratiche, con l'utilizzo di strumenti tecnologici per stimolare un apprendimento attivo e coinvolgente. Un altro aspetto importante sarà l'approccio collaborativo, che prevede lavori di gruppo per favorire l'apprendimento cooperativo e l'interazione tra pari.

Attività previste:

Lezioni frontali e laboratori pratici per approfondire argomenti specifici di grammatica, sintassi, matematica e scienze, con esercitazioni pratiche che consentano agli studenti di applicare quanto appreso.

Attività di gruppo e discussioni: per migliorare la capacità di lavorare in team, sviluppare il pensiero critico e favorire il dialogo tra gli studenti.

Uso di tecnologie educative: piattaforme online e applicazioni didattiche per esercitazioni, simulazioni e test interattivi.

Obiettivi specifici:

Recupero delle competenze linguistiche: migliorare la comprensione e produzione orale e scritta in italiano, con focus sulla grammatica, la sintassi e il lessico.

Recupero delle competenze matematiche: potenziare le abilità aritmetiche e algebriche, con esercitazioni pratiche su operazioni, geometria e risoluzione di problemi.

	<p>Recupero delle conoscenze e abilità scientifiche e tecnologiche attraverso laboratori pratici, esperimenti, esperienze sul campo</p> <p>Valutazione e monitoraggio:</p> <p>Il progresso degli studenti sarà monitorato attraverso test iniziali e finali per la verifica delle competenze in ingresso e al termine del percorso, osservazioni tramite griglie strutturate durante lo svolgimento dei laboratori per valutare l'interesse, la partecipazione, l'interazione in gruppo. Inoltre, ogni studente riceverà un feedback individuale, che indicherà i progressi compiuti e le aree che richiedono ulteriori interventi.</p> <p>Risultati attesi:</p> <p>Il progetto mira a restituire agli studenti una solida preparazione di base, favorendo una maggiore sicurezza nelle loro capacità e una migliore motivazione allo studio. I partecipanti al progetto dovrebbero acquisire competenze fondamentali in lingua e matematica che li aiuteranno ad affrontare con maggiore serenità le sfide scolastiche future. Inoltre, si prevede che gli studenti sviluppino una maggiore autonomia nello studio, una migliore capacità di gestione del tempo e un maggiore grado di autostima.</p> <p>Conclusione:</p> <p>Il recupero delle competenze di base è un passaggio fondamentale per il successo scolastico e per il futuro di ogni studente. Il progetto si propone di creare un ambiente di apprendimento inclusivo, stimolante e personalizzato, che consenta a ciascun ragazzo di superare le proprie difficoltà e di sviluppare le competenze necessarie per affrontare con successo il percorso scolastico e personale.</p>
Codice CUP	J14D24004700007
Data inizio prevista	02/12/2024
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 50.103,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	65402 - Lingua in azione

Descrizione

Il percorso mira a sviluppare e consolidare le competenze linguistiche in modo completo, intervenendo sulle abilità di ascolto, lettura, scrittura e produzione orale. Si basa su metodologie ludiche, partecipative e inclusive, che permettono agli alunni di consolidare le competenze di base attraverso il gioco, la creatività e la collaborazione.

Obiettivi e attività

Ascolto e comprensione orale

Attività di ascolto attivo con testi narrativi e poetici, seguiti da giochi come il detective delle parole, in cui gli alunni individuano dettagli nascosti nel testo.

Uso di audiostorie interattive con domande guidate per stimolare la memoria e l'attenzione.

Lettura e comprensione

Lettura animata di fiabe o racconti, con coinvolgimento dei bambini nel drammatizzare le parti principali.

Il gioco delle sequenze: ordinare le parti di un racconto mescolato per ricostruire la trama.

Laboratori di lettura collaborativa, dove ogni alunno è responsabile di una porzione di testo e contribuisce al significato complessivo.

Scrittura creativa

Utilizzo dei dadi narrativi per creare storie uniche, partendo da parole o immagini suggerite dal dado.

Creazione di un diario di classe, in cui ogni bambino scrive una breve storia o esperienza personale.

Scrivere finali alternativi per racconti già noti.

Espressione orale e drammatizzazione

Giochi teatrali, come l'improvvisazione narrativa, in cui i bambini creano storie dialogate in tempo reale.

Presentazioni a piccoli gruppi su argomenti di interesse, con supporto visivo (es. disegni o cartelloni).

Il gioco del mimo narrativo, dove i bambini rappresentano scene di una storia senza parole e i compagni devono indovinarla.

