

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. 1469
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. RINA DURANTE
Codice meccanografico	LEIC829006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA S. GIOVANNI N. 1
Provincia	LECCE
Comune	MELENDUGNO
CAP	73026
Telefono	0832837175
Email	LEIC829006@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	553
Plessi	LEIC829006 LEAA829013 LEAA829024 LEEE829018 LEEE829029 LEMM829017

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	LEIC829006 - I.C. RINA DURANTE
Codice candidatura	1469
Importo totale richiesto	€ 51.939,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	2372
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	16/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	2371
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	16/05/2024
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	20/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
SOS Competenze (sostenibilità, operatività, socialità)	€ 51.939,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.939,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	"A B C DELLA MUSICA"	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	CANTIAMO IN CORO	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	RECUPERI...AMO e POTENZI...AMO LA LINGUA ITALIANA 1	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	RECUPERI...AMO e POTENZI...AMO LA LINGUA ITALIANA 2	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	MATEMATICA IN GIOCO 1	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	MATEMATICA IN GIOCO 2	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA A	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA C	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA B	€ 5.754,00
TOTALE MODULI			€ 51.939,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: SOS Competenze (sostenibilità, operatività, socialità)

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	SOS Competenze (sostenibilità, operatività, socialità)
--------	--

Descrizione

Il contesto socio ambientale dell'I.C. Rina Durante non richiede interventi estivi della scuola per favorire l'inclusione, la socializzazione e l'aggregazione. Infatti Melendugno gode di un'ampia costa dove, la maggior parte delle famiglie trascorre i mesi estivi e, sono pochi gli studenti che restano in città e che potrebbero usufruire di percorsi loro dedicati. Inoltre durante l'estate un gruppo di giovani organizza presso l'oratorio gratuitamente attività ludico-didattico e ricreative per bambini e ragazzi apprezzate e partecipate da tutti coloro che restano in città.

Sentite le famiglie e i docenti, è emerso che sul territorio non si ravvede la necessità di organizzare iniziative per i mesi estivi. Gli organi collegiali della scuola, dopo una approfondita discussione hanno evidenziato il bisogno di realizzare attività progettuali dal mese di settembre per potenziare le competenze chiave di cittadinanza, personalizzare gli apprendimenti, rafforzare le inclinazioni degli studenti, al fine di ridurre il rischio di dispersione scolastica diretta e indiretta.

Coerentemente con la Mission dell'Istituto che prevede che la scuola sia "un luogo di incontro e confronto, che educa alla cultura della bellezza, promuove: l'ecosostenibilità declinata nel rispetto del sé, degli altri e dall'ambiente; l'innovazione; le intelligenze multiple; la crescita globale della persona per la valorizzazione e la tutela del territorio", e con i traguardi individuati nel PTOF: migliorare gli esiti degli studenti in lingua madre e nelle discipline logico scientifiche; potenziare le competenze in consapevolezza ed espressione culturale, pensiero computazionale creatività e cittadinanza digitale, ed. motoria, si prevede di realizzare delle attività che favoriscano l'acquisizione da parte degli studenti delle suddette competenze.

Nella strutturazione dei moduli e individuazione degli argomenti si terrà conto della multidisciplinarietà per garantire uno sviluppo olistico degli alunni.

Saranno proposti moduli per potenziare le capacità logico matematiche e quelle di espressione in lingua madre mediante attività ludico didattiche che, attraverso il gioco e attività laboratoriali consentano di sviluppare la capacità di comprensione, il pensiero critico, l'osservazione, il lavoro di gruppo, la creatività e la competenza matematica.

Consapevoli che i giovani sono spesso fruitori passivi dei device, si proporranno dei moduli finalizzati a sviluppare la cittadinanza digitale. Partendo dalle indicazioni del DigcompEdu, i device si useranno per promuovere attività didattiche innovative su diverse

