

**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. 4006**  
**ANAGRAFICA SCUOLA**

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC CLAUDIO ABBADO
Codice meccanografico	RMIC8GW005
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MONTE ZEBIO, 35
Provincia	ROMA
Comune	ROMA
CAP	00100
Telefono	063725859
Email	RMIC8GW005@istruzione.it
Sito web	<a href="https://www.icclaudioabbado.it/">https://www.icclaudioabbado.it/</a>
Numero Alunni	910
Plessi	RMIC8GW005 RMAA8GW012 RMAA8GW023 RMEE8GW017 RMEE8GW028 RMMM8GW016

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	RMIC8GW005 - IC CLAUDIO ABBADO
Codice candidatura	4006
Importo totale richiesto	€ 78.780,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	31
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	15/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	151
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	23/05/2024
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	23/05/2024

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
PIANO ESTATE IC ABBADO	€ 78.780,00
<b>TOTALE PROGETTI</b>	<b>€ 78.780,00</b>

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	METTERSI...IN GIOCO	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	PROBLEMANDIA	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Il fumetto: leggere e creare!	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Cartastorie	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	CONNESSI... PER ESSERE EFFICACI E IMPARARE ESPLORANDO	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	RIT-AMANDO	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	CACCIA AL TESORO GRAMMATICALE	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Sulle ali del testo	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Creare, sognare, crescere	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	Inglese pronto all'uso!	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	NumeriAMO	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Sviluppo del pensiero logico	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	CreAbilMente	€ 6.060,00
<b>TOTALE MODULI</b>			<b>€ 78.780,00</b>

## PROGETTI E MODULI

## Progetto: PIANO ESTATE IC ABBADO

### ESO4.6.A4

#### ESO4.6.A4.A

Titolo	PIANO ESTATE IC ABBADO
Descrizione	<p>Il progetto intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025, in particolare durante il periodo estivo, attraverso l'attivazione di interventi di potenziamento e recupero delle competenze di base degli alunni della Scuola primaria e Secondaria di primo grado, con particolare riferimento alle competenze linguistico-espressive e logico-matematiche e, per gli alunni della Scuola Primaria, interventi formativi di tipo laboratoriale in ambito artistico espressivo e motorio.</p> <p>La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni.</p> <p>I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.</p> <p>I percorsi di formazione sono volti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;</li> <li>- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;</li> <li>- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente</li> </ul>
Codice CUP	J84D24001330007
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Numero moduli	13
Importo richiesto	€ 78.780,00

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	NumeriAMO
Descrizione	<p>Il modulo si propone di far recuperare ai ragazzi le conoscenze fondamentali per poter affrontare lo studio dei nuovi argomenti di algebra e geometria e di implementare le competenze necessarie per affrontare la prova di competenze logico-matematiche durante l'esame di stato. Lo scopo è cercare di rendere interessante e coinvolgente una disciplina troppo spesso considerata ostica, riuscendo a comunicarne la bellezza. Il modulo avrà carattere laboratoriale e il motto sarà: più semplice è, meglio è. Gli esperimenti matematici suggeriscono domande (ma perché succede?), stimolano l'immaginazione (com'è possibile che qualcosa di bidimensionale diventi tridimensionale?) e racchiudono spunti per arrivare a chiarirsi le idee. Perché spesso, a un certo punto della riflessione, capita di avvertire un improvviso «clic!» (il famoso effetto «aha!») e, come se un lampo vi illuminasse il cervello, intravedete la «soluzione», ovvero arrivate a capire. S'intende valorizzare un approccio inteso come situazione in cui fare, a diversi livelli, esperienza diretta di "fatti matematici e scientifici" in un contesto che stimoli la creatività e la curiosità, offrendo nuove motivazioni e permettendo di collegare le discipline fra loro e con la realtà.</p> <p>Questo laboratorio diventa così il "luogo" in cui alunni e docenti fanno matematica e più precisamente "un insieme strutturato di attività volte alla costruzione di significati degli oggetti matematici [...] in qualche modo assimilabile alla bottega rinascimentale, nella quale gli apprendisti imparavano facendo e vedendo fare, comunicando fra loro e con gli esperti" (Matematica 2003 - Unione Matematica Italiana).</p>
Data inizio prevista	03/02/2025
Data fine prevista	30/04/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8GW016
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### NumeriAMO