Ampliamento del vocabolario

Cacce al tesoro lessicali: trovare sinonimi, contrari o parole specifiche in un testo dato.

Giochi a squadre come il memory delle parole, abbinando

	<p>parole e significati o immagini corrispondenti.</p> <p>Creazione di mappe concettuali per categorie di parole (es. animali, emozioni, oggetti).</p> <p>Attività cooperative e inclusive</p> <p>Progetti di gruppo per creare una storia illustrata o un libro collettivo.</p> <p>Attività di scrittura condivisa su un grande foglio, con turni per ogni alunno.</p> <p>Giochi linguistici come l'impiccato, anagrammi o cruciverba tematici.</p> <p>Metodologie Didattiche</p> <p>Apprendimento ludico e attivo: giochi e attività manuali per stimolare curiosità e partecipazione.</p> <p>Cooperazione e inclusione: lavori di gruppo e attività che promuovono l'integrazione e il rispetto dei tempi di apprendimento di ogni alunno.</p> <p>Approccio multimediale: utilizzo di strumenti digitali (es. audiodorie, app per giochi linguistici) e materiali manipolativi.</p> <p>Valutazione e Monitoraggio</p> <p>Osservazione continua: rilevazione della partecipazione attiva e del miglioramento nelle competenze.</p> <p>Prove ludiche finali: una caccia al tesoro linguistica per valutare in modo informale i progressi degli alunni.</p> <p>Produzioni scritte e orali: elaborati creativi e brevi presentazioni per dimostrare le competenze acquisite.</p> <p>Risultati Attesi</p> <p>Miglioramento nella comprensione e produzione orale e scritta.</p> <p>Maggiore consapevolezza nell'uso del lessico e nella strutturazione dei testi.</p> <p>Crescita dell'autostima e del senso di appartenenza attraverso il lavoro collaborativo.</p>
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83802D
Numero destinatari	16

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Lingua in azione

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.448,00
TOTALE				€ 5.448,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	65461 - Divertirsi con la matematica

Descrizione

Il percorso è pensato per rafforzare le competenze di base in matematica degli alunni attraverso attività ludiche, laboratoriali e pratiche. Il percorso mira a rendere la matematica accessibile e coinvolgente, aiutando i bambini a sviluppare un pensiero logico-matematico, la capacità di risolvere problemi e la consapevolezza dell'utilità della matematica nella vita quotidiana.

Obiettivi Formativi

Rafforzare le competenze numeriche di base: riconoscimento dei numeri, conteggio, operazioni fondamentali (addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione).

Sviluppare il pensiero logico-matematico: risoluzione di problemi semplici e complessi attraverso strategie e ragionamento.

Migliorare le capacità di misurazione e stima: utilizzo di strumenti come righelli, bilance e contenitori graduati.

Collegare la matematica alla vita quotidiana: applicazioni pratiche, come la gestione del denaro o il calcolo di tempi e distanze.

Promuovere il lavoro collaborativo: attività di gruppo per stimolare il confronto e la cooperazione tra pari.

Attività

Attività di ingresso: somministrazione di semplici esercizi per rilevare il livello iniziale degli alunni e le principali difficoltà.

Brainstorming matematico: esplorazione delle percezioni della matematica attraverso giochi di associazione e attività creative.

Obiettivi condivisi: introduzione del percorso e spiegazione degli obiettivi con un approccio motivante.

Potenziamento delle competenze numeriche e logiche

Giochi sui numeri: giochi di conteggio, indovinelli matematici, tombola dei numeri.

Operazioni fondamentali: attività pratiche e ludiche per consolidare addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni (ad esempio, costruire problemi a partire da situazioni quotidiane).

Problemi matematici: laboratori di problem solving con situazioni simulate (es. "Come dividere una torta?" o "Quanti mattoncini servono per costruire una torre alta 1 metro?").

Geometria di base: riconoscimento e disegno di figure geometriche, calcolo di perimetri e aree con attività manipolative

Misure e stime: attività di misurazione (lunghezze, pesi, capacità) utilizzando strumenti concreti e stimolando il confronto tra stima e misura reale.

