

AVVISO - 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
CANDIDATURA N. 1213
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	FALERONE ISC
Codice meccanografico	APIC825004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA SPINETO 1/F
Provincia	FERMO
Comune	FALERONE
CAP	63022
Telefono	0734710165
Email	APIC825004@istruzione.it
Sito web	www.icfalerone.edu.it
Numero Alunni	610
Plessi	APIC825004 APAA825011 APAA825022 APAA825033 APAA825044 APAA825055 APAA825066 APEE825016 APEE825027 APEE825049 APEE82505A APMM825015 APMM825026 APMM825037

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
Istituto	APIC825004 - FALERONE ISC
Codice candidatura	1213
Importo totale richiesto	€ 50.715,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	40
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	08/11/2023
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	76
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	10/11/2023
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	23/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
Insieme dopo la scuola	€ 50.715,00
TOTALE PROGETTI	€ 50.715,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	L'arte delle emozioni	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	" Di corsa..... verso la scrittura"	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	...A Scuola di SPORT!!!	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Teatrando	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	"Parole in Gioco: laboratorio di Italiano"	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	"English grammar and vocabulary with Fun: the Kahoot Experience"	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica in gioco	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Stelle da paura	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Personaggi CREATTIVI in cerca di stop motion	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 50.715,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Insieme dopo la scuola

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	Insieme dopo la scuola
--------	------------------------

Descrizione

Il progetto "Insieme dopo la scuola" nasce con l'obiettivo di supportare le famiglie durante il periodo di chiusura delle scuole, offrendo un programma che potenzi le competenze degli alunni e favorisca l'inclusione e la socialità. Attraverso attività laboratoriali e ludiche, il progetto mira a creare un ambiente di apprendimento stimolante, piacevole e innovativo.

Obiettivi del Progetto

1. Supporto alle famiglie: offrire un'opportunità di custodia educativa durante i mesi estivi, alleviando le famiglie dal punto di vista organizzativo.
2. Potenziare le competenze degli alunni: implementare attività che sviluppino le competenze trasversali e specifiche degli studenti, favorendo il consolidamento di conoscenze acquisite durante l'anno scolastico.
3. Inclusione sociale: promuovere l'inclusione e l'integrazione sociale attraverso attività che coinvolgano tutti gli alunni, indipendentemente dalle loro diverse abilità e background socio-culturali.
4. Sviluppo della socialità: creare momenti di aggregazione e collaborazione tra gli alunni, stimolando la costruzione di nuove amicizie e il rafforzamento delle capacità relazionali.

Metodologie didattiche

Il progetto prevede l'utilizzo prevalente di metodi laboratoriali e ludici, volti a rendere le attività accattivanti e significative. Queste metodologie permettono di imparare attraverso il fare, stimolando la creatività e l'innovazione.

- Laboratori creativi: attività manuali e artistiche che sviluppano la creatività e le abilità pratiche degli alunni.
- Giochi educativi: giochi strutturati che favoriscono l'apprendimento di concetti e abilità in modo divertente e interattivo, gamification.
- Attività outdoor: esperienze all'aperto che promuovono la conoscenza del territorio e l'educazione ambientale.

Collaborazioni e sinergie

Il progetto "Insieme dopo la scuola" si avvale della collaborazione di enti locali e associazioni del territorio, creando una rete di supporto e sinergia che arricchisce l'offerta formativa. Tra i partner principali figurano:

- Associazioni culturali e sportive: organizzazioni che offrono competenze specifiche e conducono attività mirate nel campo della cultura, dell'arte, dello sport e dell'educazione ambientale.