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	Creare, sognare, crescere
Descrizione	<p>Il modulo si propone di recuperare e ampliare le conoscenze e le abilità di base nella comunicazione nella madrelingua, nel repertorio lessicale, nella produzione scritta e nella riflessione metalinguistica e grammaticale; migliorare il metodo di studio; promuovere un atteggiamento positivo nei confronti della disciplina e potenziare la motivazione, l'autostima e la fiducia nelle proprie possibilità. Si caratterizza principalmente per l'attenzione verso le parole, sia nei loro significati sia nelle loro forme (grafie): un "gioco dell'osservazione" con le parole che contengono altre parole. L'obiettivo è stimolare il "piacere" della lettura e della scrittura presentando il leggere e scrivere come processo creativo, un'occasione attraverso cui gli studenti possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni, le proprie paure ed emozioni. In un clima di accoglienza e di gioia, il gioco creativo delle parole ci permette di esplorare gli infiniti significati del mondo e degli accadimenti della nostra vita. La scrittura rafforza l'immaginazione che incoraggia la spontaneità e la meraviglia e ci consente di trasformare i nostri limiti in opportunità. Mettere su carta la nostra fantasia è modo privilegiato per comprendere le cose intorno a noi, per conoscere la realtà, per arrivare a capire concetti nuovi.</p>
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8GW016
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Creare, sognare, crescere

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	CONNESSI... PER ESSERE EFFICACI E IMPARARE ESPLORANDO
Descrizione	<p>Il modulo mira a potenziare alcune delle competenze necessarie per gestire in maniera efficace e autonoma il percorso scolastico, come la pianificazione, il monitoraggio e la revisione del lavoro da svolgere. Tutto ciò viene calato nella dimensione digitale, supportando i ragazzi/e a prendere consapevolezza delle diverse strade per accedere ai contenuti didattici, sempre nell'ottica del consolidamento dei propri punti di forza.</p> <p>L'obiettivo è alfabetizzare i partecipanti all'utilizzo di strumenti digitali (registro elettronico, libri digitali, contenuti multimediali) e strumenti tecnologici (tablet, pc), che, com'è noto, sono importanti per la personalizzazione del metodo di studio e l'apprendimento autonomo, concorrono al successo formativo e sono un mezzo conosciuto e accettato da tutti i ragazzi/e.</p> <p>Il progetto è anche volto a promuovere l'apprendimento attraverso l'esperienza e il gioco, portando i partecipanti a scoprire luoghi e temi culturali grazie all'organizzazione di uscite educative. Le uscite saranno organizzate e pianificate, con la supervisione degli operatori specializzati, direttamente dai ragazzi e dalle ragazze con l'obiettivo di facilitare in loro lo sviluppo di competenze organizzative e gestionali, dovendo tenere conto di diverse variabili (da quelle temporali a quelle spaziali, logistiche ed economiche). La presentazione dei luoghi e dei significati ad essi connessi saranno gestite dagli stessi ragazzi che, dopo essersi suddivisi i vari ruoli, presenteranno il frutto del proprio lavoro di ricerca, allenando e potenziando le loro capacità di raccolta di informazioni, organizzazione delle idee, produzione e presentazione orale.</p> <p>Il percorso è sviluppato su cinque giorni in orario dalle ore 8.30 alle ore 14.30.</p>
Data inizio prevista	24/06/2024
Data fine prevista	28/06/2024
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8GW016
Numero destinatari	20