	<p>Matematica nella vita quotidiana</p> <p>Giochi di logica e strategia: Sudoku, tangram, rompicapo numerici e logici per stimolare il pensiero critico.</p> <p>Coding unplugged: introduzione al pensiero computazionale con attività di coding senza dispositivi, come CodyRoby.</p> <p>Laboratori creativi: costruzione di figure geometriche 3D con materiali riciclati, creazione di mosaici matematici.</p> <p>Valutazione</p> <p>Osservazione continua: rilevazione della partecipazione attiva e dell'autonomia nell'applicazione delle strategie matematiche.</p> <p>Prove finali ludiche: giochi e attività matematiche per verificare i progressi in modo informale e coinvolgente.</p> <p>Condivisione dei risultati: riflessione collettiva sul percorso svolto e sui traguardi raggiunti.</p> <p>Metodologie</p> <p>Apprendimento attivo e laboratoriale: manipolazione di materiali concreti, giochi, esperimenti pratici.</p> <p>Cooperative Learning: attività di gruppo per favorire il confronto e la collaborazione tra pari.</p> <p>Gamification: utilizzo di giochi matematici per rendere l'apprendimento più divertente e motivante.</p> <p>Inclusività e personalizzazione: attività differenziate in base ai livelli di competenza iniziali e alle esigenze specifiche degli alunni.</p> <p>Risultati Attesi</p> <p>Maggiore sicurezza e autonomia nell'utilizzo delle competenze matematiche di base.</p> <p>Sviluppo del pensiero logico e della capacità di risolvere problemi.</p> <p>Miglioramento della percezione della matematica come disciplina utile e divertente</p> <p>Crescita dell'autostima e del senso di collaborazione attraverso il lavoro di gruppo</p>
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83802D
Numero destinatari	17

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Divertirsi con 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

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	65545 - Avventura nei numeri

Descrizione

Il Modulo ha l'obiettivo di rinforzare le capacità matematiche fondamentali degli alunni, mediante un approccio dinamico e coinvolgente. Il percorso didattico, della durata complessiva di 30 ore, si articola in una serie di attività teoriche e pratiche, con un'attenzione particolare all'utilizzo di strumenti ludici e tecnologici, come il computer, per facilitare l'apprendimento e stimolare l'interesse degli studenti.

OBIETTIVI

Rinforzo delle competenze di calcolo: consolidamento delle operazioni aritmetiche di base, come addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni, con l'introduzione di operazioni più complesse in modo graduale.

Sviluppo della comprensione del concetto di numero: attraverso attività pratiche, si intende sviluppare la capacità di ragionamento numerico, comprendere i concetti di somma, differenza, prodotto e quoziente, ma anche l'uso dei numeri decimali e frazionari.

Rafforzamento del pensiero logico e problem-solving: stimolare la capacità di affrontare situazioni problematiche e risolvere enigmi matematici, usando strategie diversificate e creative.

Integrazione della tecnologia nell'apprendimento: l'uso del computer e di applicazioni didattiche interattive rappresenta un supporto fondamentale per l'acquisizione delle competenze, incentivando un approccio ludico e collaborativo.

ATTIVITÀ

Attività di Calcolo con il Computer. Introduzione di esercizi di calcolo, utilizzando software educativi che permettono agli studenti di esercitarsi con operazioni di base. La progressione da esercizi di semplice addizione a quelli con moltiplicazione e divisione è pensata per favorire un consolidamento graduale delle competenze.

Giochi Ludici Matematici Per consolidare le conoscenze acquisite in modo ludico, vengono proposti giochi da fare in classe, dove gli alunni devono risolvere operazioni matematiche per trovare indizi e risolvere enigmi. Questo tipo di attività favorisce la collaborazione tra i bambini, stimolando il ragionamento critico e l'approccio al problem-solving.

Laboratorio di Problemi e Puzzle. Vengono proposti una serie di problemi matematici da risolvere in gruppo o individualmente. Si privilegiano problemi contestualizzati, che richiedono l'uso di più operazioni e che permettono ai bambini di applicare concretamente ciò che hanno appreso. Inoltre, vengono utilizzati puzzle matematici, come i rompicapi logici, per stimolare il pensiero critico e creativo. Queste attività sono particolarmente

