

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. 95

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC"P.DA CEMMO"-CAPO DI PONTE
Codice meccanografico	BSIC81800E
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA A. MORO 7
Provincia	BRESCIA
Comune	CAPO DI PONTE
CAP	25044
Telefono	036442053
Email	BSIC81800E@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	501
Plessi	BSIC81800E BSAA81801B BSAA81802C BSAA81803D BSAA81806L BSEE81801L BSEE81802N BSEE81803P BSEE81804Q BSEE81805R BSEE81807V BSMM81801G BSMM81802L

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	BSIC81800E - IC"P.DA CEMMO"-CAPO DI PONTE
Codice candidatura	95
Importo totale richiesto	€ 51.880,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	2558
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	09/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	2559
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	13/05/2024
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	23/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
INTEGRIAMOCI	€ 51.880,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.880,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	CREATIVAMENTE	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	SPORTIVAMENTE	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	MIGLIORARE LA COMUNICAZIONE... GIOCANDO CON LE PAROLE	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	DAL'IPPOGRIFO AL SIGNOR VOLPE	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	"ONE UPON A TIME" imparare l'inglese con lo storytelling	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Ciak si gira!	€ 7.460,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica in gioco e oltre	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Per una matematica più inclusiva	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 51.880,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: INTEGRIAMOCI

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	INTEGRIAMOCI
--------	--------------

Descrizione

L'Istituto si compone di numerose scuole articolate sui tre ordini diversi e distribuite su un vasto territorio montano all'interno del quale non è possibile attivare servizi di trasporto in tempi non scolastici e in cui, anche considerata l'età degli studenti, non è immaginabile l'utilizzo autonomo di servizi di trasporto pubblico cadenzati primariamente in rapporto all'orario scolastico degli Istituti di scuola Secondaria di II grado. Le precedenti esperienze PON, pur essendo aperte a tutti, hanno visto la partecipazione esclusiva di studenti del luogo. Per consentire una più diffusa ed ampia disseminazione ed evitare proposte discriminanti, abbiamo immaginato la realizzazione di diversi progetti da realizzare nei tanti plessi, supponendo una adesione 'di paese' ma senza per questo escludere eventuali utenze esterne. Il lavoro sarà da svolgere in orario extrascolastico nel corso dei periodi di frequenza, attesa la necessità di garantire la partecipazione costante degli studenti. Il progetto si propone di privilegiare l'approccio didattico laboratoriale, multimediale e multidisciplinare per consentire uno sviluppo di competenze sinergico e al tempo stesso per permettere l'utilizzo delle strumentazioni presenti negli ambienti di apprendimento realizzati con i finanziamenti degli anni scorsi. L'obiettivo, in questo caso, non è solo quello di garantirne l'utilizzo ma anche di creare esperienze che facilitino l'ingresso delle stesse nella pratica didattica ordinaria. Il piano di lavoro che qui si presenta ha sviluppato azioni distribuite prevalentemente su quattro aree spesso interfacciate e interconnesse fra di loro: STEM – Lingua straniera – Espressiva e artistica – Motoria. Elemento di valore è senz'altro il fatto che la quasi totalità delle azioni prevedano, così come lo sviluppo delle competenze richiede, un approccio multidimensionale alle esperienze, attraverso l'uso di linguaggi diversi e la richiesta di un approccio critico attivo da parte del discente. La didattica laboratoriale su più dimensioni consentirà inoltre di affrontare la complessità della coesistenza di diversi punti di vista come occasione di crescita civile e democratica, non solo nelle dichiarazioni di principio, ma nel lavoro gomito a gomito. È significativo sottolineare come la progettazione dei percorsi su cui sono previste più azioni sia stata svolta da gruppi di docenti operanti in diversi ordini di scuola, in modo da valorizzare l'esperienza nel contesto della costruzione di un curriculum verticale di Istituto. Altrettanto significativo il fatto che alcune delle azioni prevedano una ricaduta 'esterna' alla scuola del lavoro rivolgendosi al territorio in prospettiva socio culturale. Per quanto negli ultimi anni, malgrado il decentramento e la frammentazione dei luoghi, si osservi in loco la presenza di

	iniziative anche di pregio è per noi significativo pensare alla scuola come motore promotore di stimoli e occasione di sviluppo dell'identità. Valorizzazione delle radici, quindi, ma al tempo stesso visione prospettica ed orientativa verso un futuro che nuove tecnologie e capacità comunicative potrebbe facilitare nella dimensione dello sviluppo di uno spirito imprenditoriale non necessariamente legato all'emigrazione verso i grossi centri.
Codice CUP	J54D24000880007
Data inizio prevista	02/07/2024
Data fine prevista	30/12/2025
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 51.880,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	SPORTIVAMENTE