	<p>tematiche, con particolare attenzione alla sostenibilità sociale e ambientale. Saranno proposte attività di gruppo, laboratoriali per stimolare le inclinazioni e sviluppare le capacità comunicative e sociali di ciascuno.</p> <p>La valorizzazione dei diversi talenti, sarà stimolata attraverso dei moduli di musica.</p> <p>Saranno proposte attività di gruppo (coro) che sicuramente sono da considerarsi attività altamente formative che stimolano la collaborazione, l'attenzione per l'altro e per le sue capacità espressive e per le sue emozioni, pertanto facilitano lo sviluppo di competenze di cittadinanza, l'empatia, necessarie nei nuovi contesti sociali in cui i nostri studenti svilupperanno la loro personalità.</p> <p>Tutte queste attività saranno finalizzate a valorizzare i talenti di ciascuno e favorire l'aggregazione e il rispetto del sè e degli altri, nonchè le capacità di ascolto e di lavorare in gruppo per raggiungere uno scopo comune.</p>
Codice CUP	H74D24000920007
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 51.939,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	MATEMATICA IN GIOCO 1

Descrizione

PROGETTO "MATEMATICA IN GIOCO"

Laboratorio di giochi matematici nella scuola primaria

PREMESSA

Questo progetto si basa sulla possibilità di apprendere anche concetti complessi (come possono essere quelli matematici) con un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo che possa intercettare e stimolare la motivazione dei bambini.

Il gioco matematico lancia una sfida alla mente del bambino che la raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è forte.

È altresì il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto.

Nel gioco vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità; quando gioca un bambino mette in atto strategie, inventa regole, attribuisce punteggi, si concentra, analizza, intuisce, deduce, utilizza cioè il pensiero logico e il ragionamento. In questo modo si diverte e mantiene in forma la mente.

Il ruolo dei docenti è porre le condizioni per realizzare uno spazio didattico che assuma la forma di un laboratorio di giochi pienamente inserito nel percorso di apprendimento della classe con l'obiettivo di :
stimolare e aumentare negli alunni la motivazione nei confronti dell'apprendimento della matematica
offrire agli alunni una situazione che li stimoli alla ricerca di nuove strategie, ragionamenti, percorsi mentali.

1. Finalità

Il Progetto MATEMATICA IN GIOCO si propone di:

- a) promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzando la consapevolezza degli apprendimenti;
- b) valorizzare il contributo che il gioco matematico è in grado di recare alla maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni, alla loro creatività e all'appropriazione di competenze matematiche specifiche per la classe di riferimento,
- c) incoraggiare la pratica laboratoriale nell'insegnamento della matematica,
- d) favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici,
- e) sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo.

2. Obiettivi:

	<p>L'intervento intende:</p> <p>a) sostenere la metodologia della didattica laboratoriale attraverso la realizzazione di giochi matematici nelle scuole Primarie del Circolo.</p> <p>b) contribuire al raggiungimento di obiettivi previsti nel curricolo di matematica per la classe, ed i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze, attraverso la progettazione di un gioco matematico e la sua conseguente sperimentazione didattica.</p> <p>3. Destinatari Il progetto è rivolto alle classi terze della scuola Primaria.</p> <p>4. Metodologia e fasi di lavoro</p> <p>1. scegliere uno o più obiettivi del curricolo di matematica che ritiene significativo per il raggiungimento di uno dei traguardi per lo sviluppo delle competenze matematiche relativo alla sua classe;</p> <p>2. progettare un gioco matematico che concorra al raggiungimento degli obiettivi di cui al punto 1 e del traguardo di competenza ad essi associato. Il gioco può consistere sia in un oggetto concreto che in un gioco - attività. È da privilegiare in ogni caso l'uso di materiali poveri o facilmente disponibili, come ad es. materiale di recupero;</p> <p>3. aiutare gli alunni a realizzare il gioco</p> <p>4. predisporre una scheda – gioco che contenga: descrizione, regole ed immagini.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEEE829018
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MATEMATICA IN GIOCO 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	MATEMATICA IN GIOCO 2

Descrizione

PROGETTO "MATEMATICA IN GIOCO"

Laboratorio di giochi matematici nella scuola primaria

PREMESSA

Questo progetto si basa sulla possibilità di apprendere anche concetti complessi (come possono essere quelli matematici) con un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo che possa intercettare e stimolare la motivazione dei bambini.

Il gioco matematico lancia una sfida alla mente del bambino che la raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è forte.

È altresì il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto.

Nel gioco vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità; quando gioca un bambino mette in atto strategie, inventa regole, attribuisce punteggi, si concentra, analizza, intuisce, deduce, utilizza cioè il pensiero logico e il ragionamento. In questo modo si diverte e mantiene in forma la mente.