	<p>utili per sviluppare il pensiero astratto e la capacità di analisi.</p> <p>METODOLOGIE DIDATTICHE</p> <p>L'approccio didattico adottato è di tipo attivo e partecipativo, con una forte componente laboratoriale. La metodologia mira a coinvolgere gli studenti in attività pratiche, stimolando la curiosità e il desiderio di esplorare nuovi concetti matematici.</p> <p>L'integrazione della tecnologia permette di rendere l'apprendimento più interattivo e meno astratto, favorendo una didattica personalizzata che si adatta alle esigenze di ogni bambino. Le attività sono progettate per stimolare il lavoro di gruppo, l'interazione sociale e il pensiero critico, con momenti di riflessione condivisa sui risultati raggiunti.</p> <p>VALUTAZIONE</p> <p>La valutazione dell'apprendimento avviene attraverso osservazioni dirette durante le attività pratiche, la correzione dei compiti e dei giochi. Viene dato ampio spazio all'auto-valutazione degli studenti, che vengono incoraggiati a riflettere sui propri progressi e sulle difficoltà incontrate. La valutazione finale considera non solo i risultati numerici ottenuti, ma anche la partecipazione attiva, l'impegno e la capacità di applicare il pensiero critico alle situazioni problematiche.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Maggiore sicurezza e autonomia nell'utilizzo delle competenze matematiche di base.</p> <p>Sviluppo del pensiero logico e della capacità di risolvere problemi.</p> <p>Miglioramento della percezione della matematica come disciplina utile e divertente.</p>
Data inizio prevista	20/10/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83802D
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Avventura nei numeri

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
Titolo modulo	65433 - Parolando

Descrizione

Il percorso mira a sviluppare e consolidare le competenze linguistiche in modo completo, intervenendo sulle abilità di ascolto, lettura, scrittura e produzione orale. Si basa su metodologie ludiche, partecipative e inclusive, che permettono agli alunni di consolidare le competenze di base attraverso il gioco, la creatività e la collaborazione.

Obiettivi e attività

Ascolto e comprensione orale

Attività di ascolto attivo con testi narrativi e poetici, seguiti da giochi come il detective delle parole, in cui gli alunni individuano dettagli nascosti nel testo.

Uso di audiodischi interattive con domande guidate per stimolare la memoria e l'attenzione.

Lettura e comprensione

Lettura animata di fiabe o racconti, con coinvolgimento dei bambini nel drammatizzare le parti principali.

Il gioco delle sequenze: ordinare le parti di un racconto mescolato per ricostruire la trama.

Laboratori di lettura collaborativa, dove ogni alunno è responsabile di una porzione di testo e contribuisce al significato complessivo.

Scrittura creativa

Utilizzo dei dadi narrativi per creare storie uniche, partendo da parole o immagini suggerite dal dado.

Creazione di un diario di classe, in cui ogni bambino scrive una breve storia o esperienza personale.

Scrivere finali alternativi per racconti già noti.

Espressione orale e drammatizzazione

Giochi teatrali, come l'improvvisazione narrativa, in cui i bambini creano storie dialogate in tempo reale.

Presentazioni a piccoli gruppi su argomenti di interesse, con supporto visivo (es. disegni o cartelloni).

Il gioco del mimo narrativo, dove i bambini rappresentano scene di una storia senza parole e i compagni devono indovinarla.

Ampliamento del vocabolario

Cacce al tesoro lessicali: trovare sinonimi, contrari o parole specifiche in un testo dato.

	<p>Giochi a squadre come il memory delle parole, abbinando parole e significati o immagini corrispondenti.</p> <p>Creazione di mappe concettuali per categorie di parole (es. animali, emozioni, oggetti).</p> <p>Attività cooperative e inclusive</p> <p>Progetti di gruppo per creare una storia illustrata o un libro collettivo.</p> <p>Attività di scrittura condivisa su un grande foglio, con turni per ogni alunno.</p> <p>Giochi linguistici come l'impiccato, anagrammi o cruciverba tematici.</p> <p>Metodologie Didattiche</p> <p>Apprendimento ludico e attivo: giochi e attività manuali per stimolare curiosità e partecipazione.</p> <p>Cooperazione e inclusione: lavori di gruppo e attività che promuovono l'integrazione e il rispetto dei tempi di apprendimento di ogni alunno.</p> <p>Approccio multimediale: utilizzo di strumenti digitali (es. audiostorie, app per giochi linguistici) e materiali manipolativi.</p> <p>Valutazione</p> <p>Osservazione continua: rilevazione della partecipazione attiva e del miglioramento nelle competenze.</p> <p>Prove ludiche finali: una caccia al tesoro linguistica per valutare in modo informale i progressi degli alunni.</p> <p>Produzioni scritte e orali: elaborati creativi e brevi presentazioni per dimostrare le competenze acquisite.</p> <p>Risultati Attesi</p> <p>Miglioramento nella comprensione e produzione orale e scritta.</p> <p>Maggiore consapevolezza nell'uso del lessico e nella strutturazione dei testi.</p> <p>Crescita dell'autostima e del senso di appartenenza attraverso il lavoro collaborativo.</p>
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83801C
Numero destinatari	17

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parolando

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
Titolo modulo	65502 - Parole in gioco

Descrizione

Il laboratorio vuole offrire ai bambini uno spazio interattivo, creativo e stimolante per sviluppare competenze linguistiche nella lingua madre. Attraverso attività ludico-educative, si intende:

Favorire il pieno sviluppo delle capacità comunicative.