Descrizione

Per la realizzazione di percorsi formativi volti a favorire l'inclusione degli alunni e alunne, nel contesto scolastico e sociale, anche attraverso un rafforzamento delle competenze chiave:

Il progetto si propone di aiutare gli studenti a comprendere quanto lo sport contribuisca al benessere psico-fisico, attraverso la valorizzazione del gioco di squadra e la promozione di una sana competizione. Gli studenti hanno la possibilità di integrare alla teoria molti momenti di pratica, mettendosi in gioco durante le attività, apprendendo i principi alla base del Fair Play.

FINALITA'

Fare sport a scuola e occasione di partecipazione e di assunzione di responsabilità: un coinvolgimento consapevole in alcune attività strutturate, come quelle proposte dal presente progetto, contribuisce a promuovere la crescita e lo sviluppo negli alunni, con molteplici benefici per la salute fisica, mentale e cognitiva, funzionali al raggiungimento di uno sviluppo armonico.

Obiettivi generali

Aree educative coinvolte: ed. motoria- ed. civica-ed-all'immagine.

La conoscenza e l'acquisizione delle regole del Fair Play permetterà agli studenti di imparare a lavorare in squadra in modo consapevole, di acquisire un atteggiamento positivo verso il proprio benessere psico-fisico, di accrescere il proprio senso di responsabilità e resilienza, di sviluppare la competenza personale e la capacità di imparare a imparare.

Verrà proposta la realizzazione di un lapbook riassuntivo di quanto imparato, sia sul piano tecnico dei vari sport affrontati, sia sulle regole del fair play prese in considerazione.

Si svilupperanno anche le abilità manuali legate ad educazione all'immagine e la creatività

nel progettare e costruire un lapbook il più possibile personalizzato.

Gli obiettivi generali che verranno perseguiti in questo percorso sono distinguibili in obiettivi di tipo motorio e obiettivi di relazione.

Gli obiettivi generali di tipo MOTORIO avranno il fine di permettere ai bambini di acquisire ed eseguire le principali condotte motorie: coordinazione dei movimenti, lateralizzazione, sviluppo dell'equilibrio psico-fisico organizzazione spazio-temporale, percezione del corpo, consapevolezza della propria corporeità e acquisizione dello schema corporeo. Si impareranno a conoscere e si sperimenteranno alcuni sport di squadra e non (nuoto, arrampicata, minivolley, ...) Si proporranno attività propedeutiche ai giochi sportivi per imparare le regole tecniche di

	qualche sport e favorirne la conoscenza, mettendo in rilievo regolamenti, collaborazione, tattica, ruoli, finalità, confrontando e trovando punti in comune e non delle varie discipline. Gli obiettivi di RELAZIONE, permetteranno ai bambini il raggiungimento dell'accettazione di se, della collaborazione, dell'autostima, dell'autonomia, della socializzazione, della lealtà. IPOTESI ORGANIZZATIVA Attività in aula: costruzione di lapbook con le regole dei vari sport, il fair play,... Attività in palestra si proporranno sport di squadra, attività atte a favorire integrazione e socializzazione. Uscita sul territorio per attività di arrampicata e orienteering, per favorire e valorizzare la componente educativa di questo sport, che ad ampio raggio coinvolge discipline diverse. Attività in aula per continuare il lavoro sul fair play e sulle regole tecniche di alcuni sport Attività in piscina per migliorare: l'acquaticità, la respirazione, l'equilibrio, il galleggiamento. Uscita a piedi sul territorio comunale: passeggiata nel bosco. Attività in palestra con organizzazione di tornei e giochi di squadra.
Data inizio prevista	01/03/2025
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSEE81807V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

SPORTIVAMENTE

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	Lingua madre
Titolo modulo	MIGLIORARE LA COMUNICAZIONE... GIOCANDO CON LE PAROLE

Descrizione

Il progetto prevede varie sessioni di analisi e gioco con le parole. Si scopriranno toni, timbro, volume, pause, tutti elementi che permettono di parlare in maniera efficace.