Il ruolo dei docenti è porre le condizioni per realizzare uno spazio didattico che assuma la forma di un laboratorio di giochi pienamente inserito nel percorso di apprendimento della classe con l'obiettivo di :
stimolare e aumentare negli alunni la motivazione nei confronti dell'apprendimento della matematica
offrire agli alunni una situazione che li stimoli alla ricerca di nuove strategie, ragionamenti, percorsi mentali.

1. Finalità

Il Progetto MATEMATICA IN GIOCO si propone di:

- a) promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzando la consapevolezza degli apprendimenti;
- b) valorizzare il contributo che il gioco matematico è in grado di recare alla maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni, alla loro creatività e all'appropriazione di competenze matematiche specifiche per la classe di riferimento,
- c) incoraggiare la pratica laboratoriale nell'insegnamento della matematica,
- d) favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici,
- e) sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo.

2. Obiettivi:

	<p>L'intervento intende:</p> <p>a) sostenere la metodologia della didattica laboratoriale attraverso la realizzazione di giochi matematici nelle scuole Primarie del Circolo.</p> <p>b) contribuire al raggiungimento di obiettivi previsti nel curricolo di matematica per la classe, ed i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze, attraverso la progettazione di un gioco matematico e la sua conseguente sperimentazione didattica.</p> <p>3. Destinatari Il progetto è rivolto alle classi terze della scuola Primaria.</p> <p>4. Metodologia e fasi di lavoro</p> <p>1. scegliere uno o più obiettivi del curricolo di matematica che ritiene significativo per il raggiungimento di uno dei traguardi per lo sviluppo delle competenze matematiche relativo alla sua classe;</p> <p>2. progettare un gioco matematico che concorra al raggiungimento degli obiettivi di cui al punto 1 e del traguardo di competenza ad essi associato. Il gioco può consistere sia in un oggetto concreto che in un gioco - attività. È da privilegiare in ogni caso l'uso di materiali poveri o facilmente disponibili, come ad es. materiale di recupero;</p> <p>3. aiutare gli alunni a realizzare il gioco</p> <p>4. predisporre una scheda – gioco che contenga: descrizione, regole ed immagini.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEEE829018
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MATEMATICA IN GIOCO 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	"A B C DELLA MUSICA"

<p>Descrizione</p>	<p>DESCRIZIONE DEL PROGETTO</p> <p>L'obiettivo del progetto musicale nella scuola primaria è quello di fornire ai discenti delle competenze di base, quali le abilità di lettura e scrittura sul pentagramma, anche con l'ausilio del canto. Le attività e i percorsi si propongono di sviluppare competenze affettive e relazionali che consistono nella capacità di maturare sicurezza interiore, di ascoltare e interpretare l'emotività propria e altrui, di accettare il diverso, di porsi in relazione cooperativa con gli altri, di interiorizzare comportamenti civilmente e socialmente responsabili, nel rispetto della realtà umana e ambientale</p> <p>MOTIVAZIONI /BISOGNI EMERGENTI</p> <p>Il canto, la pratica degli strumenti musicali, la produzione creativa, l'ascolto, la comprensione e la riflessione critica favoriscono lo sviluppo della MUSICALITÀ che è in ciascuno; promuovono L'INTEGRAZIONE delle componenti percettivo -motorie, cognitive e affettivo -sociali della PERSONALITÀ; contribuiscono al BENESSERE psicofisico in una prospettiva di prevenzione del disagio, dando risposta a bisogni, desideri, domande, caratteristiche delle diverse fasce d'età. In particolare, attraverso l'esperienza del FAR MUSICA INSIEME, ognuno potrà cominciare a leggere e a scrivere musica, a produrla anche attraverso l'improvvisazione, intesa come gesto e pensiero che si scopre nell'attimo in cui avviene: improvvisare vuol dire comporre nell'istante.</p> <p>FINALITÀ -percepire eventi sonori in base a timbro, intensità ,durata, altezza, ritmo e profilo melodico.</p> <ul style="list-style-type: none"> -distinguere, definire e classificare i suoni secondo la loro struttura compositiva, la natura e la durata. - sviluppare l'aspetto comunicativo ed espressivo facendo musica insieme; - favorire l'aggregazione sociale basata sullo scambio e la condivisione della musica valorizzandone le diverse provenienze e specificità;
--------------------	---