Promuovere una comprensione approfondita della lingua.

Sostenere il dialogo e la cooperazione in contesti culturali e sociali diversi.

L'approccio si fonda su un equilibrio tra sviluppo personale, realizzazione individuale e collaborazione, fornendo strumenti per migliorare comprensione, sintesi e argomentazione in modo creativo e pertinente.

OBIETTIVI:

Ascolto e parlato

Prendere la parola rispettando i turni in dialoghi, conversazioni e discussioni.

Interagire in modo collaborativo, formulando domande, dando risposte e fornendo esempi chiari.

Esprimere opinioni personali in modo pertinente, collegandole alle posizioni altrui.

Raccontare esperienze personali o storie inventate in modo logico e coerente.

Lettura

Applicare strategie di lettura silenziosa e ad alta voce per migliorare la comprensione.

Analizzare testi ponendo domande e individuando dettagli chiave.

Distinguere tra testi narrativi realistici e fantastici, comprendendo l'intento comunicativo.

Scrittura

Pianificare e organizzare racconti, riflessioni ed esperienze.

Produrre testi chiari con informazioni essenziali su luoghi, tempi e personaggi.

Lessico e grammatica

Comprendere e utilizzare il lessico di base in modo appropriato.

Arricchire il vocabolario con attività ludico-educative.

Riconoscere e applicare convenzioni ortografiche per migliorare la produzione scritta.

Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.

	<p>ATTIVITÀ</p> <p>Giochi Fonologici</p> <p>1. Consapevolezza globale: Rime, segmentazione sillabica, fusione sillabica, riconoscimento e manipolazione di sillabe e suoni.</p> <p>2. Consapevolezza analitica: Segmentazione fonemica, produzione di parole con fonemi dati, giochi di elisione e sostituzione di lettere.</p> <p>Giochi di parole e scrittura Creare catene di parole cambiando lettere. Aggiungere o togliere lettere per trasformare significati. Cruciverba, anagrammi, e attività di riordino di lettere e sillabe.</p> <p>Produzione creativa Comporre canzoni e filastrocche. Realizzare piccole sceneggiature e rappresentazioni teatrali.</p> <p>Metodologie Didattiche</p> <p>1. Apprendimento collaborativo attraverso discussioni, confronto e cooperazione. 2. Didattica laboratoriale per sperimentare, costruire e apprendere attraverso il fare. 3. Uso di strumenti digitali per stimolare approcci critici e creativi. 4. Proposte differenziate con difficoltà graduali per rispondere ai bisogni di ciascun alunno.</p> <p>Valutazione</p> <p>- Osservazione continua: monitorare il progresso nell'uso del linguaggio e nella partecipazione. - Prove ludiche: attività finali come una rappresentazione teatrale per valutare in modo informale le competenze acquisite.</p> <p>Risultati Attesi</p> <p>Miglioramento nella comprensione e produzione orale e scritta Incremento del lessico e maggiore padronanza linguistica Potenziamento dell'autostima e della capacità di lavorare in gruppo</p>
Data inizio prevista	20/10/2025

Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83802D
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parole in gioco

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	65640 - Numerolandia

Descrizione

Il Modulo ha l'obiettivo di rinforzare le capacità matematiche fondamentali degli alunni, mediante un approccio dinamico e coinvolgente. Il percorso didattico, della durata complessiva di 30 ore, si articola in una serie di attività teoriche e pratiche, con un'attenzione particolare all'utilizzo di strumenti ludici e tecnologici, come il computer, per facilitare l'apprendimento e stimolare l'interesse degli studenti.

OBIETTIVI

Rinforzo delle competenze di calcolo: consolidamento delle operazioni aritmetiche di base, come addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni, con l'introduzione di operazioni più complesse in modo graduale.

Sviluppo della comprensione del concetto di numero: attraverso attività pratiche, si intende sviluppare la capacità di ragionamento numerico, comprendere i concetti di somma, differenza, prodotto e quoziente, ma anche l'uso dei numeri decimali e frazionari.