	<p>Struttura dei moduli</p> <p>Il progetto è articolato in moduli tematici che coprono diverse aree di interesse e competenze. Ogni modulo è pensato per essere flessibile e adattabile alle esigenze degli alunni, garantendo una partecipazione attiva e motivante.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Arte e creatività: laboratori di pittura, teatro e musica. 2. Scienza e tecnologia: esperimenti scientifici, robotica, coding. 3. Sport e benessere: attività sportive, giochi di squadra, educazione al benessere fisico. 4. Recupero delle competenze: laboratori di matematica ed italiano. 5. Lingua inglese <p>"Insieme dopo la scuola" è un progetto che guarda al futuro, puntando a offrire un'esperienza di qualità che non solo sostenga le famiglie, ma anche arricchisca il percorso formativo degli alunni. Attraverso l'uso di metodi innovativi e la collaborazione con il territorio, vogliamo creare un contesto educativo stimolante e inclusivo, capace di lasciare un segno positivo nella crescita dei nostri ragazzi.</p>
Codice CUP	I54D24001040007
Data inizio prevista	30/06/2024
Data fine prevista	30/06/2025
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 50.715,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	"English grammar and vocabulary with Fun: the Kahoot Experience"

Descrizione

Obiettivi:

1. Migliorare il vocabolario e la comprensione grammaticale degli studenti di livello pre-A1 del QCER.
2. Favorire un apprendimento divertente e interattivo tramite l'uso della piattaforma Kahoot.
3. Stimolare la motivazione e l'interesse per l'apprendimento dell'inglese attraverso attività ludiche e tecnologiche.

Metodologia:

L'attività principale del progetto è l'uso di quiz interattivi su Kahoot per rinforzare e potenziare il lessico e le strutture grammaticali apprese in classe. Le lezioni sono strutturate in modo da alternare momenti di insegnamento frontale a momenti di gioco e verifica delle conoscenze con Kahoot.

Attività:

1. Introduzione al progetto e presentazione della piattaforma Kahoot. Introduzione del vocabolario di base (colori, numeri, animali) con creazione di flashcards e giochi di abbinamento. Utilizzo di Kahoot per verificare il vocabolario appreso con domande relative ai colori, numeri e animali.
2. Espansione del Lessico e Prime Strutture Grammaticali con introduzione di nuovi vocaboli (cibi, oggetti scolastici, parti del corpo) e delle prime strutture grammaticali (es. "This is a...", "I have..."). Giochi di ruolo e canzoni per memorizzare le parole con Kahoot per rinforzare il vocabolario e le strutture grammaticali introdotte.
3. Consolidamento e Valutazione con la revisione del lessico e delle strutture grammaticali apprese. Attività di gruppo per la preparazione di domande per un Kahoot da parte degli studenti con l'aiuto dell'insegnante.
4. Quiz finale su Kahoot con tutte le tematiche trattate durante il progetto. Il quiz competitivo a squadre prevederà dei premi simbolici per incentivare la partecipazione.

Valutazione del Progetto:

- Osservazione Diretta: Monitoraggio del coinvolgimento e della partecipazione degli studenti durante le attività in classe e i quiz su Kahoot.
- Quiz su Kahoot: Risultati dei quiz per valutare i progressi nel vocabolario e nella grammatica.
- Feedback degli Studenti: Brevi questionari per raccogliere le opinioni degli studenti sull'attività e il loro livello di gradimento.

Conclusioni:

L'uso di Kahoot per il potenziamento del lessico e della grammatica in inglese si dimostra un metodo efficace e

	coinvolgente per gli studenti delle classi 1-2-3 primaria di livello pre-A1. La combinazione di tecnologia e gioco dovrebbe facilitare l'apprendimento in modo divertente e interattivo, incoraggiando la partecipazione attiva e migliorando le competenze linguistiche di base. Il progetto non solo mira a potenziare le conoscenze linguistiche, ma a stimolare anche la collaborazione e la competitività sana tra gli studenti, creando un ambiente di apprendimento positivo e motivante.
Data inizio prevista	08/10/2024
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	APEE82505A
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"English grammar and vocabulary with Fun: the Kahoot Experience"

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Personaggi CREATTIVI in cerca di stop motion

Descrizione

Si propone un laboratorio di animazione digitale per brevi storie animate in stop motion con personaggi creati dai ragazzi con varie tecniche di modellazione: ovatta, plastilina, cartoncino, das , cartapesta per veicolare un messaggio scelto.

Il laboratorio prevede la scrittura e la produzione, in tutti i suoi aspetti, di un vero e proprio cortometraggio animato con la tecnica dello stop motion.