Tramite giochi mirati, si introdurrà il concetto di parola emotiva, cioè quel tipo di parola che comunica emozioni a chi ascolta, e si scoprirà che ogni parola racchiude un senso, sia dal punto di vista della pronuncia, sia dal punto di vista del messaggio.

Lo scopo del progetto è insegnare agli alunni come essere più comunicativi, per rendere ogni parola al meglio.

Attraverso il linguaggio teatrale le bambine e i bambini si metteranno in gioco totalmente, corpo e voce, emotività e pensiero.

La forza di tale linguaggio sta nella sua capacità di empatia con il pubblico che vede e riconosce le emozioni e l'energia di chi ha trovato un'efficace forma di comunicazione, trasformata in una forma creativa ed artistica.

Il tutto in un contesto divertente e di gioco e in un clima favorevole alla socializzazione e alla valorizzazione delle competenze di ciascuno.

Le principali metodologie per raggiungere gli obiettivi, elencati qui sotto, saranno:

- scomposizione del movimento, studio del movimento e delle qualità, conoscenza delle varie parti del corpo leve e movimenti;
- equilibrio, affidamento: esercizi di fiducia e ascolto del proprio corpo, lavori in coppia e a gruppi, prove di coraggio e abilità;
- l'altro: movimenti in coppia, osservazione e reazione, esercizi a specchio;
- Il sentimento: esprimersi attraverso il corpo creare delle statue e elaborare posizioni e trovare significati;
- creazione artistica: utilizzo di gesti e suoni coordinati, assemblaggio di semplici sequenze di movimenti;
- studio delle figure e delle posizioni, analisi del lavoro svolto dagli altri compagni, osservazione e elaborazione personale;
- i meccanismi della comunicazione non verbale, l'empatia con il compagno;
- la narrazione attraverso gli oggetti e i gesti;
- lavoro espressivo sulla parola: significato dell'intonazione, espressività nella ripetizione diverse sfumature e valore delle pause;
- Improvvisazione fisiche e verbali partendo da parole, musica, testo, suggestioni e ricordi;

Studio delle figure e delle posizioni, analisi del lavoro svolto dagli altri compagni, osservazione e elaborazione personale;

	- Narrazione autobiografica. Parlare agli altri in modo fluente e disinvolto può aiutare gli alunni anche nell'esposizione delle varie discipline scolastiche. Il fine è quello di sentirsi sicuri di fronte all'interlocutore ed esprimere al meglio storie, considerazioni, idee o la rappresentazione del proprio personaggio. Una tipologia di percorso come questo può sicuramente stimolare l'autostima e la sicurezza di sé. La lezione tipo sarà divisa in tre momenti distinti: - un primo momento di accoglienza dove si presenta al lavoro della giornata, si esegue un breve riscaldamento e si propone il cerchio come Stato ideale per la comunicazione. - una parte centrale dedicata allo sviluppo del tema della giornata attraverso esercizi ed improvvisazioni. - un momento finale dedicato alla verbalizzazione di quanto sperimentato assieme e il recupero della dimensione del cerchio per un saluto conclusivo. • OBIETTIVI FORMATIVI E DIDATTICI Approfondire la consapevolezza del sé Sperimentare la relazione con gli altri Sviluppare e migliorare le proprie capacità espressive Potenziare la capacità di ascolto. Incoraggiare gli alunni a cooperare e a interagire con gli altri. Stimolare un atteggiamento positivo verso l'apprendimento della lingua madre. Valorizzare i diversi stili di apprendimento rispettandone l'unicità e la potenzialità. Sviluppare le abilità percettive, sensoriali e le abilità di memorizzazione e di concentrazione. Migliorare la comprensione utilizzando un contesto d'apprendimento stimolante e divertente. Acquisire lessico e strutture linguistiche. Motivare ad esprimersi e a farlo correttamente Superare la paura di parlare in pubblico
Data inizio prevista	16/09/2024
Data fine prevista	31/12/2024