Rafforzamento del pensiero logico e problem-solving: stimolare la capacità di affrontare situazioni problematiche e risolvere enigmi matematici, usando strategie diversificate e creative.

Integrazione della tecnologia nell'apprendimento: l'uso del computer e di applicazioni didattiche interattive rappresenta un supporto fondamentale per l'acquisizione delle competenze, incentivando un approccio ludico e collaborativo.

ATTIVITÀ

Attività di Calcolo con il Computer. Introduzione di esercizi di calcolo, utilizzando software educativi che permettono agli studenti di esercitarsi con operazioni di base. La progressione da esercizi di semplice addizione a quelli con moltiplicazione e divisione è pensata per favorire un consolidamento graduale delle competenze.

Giochi Ludici Matematici Per consolidare le conoscenze acquisite in modo ludico, vengono proposti giochi da fare in classe, dove gli alunni devono risolvere operazioni matematiche per trovare indizi e risolvere enigmi. Questo tipo di attività favorisce la collaborazione tra i bambini, stimolando il ragionamento critico e l'approccio al problem-solving.

Laboratorio di Problemi e Puzzle. Vengono proposti una serie di problemi matematici da risolvere in gruppo o individualmente. Si privilegiano problemi contestualizzati, che richiedono l'uso di più operazioni e che permettono ai bambini di applicare concretamente ciò che hanno appreso. Inoltre, vengono utilizzati puzzle matematici, come i rompicapi logici, per stimolare il pensiero critico e creativo. Queste attività sono particolarmente

	<p>utili per sviluppare il pensiero astratto e la capacità di analisi.</p> <p>METODOLOGIE DIDATTICHE</p> <p>L'approccio didattico adottato è di tipo attivo e partecipativo, con una forte componente laboratoriale. La metodologia mira a coinvolgere gli studenti in attività pratiche, stimolando la curiosità e il desiderio di esplorare nuovi concetti matematici.</p> <p>L'integrazione della tecnologia permette di rendere l'apprendimento più interattivo e meno astratto, favorendo una didattica personalizzata che si adatta alle esigenze di ogni bambino. Le attività sono progettate per stimolare il lavoro di gruppo, l'interazione sociale e il pensiero critico, con momenti di riflessione condivisa sui risultati raggiunti.</p> <p>VALUTAZIONE</p> <p>La valutazione dell'apprendimento avviene attraverso osservazioni dirette durante le attività pratiche, la correzione dei compiti e dei giochi. Viene dato ampio spazio all'auto-valutazione degli studenti, che vengono incoraggiati a riflettere sui propri progressi e sulle difficoltà incontrate. La valutazione finale considera non solo i risultati numerici ottenuti, ma anche la partecipazione attiva, l'impegno e la capacità di applicare il pensiero critico alle situazioni problematiche.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Maggiore sicurezza e autonomia nell'utilizzo delle competenze matematiche di base.</p> <p>Sviluppo del pensiero logico e della capacità di risolvere problemi.</p> <p>Miglioramento della percezione della matematica come disciplina utile e divertente.</p>
Data inizio prevista	20/10/2025
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83801C
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Numerolandia

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
Titolo modulo	65507 - La magia delle parole

Descrizione

Il laboratorio vuole offrire ai bambini uno spazio interattivo, creativo e stimolante per sviluppare competenze linguistiche nella lingua madre. Attraverso attività ludico-educative, si intende:

Favorire il pieno sviluppo delle capacità comunicative.

Promuovere una comprensione approfondita della lingua.

Sostenere il dialogo e la cooperazione in contesti culturali e sociali diversi.

L'approccio si fonda su un equilibrio tra sviluppo personale, realizzazione individuale e collaborazione, fornendo strumenti per migliorare comprensione, sintesi e argomentazione in modo creativo e pertinente.

OBIETTIVI:

Ascolto e parlato

Prendere la parola rispettando i turni in dialoghi, conversazioni e discussioni.

Interagire in modo collaborativo, formulando domande, dando risposte e fornendo esempi chiari.

Esprimere opinioni personali in modo pertinente, collegandole alle posizioni altrui.

Raccontare esperienze personali o storie inventate in modo logico e coerente.

Lettura

Applicare strategie di lettura silenziosa e ad alta voce per migliorare la comprensione.

Analizzare testi ponendo domande e individuando dettagli chiave.

Distinguere tra testi narrativi realistici e fantastici, comprendendo l'intento comunicativo.

Scrittura

Pianificare e organizzare racconti, riflessioni ed esperienze.