I partecipanti verranno invitati a liberare la fantasia per creare una storia che sarà scritta a più mani, guidati da un esperto sceneggiatore. Successivamente gli studenti realizzeranno con la tecnica del collage, partendo da materiale cartaceo di riciclo, tutti i personaggi e le ambientazioni della storia che, come ultimo step, verranno animati con la tecnica dello stop-motion.

I partecipanti impareranno i segreti della scrittura creativa per un film, la tecnica del collage artistico e, in ultimo, la tecnica che sta alla base del cartone animato: lo stop-motion.

Obiettivi

Sviluppare la creatività

Esprimere le idee e storie in modo visivo e narrativo.

Acquisire le basi dell'animazione stop motion e l'uso di materiali vari.

Imparare a modellare con diversi materiali

Essere in grado di passare dal disegno di un personaggio alla sua realizzazione 3d

Promuovere la collaborazione e il lavoro di gruppo.

Saper pianificazione e progettare

Saper fare uno storyboard

Esprimere idee, emozioni e sensazioni

Metodologia: laboratoriale, cooperative learning, peer education, brainstorming.

Attività

Divisione in piccoli gruppi di 4/5 elementi, ogni gruppo realizzerà una storia con la progettazione di personaggi

Introdurre i ragazzi al concetto di animazione stop motion, con esempi di animazioni stop motion.

Discussione delle idee per le storie: tema, personaggi, ambientazione e trama.

Creazione di un'idea di base per la storia da animare.

Scrivere una storia semplice e creare uno storyboard.

Disegno delle scene principali su carta o in 3d con piccoli oggetti o manufatti.

	<p>Creazione dei personaggi con diverse tecniche: cartoncino con fermacampioni o simili, ovatta e vinavil, plastilina, das o cartapesta Disegnare e ritagliare personaggi e accessori da cartoncini colorati. Colorare e decorare i personaggi. Aggiungere dettagli come occhi mobili o elementi di tessuto. Modellare personaggi e oggetti di scena con plastilina colorata. Allestimento del set di animazione con sfondo e personaggi. Posizionamento della fotocamera o smartphone su un treppiede. Prove di movimento dei personaggi e cambi di scena. Animazione Stop Motion catturando i frame. Scattare foto frame-by-frame, spostando leggermente i personaggi ad ogni scatto. Utilizzare un software di animazione stop motion per assemblare le immagini. Montaggio e editing con musica, effetti sonori e voci narranti se necessario. Modificare e rifinire l'animazione per assicurare fluidità. Presentare l'animazione completata e discutere del processo. Proiezione dell'animazione finale per il gruppo. Discussione su ciò che hanno imparato, le sfide affrontate e i successi ottenuti. Feedback e riflessioni sul progetto.</p> <p>Valutazione La valutazione sarà basata sulla partecipazione attiva, sull'impegno durante le attività e sul miglioramento delle capacità individuali e di gruppo. Ogni incontro prevede momenti di feedback e riflessione per monitorare i progressi dei bambini.</p>
Data inizio prevista	07/10/2024
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	APMM825037
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Personaggi CREATIVI in cerca di stop motion

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Stelle da paura

<p>Descrizione</p>	<p>La progettazione del corso di astronomia per bambini di età compresa tra 8 e 10 anni rappresenta un'opportunità unica per stimolare la curiosità e l'interesse dei più giovani verso le scienze. L'astronomia, con le sue infinite meraviglie e misteri, è una disciplina che può affascinare e ispirare, ponendo le basi per una futura passione scientifica.</p> <p>Obiettivi del Corso Il corso si propone di raggiungere i seguenti obiettivi:</p> <p>Stimolare la Curiosità: incoraggiare i bambini a porre domande e a esplorare il mondo che li circonda attraverso l'osservazione del cielo.</p> <p>Fornire Conoscenze di Base: introdurre i concetti fondamentali dell'astronomia, come il sistema solare, le stelle, le costellazioni e altri corpi celesti.</p> <p>Sviluppare competenze osservative: Insegnare l'uso di strumenti semplici come i telescopi e le mappe stellari per l'osservazione del cielo notturno.</p> <p>Favorire il Pensiero Critico: promuovere il pensiero scientifico e la capacità di comprendere e interpretare fenomeni astronomici.</p> <p>Stimolare la Creatività: utilizzare attività creative e ludiche per rendere l'apprendimento divertente e coinvolgente.</p> <p>Metodologia Didattica Il corso sarà caratterizzato da un approccio pratico e interattivo, utilizzando una varietà di metodi didattici per coinvolgere i bambini e mantenere alto il loro interesse. Le lezioni saranno strutturate in modo da combinare teoria e pratica, con particolare enfasi su attività laboratoriali e giochi educativi.</p> <p>Lezioni Interattive: brevi spiegazioni teoriche seguite da domande e discussioni per stimolare la partecipazione attiva.</p> <p>Laboratori pratici: attività manuali come la costruzione di modellini del sistema solare, osservazioni con telescopi e esperimenti semplici per comprendere fenomeni astronomici.</p> <p>Giochi educativi: utilizzo di giochi e quiz per rendere l'apprendimento più dinamico e divertente.</p> <p>Osservazioni del cielo: sessioni di osservazione notturna guidate, utilizzando telescopio, app, astrolabio e mappe stellari per riconoscere stelle, pianeti e costellazioni.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>09/06/2025</p>

Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	APEE825049
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Stelle da paura

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	Teatrando

Descrizione

Il laboratorio "Il Teatro delle Meraviglie" è un percorso finalizzato ad introdurre gli alunni della scuola primaria al mondo del teatro. Attraverso giochi, esercizi di espressione corporea, drammatizzazione e improvvisazione, i bambini potranno sviluppare le loro capacità di comunicazione, creatività e collaborazione. Ogni incontro è progettato per essere divertente e stimolante, incoraggiando i piccoli partecipanti a esprimere se stessi e a lavorare in gruppo.

Obiettivi

1. Sviluppare l'espressione corporea e vocale.
2. Stimolare la creatività e l'immaginazione.
3. Favorire la collaborazione e il lavoro di gruppo.
4. Migliorare le capacità di ascolto e di attenzione.
5. Introduzione alle tecniche di base della recitazione e del teatro.

Struttura del Laboratorio

Giochi di conoscenza e di riscaldamento.

- Obiettivo: creare un ambiente accogliente e stimolare l'interesse per il teatro.

- Materiali: palline, foulard colorati.

Espressione Corporea

-Attività: esercizi di movimento e mimica.

- Sviluppare la consapevolezza del corpo e l'espressività fisica.

- Materiali: musica per il movimento, specchi.

La Voce e le Emozioni

- Attività: esercizi vocali e giochi per esprimere le emozioni.

- Obiettivo: migliorare l'uso della voce e la capacità di esprimere le emozioni.

- Materiali: microfoni giocattolo, schede delle emozioni.

Improvvisazione e Fantasia

- Attività: giochi di improvvisazione e scenette estemporanee.

- Obiettivo: stimolare la creatività e la capacità di reagire spontaneamente.

- Materiali: oggetti di scena, cappelli, accessori vari.

Costruzione dei Personaggi

- Attività: creazione di personaggi attraverso travestimenti e interpretazione.

- Obiettivo: imparare a costruire un personaggio e a interpretarlo.

- Materiali: Costumi, maschere, accessori.

Le Fiabe a Teatro

	<ul style="list-style-type: none"> - Attività: lettura e drammatizzazione di una fiaba. - Obiettivo: trasformare una storia scritta in una performance teatrale. - Materiali: libri di fiabe, oggetti di scena. <p>Lavoro di Gruppo e Collaborazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività: esercizi di gruppo e giochi cooperativi. - Obiettivo: sviluppare la collaborazione e il lavoro di squadra. - Materiali: palle, corde, cerchi. <p>Preparazione di una Scenetta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività: scelta di un breve testo e prove di recitazione. - Obiettivo: applicare le tecniche apprese e preparare una breve rappresentazione. - Materiali: copioni semplici, scenografie di carta. <p>Metodologie Didattiche</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi Teatrali: utilizzo di giochi per sviluppare abilità specifiche in modo ludico. - Esercizi di Movimento: attività che migliorano la consapevolezza corporea e l'espressività. - Improvvisazione: stimolare la spontaneità e la creatività attraverso esercizi di improvvisazione. - Lavoro di Gruppo: attività collaborative per promuovere il lavoro di squadra. - Drammatizzazione: utilizzo di storie e fiabe per creare performance teatrali. <p>Valutazione</p> <p>La valutazione sarà basata sulla partecipazione attiva, sull'impegno durante le attività e sul miglioramento delle capacità individuali e di gruppo. Ogni incontro prevede momenti di feedback e riflessione per monitorare i progressi dei bambini.</p>
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	APEE825027
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Teatrando

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	...A Scuola di SPORT!!!