	<p>-favorire l'aspetto relazionale e il rispetto dell'altro attuando le regole sociali del coro; - sviluppare le competenze musicali.</p> <p>RISULTATI ATTESI Miglioramento e sviluppo delle competenze musicali degli allievi</p> <p>coinvolti nel progetto.</p> <p>ATTIVITA' Lezioni collettive sul gruppo classe con una didattica adeguata alle</p> <p>potenzialità e all'età degli alunni, una didattica in cui la presentazione dei contenuti teorici è in perfetta simbiosi con la pratica strumentale e vocale.</p> <p>-Attività ludiche perché il gioco è veicolo privilegiato per ogni apprendimento per un approccio alla musica che sappia stimolare la creatività dell'alunno e il proprio desiderio innato di apprendere.</p> <p>-Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi e collettivo.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEEE829018
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"A B C DELLA MUSICA"

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA A

Descrizione

Il percorso è pensato per gli alunni delle classi quinte di scuola primaria, basato sull'analisi dei loro attuali e futuri bisogni nel contesto digitale. L'obiettivo primario è quello di favorire e potenziare le competenze digitali, che attualmente occupano una posizione di rilievo nell'agenda politica europea. Le competenze digitali mirate in questo percorso, sono complementari e strettamente legate alle altre competenze chiave europee. Pertanto, acquisire una competenza digitale favorisce lo sviluppo delle altre, e insieme, contribuiscono alla formazione del cittadino del futuro.

Le finalità sono quelle di promuovere negli allievi non solo la padronanza degli strumenti, ma anche l'acquisizione di nuovi stili cognitivi ed una progressiva responsabilizzazione nell' uso del digitale.

Il progetto si svolgerà nel laboratorio di informatica.

Nel processo di insegnamento/apprendimento verrà promossa la cooperazione tra pari, non solo lavorando in coppia alla stessa postazione, ma anche mediante la discussione ed il confronto sulle attività progettate e sugli elaborati realizzati.

Dopo una prima fase di conoscenza del mezzo informatico e delle sue parti principali si guideranno gli alunni a cogliere le opportunità comunicative che il mezzo offre.

Tramite attività pratiche e ludiche si aiuteranno gli studenti a costruire progressivamente il proprio sapere e la propria competenza digitale, attraverso la produzione di testi, software e giochi di avvio al coding.

OBIETTIVI FORMATIVI

Riconoscere le principali componenti e funzioni di un personal computer

Riconoscere le principali funzioni dei programmi di videoscrittura

Conoscere ed utilizzare la posta elettronica

Sviluppare il pensiero computazionale attraverso il coding

OBIETTIVI SPECIFICI

Accendere e spegnere un computer

Conoscere le principali componenti di un personal computer:

CPU, Hard Disk, e i più comuni dispositivi di input e di output

Comprendere a livello di base cos'è l'hardware e il software

Selezionare gli oggetti usando il tasto del mouse appropriato.

Riconoscere le principali icone: cartelle, file, cestino, ecc.

Primo approccio a programmi di videoscrittura

Utilizzare i tasti fondamentali della tastiera per andare a capo,

	<p>cancellare, scrivere i numeri e le lettere</p> <p>Muoversi nel testo con le frecce direzionali</p> <p>Iniziare a gestire file e cartelle</p> <p>Uso dei tasti specifici per le maiuscole, del tasto Invio, della barra spaziatrice e dei tasti per la cancellazione di caratteri sulla tastiera</p> <p>Creare un nuovo documento di Word e salvarlo</p> <p>Aprire un documento esistente, fare delle modifiche e salvare</p> <p>Usare le funzioni "Copia" e "Incolla" per duplicare una parte di testo all'interno di un documento</p> <p>Cambiare il font e le dimensioni del carattere</p> <p>Usare corsivo, grassetto e sottolineatura</p> <p>Colorare un testo</p> <p>Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo</p> <p>Usare la formattazione del paragrafo</p> <p>Inserire elenchi puntati</p> <p>Inserire bordi e sfondi</p> <p>Inserire WordArt e Clipart</p> <p>Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale</p> <p>Aprire la propria mail</p> <p>Scrivere una mail con allegati e inviarla</p> <p>Analizzare i dati e la loro organizzazione</p> <p>Rappresentare le informazioni attraverso codici</p> <p>Costruire sequenze di istruzioni per risolvere i problemi</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEEE829018
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA A