Produrre testi chiari con informazioni essenziali su luoghi, tempi e personaggi.

Lessico e grammatica

Comprendere e utilizzare il lessico di base in modo appropriato.

Arricchire il vocabolario con attività ludico-educative.

Riconoscere e applicare convenzioni ortografiche per migliorare la produzione scritta.

Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.

	<p>ATTIVITÀ</p> <p>Giochi Fonologici</p> <p>1. Consapevolezza globale: Rime, segmentazione sillabica, fusione sillabica, riconoscimento e manipolazione di sillabe e suoni.</p> <p>2. Consapevolezza analitica: Segmentazione fonemica, produzione di parole con fonemi dati, giochi di elisione e sostituzione di lettere.</p> <p>Giochi di parole e scrittura Creare catene di parole cambiando lettere. Aggiungere o togliere lettere per trasformare significati. Cruciverba, anagrammi, e attività di riordino di lettere e sillabe.</p> <p>Produzione creativa Comporre canzoni e filastrocche. Realizzare piccole sceneggiature e rappresentazioni teatrali.</p> <p>Metodologie Didattiche</p> <p>1. Apprendimento collaborativo attraverso discussioni, confronto e cooperazione.</p> <p>2. Didattica laboratoriale per sperimentare, costruire e apprendere attraverso il fare.</p> <p>3. Uso di strumenti digitali per stimolare approcci critici e creativi.</p> <p>4. Proposte differenziate con difficoltà graduali per rispondere ai bisogni di ciascun alunno.</p> <p>Valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione continua: monitorare il progresso nell'uso del linguaggio e nella partecipazione. - Prove ludiche: attività finali come una rappresentazione teatrale per valutare in modo informale le competenze acquisite. <p>Risultati Attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> Miglioramento nella comprensione e produzione orale e scritta Incremento del lessico e maggiore padronanza linguistica Potenziamento dell'autostima e della capacità di lavorare in gruppo
<p>Data inizio prevista</p>	<p>20/10/2025</p>

Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83801C
Numero destinatari	17
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

La magia delle parole

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

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	65473 - Missione matematica

Descrizione

Il percorso è pensato per rafforzare le competenze di base in matematica degli alunni attraverso attività ludiche, laboratoriali e pratiche. Il percorso mira a rendere la matematica accessibile e coinvolgente, aiutando i bambini a sviluppare un pensiero logico-matematico, la capacità di risolvere problemi e la consapevolezza dell'utilità della matematica nella vita quotidiana.

Obiettivi Formativi

Rafforzare le competenze numeriche di base: riconoscimento dei numeri, conteggio, operazioni fondamentali (addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione).

Sviluppare il pensiero logico-matematico: risoluzione di problemi semplici e complessi attraverso strategie e ragionamento.

Migliorare le capacità di misurazione e stima: utilizzo di strumenti come righelli, bilance e contenitori graduati.

Collegare la matematica alla vita quotidiana: applicazioni pratiche, come la gestione del denaro o il calcolo di tempi e distanze.

Promuovere il lavoro collaborativo: attività di gruppo per stimolare il confronto e la cooperazione tra pari.

Attività

Attività di ingresso: somministrazione di semplici esercizi per rilevare il livello iniziale degli alunni e le principali difficoltà.

Brainstorming matematico: esplorazione delle percezioni della matematica attraverso giochi di associazione e attività creative.

Obiettivi condivisi: introduzione del percorso e spiegazione degli obiettivi con un approccio motivante.

Potenziamento delle competenze numeriche e logiche

Giochi sui numeri: giochi di conteggio, indovinelli matematici, tombola dei numeri.

Operazioni fondamentali: attività pratiche e ludiche per consolidare addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni (ad esempio, costruire problemi a partire da situazioni quotidiane).

Problemi matematici: laboratori di problem solving con situazioni simulate (es. "Come dividere una torta?" o "Quanti mattoncini servono per costruire una torre alta 1 metro?").

Geometria di base: riconoscimento e disegno di figure geometriche, calcolo di perimetri e aree con attività manipolative

Misure e stime: attività di misurazione (lunghezze, pesi, capacità) utilizzando strumenti concreti e stimolando il confronto tra stima e misura reale.