Descrizione

Lo sport si fonda su regole accettate da tutti. Si tratta di una attività essenzialmente libera che si esplica nella competizione, fra con-tendenti ad un fine comune: la bellezza della gara per stabilire un confronto. Perché lo sport possa continuare ad essere uno strumento di formazione della persona, vi è la necessità di incidere sulle agenzie educative. Tuttavia, affinché lo sport costituisca un volano per la costruzione di un tessuto sociale responsabile, è necessario avviare con i ragazzi un percorso di analisi critica che porti ad una consapevolezza dei valori e dei disvalori rintracciabili nelle pratiche sportive, sia che queste siano vissute indirettamente sia direttamente. Un simile lavoro è la premessa irrinunciabile per fornire strumenti che aiutino a vivere al meglio l'esperienza sportiva, realizzandola nel suo potenziale sociale. Il gioco rappresenta senz'altro una base imprescindibile della crescita dell'essere umano, è il primo strumento di conoscenza di sé e poi successivamente di socializzazione con gli altri. La scuola deve perciò contribuire a costruire le basi ad un'esistenza equilibrata che associa piacere e responsabilità, secondo le regole indicate dalla Convivenza Civile. Il gioco all'interno della pratica sportiva diviene la metodologia di lavoro, fondamentale per la ricerca della lealtà, del rispetto delle regole e dell'avversario, della cooperazione, del rispetto per le capacità degli altri, dell'autodisciplina, del lavoro d'equipe, della crescita dello spirito comunitario. Questa pratica, oltre ad essere un'attività fisica e motoria, può rappresentare un'azione di sostegno alla crescita evolutiva dei più giovani. L'attività fisica, vissuta e condivisa con altre persone crea infatti opportunità di aggregazione e di socializzazione: è per questo suo grande potenziale che è sempre più considerata uno strumento di prevenzione generale, capace di agire positivamente non solo sulla salute, ma anche sul benessere psicofisico e sociale della persona. Il diritto reale allo sport, la possibilità di accesso a spazi e situazioni che lo rendano effettivamente godibile è uno dei fattori per cementare nelle comunità le relazioni e attivare un legame profondo con i luoghi nei quali si vive. Dove questo senso civico prende corpo, può attivarsi un circolo virtuoso di difesa spontanea di questa dimensione da parte della cittadinanza; da gioco a business di rilevanza nazionale e internazionale. Il percorso dunque porrà l'attenzione degli studenti anche su questo aspetto, per stimolare lo spirito critico e fornire strumenti di lettura di molte vicende di attualità, nonché per incrementare in loro la logica del fair play e della competizione positiva.

	<p>OBIETTIVI SPECIFICI avviare alla pratica sportiva, favorendo la conoscenza delle attività più consoni alle proprie caratteristiche; stimolare gli alunni a svolgere regolarmente un'attività fisica; migliorare le capacità coordinative e condizionali; migliorare ed affinare le abilità tecniche di base sia negli sport individuali che di squadra; vivere concretamente esperienze socializzanti e di confronto anche con ragazzi appartenenti a gruppi classe diversi, favorendo una didattica inclusiva sperimentare ulteriormente il rispetto delle regole e degli altri; favorire un positivo rapporto con l'ambiente ed il territorio in cui viviamo.</p> <p>ATTIVITÀ I laboratori extracurricolari di diverse discipline sportive saranno realizzati nella palestra comunale e nel Parco della Pace di Servigliano. calcio pallacanestro pallavolo pallamano rugby hockey su prato badminton trekking burner games</p> <p>VERIFICA DEI RISULTATI La verifica dei risultati avverrà secondo i seguenti indicatori: accertamento del livello iniziale di sviluppo dei ragazzi di competenze cognitive/sociali/relazionali e della loro capacità di esprimere se stessi; miglioramento delle abilità motorie.</p>
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	APMM825037
Numero destinatari	20
Numero ore	30

Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado
-------------	---

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

...A Scuola di SPORT!!!