Sede dove è previsto il modulo	BSEE81807V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MIGLIORARE LA COMUNICAZIONE... GIOCANDO CON LE 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	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Per una matematica più inclusiva
Descrizione	Il modulo verte sulle finalità di creare nei discenti la consapevolezza che la matematica e le materie scientifiche vanno di pari passo con la realtà. Durante lo svolgimento del modulo si punterà sul far raggiungere i requisiti minimi allo scopo di poter poi affrontare le varie tematiche. Il gruppo classe sarà formato da discenti che presentano varie difficoltà, dai Bes, DSA, NAI a quelli che pur non essendo riconosciuti presentano varie difficoltà. L'azione verterà sull'utilizzo di giochi matematici che stimoleranno in loro, oltre che l'acquisizione dei concetti base anche la logica. Il gruppo classe seguirà una parte teorica e successivamente i discenti verranno divisi in squadre dove, attraverso dei giochi matematici si cercherà di creare una sana competizione. Attraverso portali dedicati, come ad esempio aplusclick.org i ragazzi dovranno affrontare dei giochi di matematica, geometria e logica partendo da gradi di difficoltà semplice fino a quella più complessa. Durante lo svolgimento di tale modulo le squadre saranno mescolate per favorire sia l'inclusione che in dover interagire in equipe diverse. Tutto questo dovrebbe stimolare anche nelle persone con più difficoltà la capacità di interagire e di affrontare le varie situazioni che si possono trovare nella realtà. Ovviamente si leggerà anche al digitale e anche all'aspetto delle scienze. Si utilizzeranno anche portali didattici di tipo scientifico e dove si può applicare il pensiero computazionale utili per stimolare in loro la logica. L'uso di Scratch e Geogebra renderà da un lato la materia più accattivante e dall'altro l'uso della strumentazione permetterà al discente di avvicinarsi alla realtà. La presenza, nella squadra di persone che presentano competenze diverse diventerà sarà da stimolo per tutti e diventa una valenza in più. Ovviamente ci sarà una valutazione in itinere che permetterà di valutare le competenze che man mano i discenti acquisiranno.
Data inizio prevista	26/08/2024
Data fine prevista	31/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81801G
Numero destinatari	20

Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Per una matematica più inclusiva

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	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	"ONE UPON A TIME" imparare l'inglese con lo storytelling

Descrizione

Il percorso didattico sarà basato sulla narrazione della storia "The Town Mouse and the Country Mouse" per poi svilupparsi in attività di tipo laboratoriale.

La scelta di questo racconto è motivata dal fatto che, il testo risponda all'esigenza di fornire dei modelli espressivi; la trama è caratterizzata da un testo semplice che gioca sulla differenza di punti di vista, opinioni, preferenze dei due personaggi, dalla ripetitività di frasi ed espressioni, tipica del racconto, della poesia e della canzone che quindi rendono più facilmente comprensibile ed assimilabile la nuova lingua. I vocaboli vengono presentati inseriti in un contesto, corredato da simpatiche immagini, non isolatamente come nel libro di testo.

L'impronta del percorso si basa sul concetto di imparare facendo di modo che i bambini siano impegnati attivamente nella scoperta dell'inglese attraverso diversi materiali ed esperienze multidisciplinari.

Fasi del processo

1. Il brainstorming: i bambini partecipano alla fase progettuale attraverso conversazioni allo scopo conoscere di giungere ad una idea comune attraverso la condivisione delle proprie conoscenze. Si tratta di un momento di prelettura utile all'introduzione di idee e parole chiave presenti nella storia. E' sufficiente mostrare solo le immagini e chiedere agli allievi di fare ipotesi sul suo contenuto con domande volte alla verifica del lessico già noto agli allievi e utile alla comprensione del testo. Per quest'attività si possono accettare risposte parziali o in lingua madre, anche se poi è necessario che l'insegnante provveda a completarle in modo corretto in lingua inglese.

2. Lo storyboard: realizzazione delle diverse fasi della narrazione secondo un ordine cronologico e di senso, suddividendo la storia in tante sotto rappresentazioni. Nella lettura le immagini svolgono un ruolo chiave. Ad una prima lettura si può puntare sulla comicità, rimandando così ad una seconda lettura l'analisi e la comprensione dei vocaboli non noti. L'insegnante dovrà rendere evidente il significato aiutandosi con la gestualità e l'intonazione. Durante la seconda lettura della storia è bene far ripetere le espressioni coralmemente e poi individualmente in modo tale da abituare i bambini ad una corretta pronuncia dei vocaboli ed avviarli ad una prima memorizzazione. Si rivela senz'altro molto coinvolgente per loro partecipare attivamente alla lettura mimando le scene seguendo l'esempio dell'insegnante. In questo modo la comprensione del significato diventa più immediata e la memorizzazione meno impegnativa.