	<p>Matematica nella vita quotidiana</p> <p>Giochi di logica e strategia: Sudoku, tangram, rompicapo numerici e logici per stimolare il pensiero critico.</p> <p>Coding unplugged: introduzione al pensiero computazionale con attività di coding senza dispositivi, come CodyRoby.</p> <p>Laboratori creativi: costruzione di figure geometriche 3D con materiali riciclati, creazione di mosaici matematici.</p> <p>Valutazione</p> <p>Osservazione continua: rilevazione della partecipazione attiva e dell'autonomia nell'applicazione delle strategie matematiche.</p> <p>Prove finali ludiche: giochi e attività matematiche per verificare i progressi in modo informale e coinvolgente.</p> <p>Condivisione dei risultati: riflessione collettiva sul percorso svolto e sui traguardi raggiunti.</p> <p>Metodologie</p> <p>Apprendimento attivo e laboratoriale: manipolazione di materiali concreti, giochi, esperimenti pratici.</p> <p>Cooperative Learning: attività di gruppo per favorire il confronto e la collaborazione tra pari.</p> <p>Gamification: utilizzo di giochi matematici per rendere l'apprendimento più divertente e motivante.</p> <p>Inclusività e personalizzazione: attività differenziate in base ai livelli di competenza iniziali e alle esigenze specifiche degli alunni.</p> <p>Risultati Attesi</p> <p>Maggiore sicurezza e autonomia nell'utilizzo delle competenze matematiche di base.</p> <p>Sviluppo del pensiero logico e della capacità di risolvere problemi.</p> <p>Miglioramento della percezione della matematica come disciplina utile e divertente</p> <p>Crescita dell'autostima e del senso di collaborazione attraverso il lavoro di gruppo</p>
Data inizio prevista	13/01/2025
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83801C
Numero destinatari	17

Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Missione 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	Scienze
Titolo modulo	65724 - Percorsi digitali

Descrizione

il progetto intende sviluppare il pensiero computazionale per migliorare le capacità di problem solving e dare impulso alle STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Maths). Il Coding avvia all'uso consapevole del computer; aiuta a comprendere che le dotazioni tecnologiche sono strumenti attraverso i quali realizzare dei progetti; sviluppa il pensiero riflessivo e procedurale; favorisce l'utilizzo diretto di conoscenze matematiche, linguistiche, antropologiche e scientifiche; promuove il lavoro cooperativo; sviluppa il pensiero creativo; induce alla riflessione sull'errore come nuovo punto di lavoro; incrementa le capacità di espressione linguistica sia orale che scritta per comunicare il proprio operato agli altri o come memoria personale. Il percorso prevede l'uso di codici, algoritmi, istruzioni e diagrammi di flusso. I temi da sviluppare saranno: il linguaggio del computer e l'algoritmo; la programmazione a blocchi con l'uso della piattaforma Code.org; le basi di Scratch; la programmazione unplugged con Cody Roby.

OBIETTIVI

avvicinarsi alle materie STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica)

sviluppare le abilità di coding

acquisire familiarità con i concetti matematici di base.

utilizzare programmi di videoscrittura e gestione immagini

sviluppare il pensiero computazionale e il problem solving.

ATTIVITÀ

Coding unplugged. La scacchiera (realizzazione individuale). Il gioco di ruolo: programmatore e robot.

La piattaforma Code.org (Programma il Futuro- CINI-MIUR).

Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio.

Spostamenti sulla scacchiera su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa. Rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi.

Scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi predefiniti per guidare i compagni nel riprodurre un percorso. Giochi con CodyRoby. Giochi matematici. Giochi di logica matematica.

Le attività saranno svolte in modo individuale, di coppia e a squadre.

Valutazione

	<p>Osservazione continua: rilevazione della partecipazione attiva e dell'autonomia nell'applicazione delle strategie matematiche. Condivisione dei risultati: riflessione collettiva sul percorso svolto e sui traguardi raggiunti.</p> <p>Metodologie Cooperative Learning: attività di gruppo per favorire il confronto e la collaborazione tra pari. Gamification: utilizzo di giochi matematici per rendere l'apprendimento più divertente e motivante. Inclusività e personalizzazione: attività differenziate in base ai livelli di competenza iniziali e alle esigenze specifiche degli alunni.</p> <p>Risultati Attesi Maggiore sicurezza e autonomia nell'utilizzo delle competenze matematiche di base. Sviluppo del pensiero logico e della capacità di risolvere problemi. Miglioramento della percezione della matematica come disciplina utile e divertente. Crescita dell'autostima e del senso di collaborazione attraverso il lavoro di gruppo.</p>
Data inizio prevista	12/01/2026
Data fine prevista	18/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	RMEE83801C
Numero destinatari	16
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Percorsi digitali

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

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