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

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### CONNESSI... PER ESSERE EFFICACI E IMPARARE ESPLORANDO

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	Sulle ali del testo
Descrizione	<p>Il modulo si propone di recuperare e ampliare le conoscenze e le abilità di base nella comunicazione nella madrelingua, nel repertorio lessicale, nella produzione scritta e nella riflessione metalinguistica e grammaticale; migliorare il metodo di studio; promuovere un atteggiamento positivo nei confronti della disciplina e potenziare la motivazione, l'autostima e la fiducia nelle proprie possibilità.</p> <p>Si caratterizza principalmente per l'attenzione verso le parole, sia nei loro significati sia nelle loro forme (grafie): un "gioco dell'osservazione" con le parole che contengono altre parole. L'obiettivo è stimolare il "piacere" della lettura e della scrittura presentando il leggere e scrivere come processo creativo, un'occasione attraverso cui gli studenti possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni, le proprie paure ed emozioni. In un clima di accoglienza e di gioia, il gioco creativo delle parole ci permette di esplorare gli infiniti significati del mondo e degli accadimenti della nostra vita.</p> <p>La scrittura rafforza l'immaginazione che incoraggia la spontaneità e la meraviglia e ci consente di trasformare i nostri limiti in opportunità. Mettere su carta la nostra fantasia è modo privilegiato per comprendere le cose intorno a noi, per conoscere la realtà, per arrivare a capire concetti nuovi.</p>
Data inizio prevista	02/09/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8GW016
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Sulle ali del testo

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	CreAbilMente
Descrizione	<p>Il modulo si propone di far recuperare ai ragazzi le conoscenze fondamentali per poter affrontare lo studio dei nuovi argomenti di algebra e geometria e di implementare le competenze necessarie per affrontare la prova di competenze logico-matematiche durante l'esame di stato. Lo scopo è cercare di rendere interessante e coinvolgente una disciplina troppo spesso considerata ostica, riuscendo a comunicarne la bellezza. Il modulo avrà carattere laboratoriale e il motto sarà: più semplice è, meglio è. Gli esperimenti matematici suggeriscono domande (ma perché succede?), stimolano l'immaginazione (com'è possibile che qualcosa di bidimensionale diventi tridimensionale?) e racchiudono spunti per arrivare a chiarirsi le idee. Perché spesso, a un certo punto della riflessione, capita di avvertire un improvviso «clic!» (il famoso effetto «aha!») e, come se un lampo vi illuminasse il cervello, intravedete la «soluzione», ovvero arrivate a capire. S'intende valorizzare un approccio inteso come situazione in cui fare, a diversi livelli, esperienza diretta di "fatti matematici e scientifici" in un contesto che stimoli la creatività e la curiosità, offrendo nuove motivazioni e permettendo di collegare le discipline fra loro e con la realtà.</p> <p>Questo laboratorio diventa così il "luogo" in cui alunni e docenti fanno matematica e più precisamente "un insieme strutturato di attività volte alla costruzione di significati degli oggetti matematici [...] in qualche modo assimilabile alla bottega rinascimentale, nella quale gli apprendisti imparavano facendo e vedendo fare, comunicando fra loro e con gli esperti" (Matematica 2003 - Unione Matematica Italiana).</p>
Data inizio prevista	01/02/2025
Data fine prevista	30/04/2025
Sede dove è previsto il modulo	RMMM8GW016
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### CreAbilMente

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	CACCIA AL TESORO GRAMMATICALE
Descrizione	<p>Il modulo è finalizzato alla realizzazione di una proposta didattica improntata sul recupero e miglioramento della conoscenza e dell'uso delle strutture ortografiche, morfologiche e sintattiche della lingua italiana.</p> <p>L'approccio metodologico è principalmente di tipo ludico-laboratoriale per stimolare gli alunni a scoprire la grammatica dell'italiano in maniera induttiva e divertente attraverso un lavoro di gruppo. Ciò favorirà: - la naturale attitudine degli alunni a fare dell'ipotesi sul funzionamento della stessa per condurli gradualmente verso forme di grammatica "esplicita"; - la motivazione verso l'apprendimento della grammatica, spesso vissuta come un noioso elenco di regole; - la possibilità di ricevere feedback e rinforzo tra pari.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	05/07/2024
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### CACCIA AL TESORO GRAMMATICALE