	3.Teamwork: In seguito alla lettura si possono proporre vari tipi di tasks (esercizi ed attività), anche nell'arco di una stessa lezione. Si può chiedere agli allievi di rappresentare le diverse scene e scrivere a fianco le parole chiave. Una storia crea un mondo di personaggi che comunicano tra di loro e questi discorsi offrono l'opportunità per avviare attività volte alla pratica e allo sviluppo delle abilità orali. Infine si realizzerà un LAPBOOK con gli aspetti significativi utilizzando tecniche diverse per migliorare le abilità di scrittura dei vocaboli e delle strutture comunicative presentate.
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	07/01/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSEE81807V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"ONE UPON A TIME" imparare l'inglese con lo storytelling

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 e oltre

Descrizione	Il presente progetto di recupero e potenziamento nell'ambito logico-matematico ha lo scopo di favorire un approccio positivo degli alunni verso la matematica, ponendo attenzione a stimolare la motivazione, la curiosità di giungere ad un risultato e il desiderio di riuscita, a promuovere un approccio di tipo metacognitivo che permetta di raggiungere la competenza di imparare ad imparare. Il percorso di recupero, pertanto, oltre ad essere orientato al rinforzo delle abilità di base relative al calcolo aritmetico, si propone di sviluppare la capacità di risoluzione di problemi, il pensiero critico, la capacità di cooperare, la creatività, il pensiero computazionale, l'autovalutazione. Inoltre è finalizzato a guidare ciascuno studente a conoscere se stesso e i propri punti di forza per costruire nuove conoscenze, nuove abilità, e metterle in gioco in contesti via via più complessi e nuovi, per raggiungere così delle competenze sfruttabili nella vita quotidiana. Il progetto prevederà attività molto varie, prevalentemente a sfondo ludico e pratico, a piccoli gruppi di livello, stimolando l'osservazione, la riflessione, l'autonomia operativa e lo scambio costruttivo tra pari. Le proposte operative mireranno a promuovere l'acquisizione da parte degli alunni, di una solida padronanza delle competenze aritmetico/matematiche, favorendo un atteggiamento positivo nei confronti della matematica; recuperare e consolidare gli apprendimenti di base in matematica, atti a promuovere il successo scolastico e formativo di ciascun alunno. Si intende sviluppare le capacità logico-deduttive, che inducono a fare ipotesi e a verificarle, funzionali alla soluzione di situazioni problematiche di vita quotidiana e favorire l'acquisizione di un metodo di lavoro efficace che si sviluppi attraverso l'organizzazione delle conoscenze, la capacità di problem solving. Il progetto risponde coerentemente all'esigenza di garantire il successo formativo di tutti gli alunni dando la possibilità a ciascuno di apprendere al meglio, nel rispetto dei propri tempi e delle proprie potenzialità. L'organizzazione per gruppi di livello di competenze consente la progettazione di interventi didattici funzionali. I sussidi e gli strumenti utilizzati saranno pc , software per giochi didattici, materiale strutturato, materiale scolastico dell'alunno, materiale didattico predisposto dall'insegnante. Per una valutazione finale degli alunni verranno considerate: frequenza, partecipazione e progressione dell'apprendimento.
Data inizio prevista	01/10/2024

Data fine prevista	07/01/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSEE81801L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Matematica in gioco e oltre

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	DAL'IPPOGRIFO AL SIGNOR VOLPE

Descrizione

L'esperienza del teatro come strumento didattico è ormai consolidata nell'Istituto (la si è riproposta frequentemente negli anni scorsi); si è sempre rivelata, sia secondo i docenti e il dirigente scolastico che secondo le famiglie, più utile proprio laddove il contesto sociale è caratterizzato da offerte culturali limitate o comunque settoriali, data la collocazione periferica rispetto a città capoluogo, a centri d'arte o sedi universitarie. Per quanto esistano spazi teatrali in Valle Camonica (Teatro delle Ali a Breno, Crystal a Lovere, Teatro S. Giovanni Bosco a Edolo) e per quanto essi propongano nei loro programmi anche performance dedicate ai bambini e ai ragazzi, raramente gli alunni del nostro Comprensivo ne fruiscono. E' anche per questa ragione che riteniamo importante far conoscere ai ragazzi la bellezza e le potenzialità del linguaggio teatrale, nella speranza che possano in futuro accostarvisi sia come spettatori che, perché no, come interpreti.