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	“ Di corsa..... verso la scrittura”

Descrizione

Il Progetto è rivolto ai bambini della 1° e 2° della scuola primaria. Il Progetto trova le sue fondamenta nella convinzione che la scrittura non nasca dai segni lasciati su foglio ma ha origini ben più lontane; gli studi hanno evidenziato che per avere un soddisfacente sviluppo della motricità fine è necessario avere una buona base di partenza. Tutto il corpo è partecipe alla strutturazione della scrittura; il braccio, la spalla e il tronco devono essere sia stabili che mobili, nonché avere la resistenza sufficiente in funzione dell'attività che andrò a svolgere e per fare ciò bisogna porre l'attenzione in una prima fase, alla motricità globale. Stimolare l'acquisizione e il consolidamento degli schemi motori statici e dinamici, la coordinazione motoria e oculo-manuale, le prassie, la pianificazione motoria (del gesto globale e successivamente di quello fine-motorio) e la capacità di dissociare le varie parti del corpo in relazione al gesto o all'attività che verrà proposta. Le abilità di motricità fine invece sono necessarie per svolgere movimenti più precisi con le mani e le dita come afferrare, trasportare e manipolare piccoli oggetti, infilare e sfilare i bottoni, manipolare i tasselli del puzzle, colorare, ritagliare, scrivere con precisione oppure aprire e chiudere una cerniera. Un altro aspetto fondamentale è la abilità visuo-spaziali che consente di percepire, identificare e stimare le relazioni spaziali nell'ambiente fra la persona, gli oggetti, ma anche su un foglio fra i tratti grafici che compongono un disegno o la scrittura. Le abilità di motricità fine, che dipendono dalle abilità motorie globali, influiscono sulla qualità del risultato del compito e sulla rapidità con cui lo si può completare. Tale abilità (motricità globale e fine) si ripercuotono su tutti gli apprendimenti scolastici, con riferimento a tutte le discipline andando ad inficiare il raggiungimento degli obiettivi.

Al fine di poter svolgere tale Progetto ci sarà il coinvolgimento di:
Associazione "Grafema" con sede a Monte Vidon Corrado (FM)
Q.Bo Sporting Club con sede a Montegiorgio (FM)

OBIETTIVI:

- Acquisizione e consolidamento degli schemi motori statici e dinamici
- Sviluppo e potenziamento delle abilità di motricità fine
- Potenziamento dell'abilità grafo-motoria
- Sviluppo di modalità relazionali e socializzazione attraverso l'attività motoria

METODOLOGIA:

La metodologia che verrà utilizzata sarà di tipo Laboratoriale, attraverso esperienze di motricità globale, motricità fine e attività visuo-spaziali privilegiando la riflessione metacognitiva all'azione

	<p>e all'operatività</p> <p>ATTIVITA'</p> <p>Attività percettivo-motorie</p> <p>Esercizi di conoscenza del proprio corpo e in relazione allo spazio Staffette con palloncini</p> <p>Facciamo canestro</p> <p>Il Paracadute</p> <p>Muoviamo polso, braccio e spalla</p> <p>Giochiamo con le pinze</p> <p>Ad ognuno la sua coppia</p> <p>Gioco dello specchio</p>
Data inizio prevista	09/09/2024
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	APEE825049
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

“ Di corsa..... verso la scrittura”

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	"Parole in Gioco: laboratorio di Italiano"

Descrizione

Il laboratorio "Parole in Gioco" è un percorso educativo che mira a migliorare le competenze linguistiche in italiano in modo coinvolgente e dinamico. Il modulo è progettato per rendere l'apprendimento divertente e interattivo, utilizzando una varietà di attività laboratoriali che includono giochi di parole, lettura, scrittura creativa, teatro e altro ancora. Ogni incontro è strutturato per stimolare l'interesse e la partecipazione attiva degli studenti, favorendo non solo il miglioramento delle competenze linguistiche ma anche lo sviluppo della creatività, della collaborazione e dell'espressione personale.