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	CANTIAMO IN CORO

Descrizione

DESCRIZIONE DEL

PROGETTO Il Progetto di attività corale rappresenta, all'interno del Piano

dell'Offerta Formativa dell'Istituto, un efficace strumento formativo e di diffusione del linguaggio e della cultura musicale tra gli allievi, le famiglie, il territorio, in un'ottica di continuità e rinnovamento dei percorsi didattici intrapresi. Si prefigura altresì in continuità con l'indirizzo musicale della Secondaria di Primo

Grado dell'Istituto. Il Progetto intende favorire preziose esperienze di scambio, arricchimento e stimolo delle potenzialità di ciascun alunno, riconoscendone e sviluppandone le eccellenze, attraverso un canale comunicativo universale come quello musicale. La pratica musicale rappresenta una vera e propria strategia per un apprendimento completo, ove vengono chiamate in causa la sfera emotiva, espressiva, comunicativa, sociale di ogni singolo individuo, e tutte insieme, conducono ad una crescita armoniosa dell'individuo stesso, che ne potrà trarre beneficio. Grazie alla pratica dell'espressione musicale, dell'esercizio mnemonico, linguistico, fonetico, attentivo e all'esperienza del fare insieme, l'attività di canto corale può aiutare concretamente a superare eventuali difficoltà (di linguaggio, di comprensione, sociali, ecc...) o sviluppare e rendere palesi particolari doti di sensibilità ed espressione musicale.

MOTIVAZIONI

/BISOGNI

EMERGENTI

Nei precedenti anni scolastici è stato formato un coro composto dagli alunni provenienti dalle diverse classi della scuola media. Questa esperienza si è rivelata positiva e costruttiva ed ha rappresentato per i ragazzi un momento educativo sia sotto il profilo cognitivo nonché espressivo comunicativo - relazionale. Per tali motivi si propone il progetto "Cantiamo in coro" anche per il nuovo anno scolastico 2023/2024.

FINALITA' FINALITA':

- sviluppare l'aspetto comunicativo ed espressivo facendo musica insieme;
- favorire l'aggregazione sociale basata sullo scambio e la

condivisione della musica valorizzandone le diverse provenienze e specificità;

-favorire l'aspetto relazionale e il rispetto dell'altro attuando le regole sociali del coro;

- sviluppare le competenze musicali.

OBIETTIVI:

- utilizzare la propria voce in modo espressivo;

- comprendere la relazione tra suono e parola;

- far maturare il senso melodico, armonico e ritmico;

- sapersi ascoltare e saper ascoltare gli altri;

- saper collaborare con i propri compagni di coro, raggiungendo l'obiettivo finale nell'esecuzione di un brano corale;

- favorire l'interesse per il linguaggio musicale e corale.

RISULTATI ATTESI Maggiore consapevolezza delle proprie capacità espressive ed

interpretative. Creazione di un clima positivo all'interno del gruppo. Presa di coscienza di positive modalità di interazione.

Potenziamento di capacità quali attenzione e concentrazione funzionali anche ad altre dimensioni.

ATTIVITA' Si eseguiranno brani tratti dal repertorio di musica italiana e

straniera, utilizzata soprattutto per i cori di ragazzi.

FASI Prima alfabetizzazione musicale attraverso esercizi e giochi di

rilassamento e scioglimento della muscolatura. Esercizi di respirazione e vocalizzi su testi nonsense, fonemi, vocali, ecc...

Vocalizzi per lo sviluppo di: risonanza ed estensione vocale.

Giochi di coordinazione gesto-suono-ritmo. Canti finalizzati all'apprendimento dei primi elementi del linguaggio musicale

(durata, intensità, ritmi, pause... partiture con notazione). Canti di repertorio italiano e internazionale. Scansioni ritmiche.

Partecipazione al saggio del musicale di fine anno.

TEMPI DI

ATTUAZIONE

Periodo : Ottobre- Maggio

PRODOTTO FINALE Il coro potrà esibirsi in un concerto di fine

	anno o in manifestazioni scolastiche, nonché collaborare con la classe di strumento musicale del medesimo Istituto.
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	29/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEMM829017
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

CANTIAMO IN CORO

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	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA C

Descrizione

Il percorso è pensato per gli alunni delle classi quinte di scuola primaria, basato sull'analisi dei loro attuali e futuri bisogni nel contesto digitale. L'obiettivo primario è quello di favorire e potenziare le competenze digitali, che attualmente occupano una posizione di rilievo nell'agenda politica europea. Le competenze digitali mirate in questo percorso, sono complementari e strettamente legate alle altre competenze chiave europee. Pertanto, acquisire una competenza digitale favorisce lo sviluppo delle altre, e insieme, contribuiscono alla formazione del cittadino del futuro.