Dal punto di vista dell'apprendimento, poi, al di là della predominanza dello stile cognitivo cinestetico, è indubbio che qualunque concetto interiorizzato attraverso la drammatizzazione viene compreso, assimilato, interpretato assai intensamente e "segna" nel percorso scolastico una tappa significativa. L'ottima collaborazione dei docenti – preziosissima- potrà infine fornire supporto, assistenza e guida per la creazione di costumi, strumenti, materiali necessari all'allestimento della pièce conclusiva.

Nello specifico, nell'ambito di questa premessa, il laboratorio di teatro si colloca come luogo ideale per potere esplorare nuove possibilità dell'essere, di esprimersi, di relazionarsi con gli altri. Il progetto pianificato prevede uno stretto aggancio con due importanti aspetti che stanno a cuore ai ragazzi: la letteratura e il regno animale.

Le storie, i racconti, gli aneddoti, non importa se in prosa o in poesia, in forma di fiaba o di graphic novel, di romance o di fantascienza, appassionano i ragazzi e lo fanno tanto di più se riguardano gli abitanti del regno animale, sia reali che fantastici. Per dare qualche esempio del lavoro, partiremo dalla lettura di brani letterari che hanno a che vedere con gli animali: le fiabe di Esopo, Fedro, La Fontaine, il passo dell'Odissea in cui il vecchio malconcio Argo riconosce pieno di affetto e gratitudine il suo padrone prima di morire, il viaggio mirabolante del conte Astolfo sulla Luna in groppa al potente Ippogrifo, l'episodio pariniano - esilarante e commovente ad un tempo- della "vergine cuccia" ne Il

	Giorno, la poesia di Saba La capra, passi da Marcovaldo di Calvino- autore che fa al caso nostro proprio per la sua doppia natura di scienziato – figlio di scienziati- e raffinato acuto impareggiabile scrittore, episodi dal romanzo di Roald Dahl Furbo, il signor Volpe, fondamentale per il messaggio di resilienza, spunti dalla letteratura surrealista di Dino Buzzati, a sua volta amante della natura e degli animali. Naturalmente, non ci trincereremo dietro a un catalogo rigido ma ci lasceremo ispirare anche dalle proposte e dalle suggestioni dei ragazzi, legate a esperienze vissute, conoscenze pregresse, passioni. Giungeremo così a rielaborare questi incontri con il regno animale in un saggio conclusivo, che offriremo alle famiglie e apriremo al pubblico.
Data inizio prevista	26/08/2024
Data fine prevista	31/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	BSMM81802L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

DAL'IPPOGRIFO AL SIGNOR VOLPE

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	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	Ciak si gira!

Descrizione

Lo scopo di questo progetto è di creare opportunità per tutti i bambini di esplorare la lingua inglese attraverso la creatività, la crescita personale, affinando le proprie capacità di relazionarsi agli altri. L'approccio teatrale risulta essere altamente motivante e proficuo per la stimolazione delle abilità linguistiche in integrazione con gli altri codici comunicativi. Il teatro svolge molteplici funzioni: espone gli alunni a stimoli linguistici globali, li avvicina alla lingua orale e scritta e costituisce un contenitore di strutture e vocaboli. Infatti tutte le lezioni e gli stessi copioni prevedono un fortissimo coinvolgimento del gruppo, sia verbale che fisico, per giungere poi ad uno spettacolo che garantisca la partecipazione attiva di tutti. Il bambino diviene così protagonista attivo in grado di superare quegli ostacoli e quelle paure cui spesso si trova davanti quando si è a contatto con una lingua diversa dalla propria. Tale metodologia inoltre permette di promuovere la collaborazione e l'inclusione di tutti e di ognuno, favorendo il rispetto dell'altro e dello spazio, l'apprezzamento del lavoro dell'altro e il riconoscimento dell'importanza non del singolo ma del gruppo. Attraverso il teatro l'inglese prende vita e regala agli studenti una nuova prospettiva per il suo uso. Inoltre, il teatro sviluppa anche la creatività, anche grazie alle "theatre activities" che seguono lo spettacolo che coinvolgerà tutti i bambini.