Obiettivi

1. Migliorare la comprensione e la produzione di testi scritti e orali.
2. Arricchire il vocabolario e le competenze grammaticali.
3. Sviluppare la capacità di scrittura creativa e di analisi del testo.
4. Incoraggiare la lettura e l'ascolto attivo.
5. Stimolare la collaborazione e il lavoro di gruppo.

Avventure di lettura

- Attività: Lettura condivisa di una storia avventurosa, seguita da una discussione guidata.
- Obiettivo: Migliorare la comprensione del testo e stimolare l'immaginazione.
- Materiali: Libro scelto, schede di comprensione.

Laboratorio di scrittura creativa

- Attività: Scrittura di una breve storia ispirata a immagini.
- Obiettivo: Sviluppare la capacità di scrittura creativa e l'uso del vocabolario.
- Materiali: Immagini stimolo, quaderni, penne.

Giochi di parole

- Attività: Cruciverba, anagrammi e giochi linguistici.
- Obiettivo: Arricchire il vocabolario e divertirsi con le parole.
- Materiali: Schede di giochi linguistici.

Alla scoperta della grammatica

- Attività: Giochi di grammatica e laboratori interattivi.
- Obiettivo: Consolidare le competenze grammaticali in modo ludico.
- Materiali: Schede di esercizi, giochi grammaticali.

Metodologie Didattiche

- Lezioni Interattive: Brevi spiegazioni teoriche seguite da attività pratiche.
- Lavori di Gruppo: Attività collaborative per stimolare la cooperazione.
- Giochi Educativi: Utilizzo di giochi per rendere l'apprendimento

	<p>più coinvolgente.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Discussioni Guidate: Promuovere il dialogo e il pensiero critico. •Attività Creative: Incoraggiare la creatività attraverso laboratori artistici e di scrittura. <p>Valutazione</p> <p>La valutazione sarà continua e basata sulla partecipazione attiva, sull'impegno nelle attività laboratoriali e sulla qualità dei lavori prodotti. Ogni incontro prevede un momento di riflessione e feedback per monitorare i progressi degli studenti.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	APMM825015
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Parole in Gioco: laboratorio di Italiano"

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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Matematica in gioco

Descrizione

Il laboratorio "Matematica in Gioco" è un percorso educativomirato a rendere l'apprendimento della matematica più coinvolgente e accessibile attraverso un approccio esperienziale e ludico. Utilizzando giochi matematici, attività pratiche e progetti collaborativi, i ragazzi potranno recuperare e consolidare le loro competenze matematiche in un ambiente stimolante e divertente.

Obiettivi

1. Recuperare e consolidare le competenze matematiche di base.
2. Sviluppare il pensiero logico e la capacità di risolvere problemi.
3. Rendere l'apprendimento della matematica divertente e motivante.
4. Promuovere la collaborazione e il lavoro di gruppo.
5. Stimolare l'interesse e la curiosità per la matematica attraverso attività pratiche.

Struttura del laboratorio

Benvenuti nella matematica divertente

- Attività: giochi di conoscenza e quiz matematici.
- Obiettivo: creare un ambiente accogliente e stimolare l'interesse per la matematica.
- Materiali: carte, lavagna, pennarelli.

Matematica e giochi da tavolo

- Attività: utilizzo di giochi da tavolo che richiedono calcoli e strategia (es. Monopoli, Risiko).
- Obiettivo: applicare concetti matematici in contesti reali e divertenti.
- Materiali**: giochi da tavolo, dadi, segnalini.

Esperimenti di geometria

- Attività: costruzione di forme geometriche con materiali vari (es. bastoncini, corde).
- Obiettivo: comprendere meglio le proprietà delle figure geometriche.
- Materiali: bastoncini, corde, carta millimetrata.

Caccia al tesoro matematica

- Attività: caccia al tesoro con indizi basati su problemi matematici.
- Obiettivo: risolvere problemi matematici in modo interattivo e coinvolgente.

- Materiali: indizi, mappe, premi.