Le finalità sono quelle di promuovere negli allievi non solo la padronanza degli strumenti, ma anche l'acquisizione di nuovi stili cognitivi ed una progressiva responsabilizzazione nell' uso del digitale.

Il progetto si svolgerà nel laboratorio di informatica.

Nel processo di insegnamento/apprendimento verrà promossa la cooperazione tra pari, non solo lavorando in coppia alla stessa postazione, ma anche mediante la discussione ed il confronto sulle attività progettate e sugli elaborati realizzati.

Dopo una prima fase di conoscenza del mezzo informatico e delle sue parti principali si guideranno gli alunni a cogliere le opportunità comunicative che il mezzo offre.

Tramite attività pratiche e ludiche si aiuteranno gli studenti a costruire progressivamente il proprio sapere e la propria competenza digitale, attraverso la produzione di testi, software e giochi di avvio al coding.

OBIETTIVI FORMATIVI

Riconoscere le principali componenti e funzioni di un personal computer

Riconoscere le principali funzioni dei programmi di videoscrittura

Conoscere ed utilizzare la posta elettronica

Sviluppare il pensiero computazionale attraverso il coding

OBIETTIVI SPECIFICI

Accendere e spegnere un computer

Conoscere le principali componenti di un personal computer:

CPU, Hard Disk, e i più comuni dispositivi di input e di output

Comprendere a livello di base cos'è l'hardware e il software

Selezionare gli oggetti usando il tasto del mouse appropriato.

Riconoscere le principali icone: cartelle, file, cestino, ecc.

Primo approccio a programmi di videoscrittura

Utilizzare i tasti fondamentali della tastiera per andare a capo,

	<p>cancellare, scrivere i numeri e le lettere</p> <p>Muoversi nel testo con le frecce direzionali</p> <p>Iniziare a gestire file e cartelle</p> <p>Uso dei tasti specifici per le maiuscole, del tasto Invio, della barra spaziatrice e dei tasti per la cancellazione di caratteri sulla tastiera</p> <p>Creare un nuovo documento di Word e salvarlo</p> <p>Aprire un documento esistente, fare delle modifiche e salvare</p> <p>Usare le funzioni "Copia" e "Incolla" per duplicare una parte di testo all'interno di un documento</p> <p>Cambiare il font e le dimensioni del carattere</p> <p>Usare corsivo, grassetto e sottolineatura</p> <p>Colorare un testo</p> <p>Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo</p> <p>Usare la formattazione del paragrafo</p> <p>Inserire elenchi puntati</p> <p>Inserire bordi e sfondi</p> <p>Inserire WordArt e Clipart</p> <p>Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale</p> <p>Aprire la propria mail</p> <p>Scrivere una mail con allegati e inviarla</p> <p>Analizzare i dati e la loro organizzazione</p> <p>Rappresentare le informazioni attraverso codici</p> <p>Costruire sequenze di istruzioni per risolvere i problemi</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	29/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEEE829018
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA C

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA B

Descrizione

Il percorso è pensato per gli alunni delle classi quinte di scuola primaria, basato sull'analisi dei loro attuali e futuri bisogni nel contesto digitale. L'obiettivo primario è quello di favorire e potenziare le competenze digitali, che attualmente occupano una posizione di rilievo nell'agenda politica europea. Le competenze digitali mirate in questo percorso, sono complementari e strettamente legate alle altre competenze chiave europee. Pertanto, acquisire una competenza digitale favorisce lo sviluppo delle altre, e insieme, contribuiscono alla formazione del cittadino del futuro.

Le finalità sono quelle di promuovere negli allievi non solo la padronanza degli strumenti, ma anche l'acquisizione di nuovi stili cognitivi ed una progressiva responsabilizzazione nell' uso del digitale.

Il progetto si svolgerà nel laboratorio di informatica.

Nel processo di insegnamento/apprendimento verrà promossa la cooperazione tra pari, non solo lavorando in coppia alla stessa postazione, ma anche mediante la discussione ed il confronto sulle attività progettate e sugli elaborati realizzati.