Il teatro è il mezzo perfetto per imparare l'inglese con tutti i sensi attraverso le emozioni. Inoltre la partecipazione a questo progetto regalerà innumerevoli spunti per poter continuare a sviluppare "in Class Theatre" e quindi l'apprendimento della lingua grazie alla scia di entusiasmo e coinvolgimento che l'esperienza fatta lascerà nei bambini.

Il lavoro è stato suddiviso nelle 3 fasi seguenti:

Fase 1: presentazione della storia/e da rappresentare attraverso schede informative e lettura della storia e visione di film in L2.

Fase 2: lettura del copione, esercitazioni di pronuncia e intonazione, assegnazione delle parti e realizzazione di un libro con varie attività di comprensione (crossword, wordsearch, multiple choice, descriptions, ...)

Fase 3: performance: recita delle scene e registrazione di un video, con il metodo del "Green screen", dello spettacolo. La visione del video sarà possibile inquadrando un QR code che sarà allegato ad ogni mini-book.

FINALITA: Miglioramento nell'apprendimento della lingua inglese attraverso l'approccio ludico. Aumento della creatività e immaginazione. Sviluppo del senso di sicurezza personale, di soddisfazione ed autostima. Incentivo alla socializzazione.

	Sviluppo della capacità di ascolto, della comprensione e comunicazione. Le attività didatticamente valide puntano alla produzione orale della lingua con riguardo alla "fluency" attraverso la drammatizzazione, i giochi di ruolo, il canto, la musica e la realizzazione di brevi testi.
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	30/05/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSEE81807V
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Ciak si gira!

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
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	CREATIVAMENTE

Descrizione	Il progetto "CREATIVAMENTE", rivolto a tutti gli alunni della scuola primaria, è finalizzato a sviluppare le loro capacità espressive, coinvolgendoli in un'attività di laboratorio in cui possano vivere l'arte sviluppando la creatività, divenire consapevoli delle proprie capacità manuali ed artistiche e possano imparare l'armonia delle forme e dei colori. Tale laboratorio si propone, inoltre, di dare spazio alla dimensione affettiva (vissuti, ansie, paure, aspettative...) attraverso una libera creazione e di acquisire la consapevolezza delle proprie potenzialità, dando a ciascun alunno la possibilità di essere artefice, e non solo fruitore, di cose belle e utili. Finalità prioritaria del laboratorio è quella di favorire l'integrazione e l'inclusione di alunni BES o con disabilità, sperimentando le proprie potenzialità in ambienti gioiosi e destrutturati. OBIETTIVI DIDATTICI E FORMATIVI: • Sviluppare strategie e strumenti volti a promuovere il benessere del gruppo coinvolto nelle attività. • Imparare a elaborare e comunicare il proprio punto di vista e ad ascoltare e rispettare le opinioni altrui. • Acquisire autonomia nell'uso di linguaggi artistici e creativi come possibilità di espressione del proprio essere e del proprio modo di vedere le cose. • Sviluppare la motricità fine della mano attraverso la manipolazione. • Migliorare la coordinazione oculo-manuale attraverso l'uso di materiali diversi. • Favorire, attraverso lo sviluppo di attività artistiche, l'espressione delle capacità creative individuali. • Potenziare l'autonomia consentendo ai soggetti in difficoltà di comportarsi in maniera adeguata in differenti contesti sociali senza la mediazione costante di un adulto. • Riprodurre oggetti noti in modo originale attraverso la creatività e il riuso di materiali da riciclo. • Migliorare/potenziare le abilità fino-motorie. • Acquisire nuove conoscenze nel disegno, nell'uso dei colori, nelle tecniche pittoriche e nell'utilizzo di materiali creativi differenti. • Favorire l'espressione creativa/alternativa ed ,attraverso di essa, affermare la propria identità e personalità con maggiore sicurezza. • Trasmettere l'importanza dell'impegno al riciclo degli oggetti contrapposta alla tendenza contemporanea del facile consumismo.
--------------------	--

Data inizio prevista	15/10/2024
Data fine prevista	30/04/2025
Sede dove è previsto il modulo	BSEE81801L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CREATIVamente

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

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