Laboratorio di algebra

- Attività: giochi e attività che coinvolgono equazioni e semplici espressioni algebriche.
- Obiettivo: rendere l'algebra più accessibile attraverso giochi e attività pratiche.
- Materiali: schede di esercizi, lavagna, pennarelli.

Matematica e natura

- Attività: esplorazione di modelli matematici presenti in natura (es. sequenza di Fibonacci, simmetria).
- Obiettivo: collegare concetti matematici al mondo naturale.
- Materiali: immagini, esempi di oggetti naturali, fogli e penne.

Statistica divertente

- Attività: raccolta e analisi di dati attraverso sondaggi tra i compagni.
- Obiettivo: introdurre i concetti base della statistica in modo pratico.
- Materiali: questionari, fogli di calcolo, grafici.

Laboratorio di logica e problem Solving

- Attività: giochi di logica e risoluzione di puzzle.
- Obiettivo: sviluppare il pensiero critico e la capacità di risolvere problemi.
- Materiali: puzzle logici, enigmi, lavagna.

Progetto di Matematica applicata

- Attività: sviluppo di un progetto che richiede l'applicazione di vari concetti matematici (es. costruzione di un modello, organizzazione di un evento).
- Obiettivo: applicare le conoscenze matematiche in un contesto reale e collaborativo.
- Materiali: materiali per costruzioni, carta, penne.

Metodologie Didattiche

- Lezioni Interattive: brevi spiegazioni teoriche seguite da attività pratiche.
- Giochi Educativi: utilizzo di giochi per rendere l'apprendimento più coinvolgente.
- Esperienze Pratiche: attività hands-on per esplorare concetti matematici.

	<ul style="list-style-type: none"> - Lavoro di Gruppo: attività collaborative per promuovere il lavoro di squadra. - Progetti Applicativi: applicazione delle conoscenze matematiche in progetti reali. <p>Valutazione</p> <p>La valutazione sarà continua e basata sulla partecipazione attiva, sull'impegno nelle attività e sulla qualità dei lavori prodotti. Ogni incontro prevede momenti di riflessione e feedback per monitorare i progressi degli studenti.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	APMM825015
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica 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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	L'arte delle emozioni
Descrizione	<p>Il modulo “EMOZIONI IN ARTE” prevede momenti di creazione collettiva in cui l'arte è un mezzo, un gioco e non un fine. Ispirati all'arte di Hervé Tullet colori e pennelli prendono vita nelle mani di tutti i partecipanti, i fogli si trasformano in un continuo movimento tra frequenti cambi di posto, pennelli lasciati cadere e la libertà di sporcarsi coi colori. Nessuno ha un posto fisso durante gli incontri, ogni bambino è spinto dall'energia che si viene a formare, superando i propri limiti. Lo scopo è aprire uno spazio di libertà, inclusività e interazione per creare opere di “arte collaborativa”.</p> <p>L'attenzione è spostata sul momento della creazione più che sulla fruizione finale dell'opera compiuta; in questo tipo di arte l'insegnante partecipa alla creazione delle opere con i bambini che si riconoscono nella composizione finale di cui sono espressione. Sui fogli rimane traccia di un lavoro collettivo che comprende fantasia e creatività individuale nel rispetto degli spazi di tutti.</p> <p>Si sperimenta così anche il Cooperative Learning, stimolando creatività individuale e lavoro di gruppo.</p> <p>OBIETTIVI:</p> <p>Conoscere e giocare con i materiali grafico-pittorici e manipolativi; utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche e manipolative per esprimersi;</p> <p>sviluppare e potenziare nell'alunno le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale;</p> <p>favorire un avvicinamento all'arte che passa attraverso il gioco;</p> <p>promuovere una prima esperienza di educazione estetica;</p> <p>conoscere l'aspetto emozionale di colori e musica;</p> <p>imparare a utilizzare e fruire del linguaggio visivo e dell'arte, facendo evolvere l'esperienza espressiva spontanea;</p> <p>promuovere il lavoro di gruppo attraverso la didattica laboratoriale; cooperative learning.</p>
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	30/06/2025

Sede dove è previsto il modulo	APEE825016
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

L'arte delle emozioni

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

DICHIARAZIONI

Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- SI

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- SI