Dopo una prima fase di conoscenza del mezzo informatico e delle sue parti principali si guideranno gli alunni a cogliere le opportunità comunicative che il mezzo offre.

Tramite attività pratiche e ludiche si aiuteranno gli studenti a costruire progressivamente il proprio sapere e la propria competenza digitale, attraverso la produzione di testi, software e giochi di avvio al coding.

OBIETTIVI FORMATIVI

Riconoscere le principali componenti e funzioni di un personal computer

Riconoscere le principali funzioni dei programmi di videoscrittura

Conoscere ed utilizzare la posta elettronica

Sviluppare il pensiero computazionale attraverso il coding

OBIETTIVI SPECIFICI

Accendere e spegnere un computer

Conoscere le principali componenti di un personal computer:

CPU, Hard Disk, e i più comuni dispositivi di input e di output

Comprendere a livello di base cos'è l'hardware e il software

Selezionare gli oggetti usando il tasto del mouse appropriato.

Riconoscere le principali icone: cartelle, file, cestino, ecc.

Primo approccio a programmi di videoscrittura

Utilizzare i tasti fondamentali della tastiera per andare a capo,

	<p>cancellare, scrivere i numeri e le lettere</p> <p>Muoversi nel testo con le frecce direzionali</p> <p>Iniziare a gestire file e cartelle</p> <p>Uso dei tasti specifici per le maiuscole, del tasto Invio, della barra spaziatrice e dei tasti per la cancellazione di caratteri sulla tastiera</p> <p>Creare un nuovo documento di Word e salvarlo</p> <p>Aprire un documento esistente, fare delle modifiche e salvare</p> <p>Usare le funzioni "Copia" e "Incolla" per duplicare una parte di testo all'interno di un documento</p> <p>Cambiare il font e le dimensioni del carattere</p> <p>Usare corsivo, grassetto e sottolineatura</p> <p>Colorare un testo</p> <p>Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo</p> <p>Usare la formattazione del paragrafo</p> <p>Inserire elenchi puntati</p> <p>Inserire bordi e sfondi</p> <p>Inserire WordArt e Clipart</p> <p>Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale</p> <p>Aprire la propria mail</p> <p>Scrivere una mail con allegati e inviarla</p> <p>Analizzare i dati e la loro organizzazione</p> <p>Rappresentare le informazioni attraverso codici</p> <p>Costruire sequenze di istruzioni per risolvere i problemi</p>
Data inizio prevista	01/09/2024
Data fine prevista	29/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEEE829018
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA B

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	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	RECUPERI...AMO e POTENZI...AMO LA LINGUA ITALIANA 1

Descrizione

Il Progetto si rivolge agli alunni delle classi prime della Scuola Secondaria di primo grado, che presentano difficoltà nell'operare autonomamente, nell'applicare regole linguistiche, nell'organizzare un testo scritto o orale, carenze disciplinari nella fase della progettazione, produzione e ricezione del testo. La finalità principale del progetto, pertanto, è quella di colmare - almeno in parte - queste carenze, attraverso strategie metodologiche diversificate.

Le difficoltà nell'apprendimento si traducono spesso in demotivazione e frustrazione nei discenti e si possono trasformare in veri e propri ostacoli sul piano della crescita culturale e umana. Attraverso questo progetto si intende far recuperare ai ragazzi lacune non colmate con strategie di rinforzo diversificate. Le attività di studio saranno finalizzate quindi al recupero di conoscenze e competenze attraverso attività didattiche che prevedano la presentazione dei contenuti in forma semplificata ed essenziale, prove guidate a crescente livello di difficoltà, interventi personalizzati, esercitazioni individuali, esercitazioni per gruppi di livello, allungamento dei tempi di assimilazione dei contenuti.

FINALITA'

Consolidare il metodo di lavoro

Promuovere l'interesse e la partecipazione alla vita scolastica

Sviluppare la fiducia in sé

Realizzare interventi mirati al recupero e al consolidamento degli apprendimenti di base dell'Italiano -

Promuovere il successo scolastico e formativo degli alunni

OBIETTIVI FORMATIVI

Arricchimento del patrimonio lessicale

Potenziamento dell'abilità di lettura sia in modalità silenziosa che ad alta voce, incoraggiando ad una maggiore espressività

Superamento graduale degli errori ortografici

Potenziamento della capacità di elaborazione e scrittura di testi semplici

Prevenire il disagio scolastico e offrire risposte ai bisogni differenziati degli alunni, per garantire loro pari opportunità formative

Consolidare le conoscenze acquisite e rinsaldare le abilità di base

Migliorare il metodo di studio

Affinare capacità di ascolto e concentrazione

PRINCIPALI METODOLOGIE

Esercitazioni e prove guidate individuali e collettive a crescente livello di difficoltà

interventi ed esercitazioni personalizzati ed individuali

	<p>esercitazioni per gruppi di livello allungamento dei tempi di assimilazione dei contenuti. Didattica laboratoriale Lezione frontale Utilizzo delle TIC Metacognizione Presentazione dei contenuti in forma semplificata Problem solving Per i ragazzi con gravi lacune, le attività saranno presentate molto gradualmente, con rallentamenti in caso di mancata assimilazione e con strategie didattiche alternative, ancora più semplificate. Ogni alunno opererà in un clima sereno e collaborativo, in un dialogo educativo aperto, mai puramente convenzionale o esclusivamente concettuale, ma sempre vivo e stimolante. Ogni allievo sarà sempre interprete e assolutamente mai ascoltatore passivo, messo in condizione di prender parte alle attività scolastiche in modo sempre più concreto e autonomo. I discenti saranno guidati ad un uso della lingua via via più approfondito e appropriato.</p>
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEMM829017
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDE FINANZIARIA MODULO

RECUPERI...AMO e POTENZI...AMO LA LINGUA ITALIANA 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	RECUPERI...AMO e POTENZI...AMO LA LINGUA ITALIANA 2

Descrizione

Il Progetto è per alunni delle 1^a della sec. 1^a, con difficoltà a operare in autonomia nell'applicare regole linguistiche, organizzare testi scritti o orali, carenze disciplinari durante progettazione, produzione e ricezione del testo. La finalità del progetto è colmare queste carenze, con strategie metodologiche diversificate.

Le difficoltà causano demotivazione e frustrazione e si possono trasformare in ostacoli per la crescita culturale e umana. Con il progetto si intende recuperare le lacune non colmate con varie strategie di rinforzo. Le attività serviranno per il recupero di conoscenze e competenze con attività che prevedano la presentazione dei contenuti in forma semplificata ed essenziale, prove guidate a crescente livello di difficoltà, interventi personalizzati, esercitazioni individuali, esercitazioni per gruppi di livello, allungamento dei tempi di assimilazione dei contenuti.

FINALITA'

Consolidare il metodo di lavoro

Promuovere l'interesse e la partecipazione

Sviluppare la fiducia in sé

Realizzare interventi per recupero e consolidamento degli apprendimenti di base

Promuovere il successo degli alunni

OBIETTIVI FORMATIVI

Arricchimento del patrimonio lessicale

Potenziamento dell'abilità di lettura

Superamento degli errori ortografici

Potenziamento della capacità di elaborazione e scrittura di testi semplici

Prevenire il disagio scolastico e offrire risposte ai bisogni differenziati degli alunni, per garantire pari opportunità formative

Consolidare le conoscenze acquisite e rinsaldare le abilità di base

Migliorare il metodo di studio

Affinare capacità di ascolto e concentrazione

PRINCIPALI METODOLOGIE

Esercitazioni e prove guidate individuali e collettive a crescente livello di difficoltà

interventi ed esercitazioni personalizzati ed individuali

esercitazioni per gruppi di livello

allungamento dei tempi di assimilazione dei contenuti.

Didattica laboratoriale

Lezione frontale

Utilizzo delle TIC

Metacognizione

	<p>Presentazione dei contenuti in forma semplificata Problem solving</p> <p>Per i ragazzi con gravi lacune, le attività saranno presentate molto gradualmente, con rallentamenti in caso di mancata assimilazione e con strategie didattiche alternative, ancora più semplificate. Ogni alunno opererà in un clima sereno e collaborativo, in un dialogo educativo aperto, mai puramente convenzionale o esclusivamente concettuale, ma sempre vivo e stimolante. Ogni allievo sarà sempre interprete e assolutamente mai ascoltatore passivo, messo in condizione di prender parte alle attività scolastiche in modo sempre più concreto e autonomo. I discenti saranno guidati ad un uso della lingua via via più approfondito e appropriato.</p>
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	29/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	LEMM829017
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

RECUPERI...AMO e POTENZI...AMO LA LINGUA ITALIANA 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

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**