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Sviluppo del pensiero logico
Descrizione	<p>Percorsi di logica adeguati alle differenti fasce di età dalla classe prima alla classe quinta.</p> <p>Attività centrate su processi logici, capacità risolutive e capacità di rielaborazione orale delle risposte.</p> <p>Metodologie e strumenti: metodo analogico, approccio logico-matematico, matematica senza problemi, apprendimento tra pari, apprendimento cooperativo.</p> <p>Materiali: testi di riferimento, batterie di test, materiali di facile consumo.</p> <p>Rendicontazione: risultati iniziali comparati a risultati finali, questionario di autovalutazione, questionario di gradimento.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	02/07/2024
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Sviluppo del pensiero logico

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Cartastorie
Descrizione	<p>Il modulo ha lo scopo di promuovere l'espressività, l'autostima, il senso di autoefficacia e le competenze relazionali nei bambini della scuola primaria, attraverso un'attività laboratoriale ludico-creativa che prevede la lavorazione e l'utilizzo di manufatti in cartapesta. I bambini potranno ideare, progettare e realizzare burattini e marionette con cui poter inventare una storia o un piccolo canovaccio per una breve sceneggiatura. Le attività proposte promuovono l'acquisizione e il consolidamento di conoscenze e competenze relative alle seguenti quattro macro-aree: • Coscienza civica e tutela dell'ambiente; • Competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale; • Competenze cognitive e manualità; • Competenze emotive e relazionali.</p>
Data inizio prevista	24/06/2024
Data fine prevista	12/07/2024
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Cartastorie

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	RIT-AMANDO
Descrizione	<p>Questo modulo nasce dal desiderio di favorire, promuovere e consolidare le attività motorie e, soprattutto, il linguaggio corporeo nella scuola primaria, offrendo proposte operative valide al potenziamento del curriculum motorio di ciascun allievo/a, intendendo la scuola come centro prioritario di aggregazione culturale, sociale e civile.</p> <p>Si ritiene estremamente importante cogliere l'opportunità di operare con i bambini della scuola primaria e contribuire, in tal modo, alla loro formazione in un periodo evolutivo ritenuto particolarmente delicato e determinante per una equilibrata crescita psicofisica. Sono questi, infatti, gli anni in cui la scoperta della corporeità, se correttamente promossa e guidata, è fonte di preziose esperienze che permettono il collegamento tra sviluppo motorio, evoluzione psico cognitivo-relazionale.</p> <p>Il progetto si basa su un percorso esplorativo che parte dall'osservazione del corpo, dalla sua attivazione, dalla sua evoluzione e gestione nello spazio, dalle emozioni rinchiusi in esso attraverso la comunicazione creativa nella quale entrano in gioco il gesto, il movimento, la musica e l'incontro con l'altro.</p> <p>L'attività di laboratorio sul Movimento Creativo si avvale di strumenti metodologici che permettono di esplorare stili motori e stati emotivi legati al movimento, di accrescere la consapevolezza di sé, di sviluppare le capacità espressive e relazionali, di valorizzare il proprio talento artistico. La finalità del progetto si basa, inoltre, sullo studio approfondito del movimento ritmico attraverso l'utilizzo di attrezzi convenzionali e non codificati, e l'impiego di una metodologia ludico-espressiva, e rit-amata dai bambini.</p> <p>L'uso della musica diventa l'elemento fondante della metodologia proposta in quanto permette un elevato coinvolgimento emotivo e favorisce quella comunicazione, diretta ed immediata quale è l'espressione corporea, che i bambini in questa fascia di età possiedono naturalmente.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	06/09/2024

Sede dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### RIT-AMANDO

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Il fumetto: leggere e creare!
Descrizione	<p>Il modulo è pensato come un invito alla lettura. Dalla lettura alla comprensione, alla rielaborazione delle informazioni le quali verranno trasformate in rappresentazioni grafiche e fumetti, come tante scene di un film, dove i bambini si troveranno a potenziare le varie competenze coinvolte in un modo divertente e creativo.</p> <p>Spesso i bambini di oggi intendono la lettura come qualcosa di noioso perché sono abituati all'immediatezza della fruizione di altri tipi di supporti narrativi. Lo scopo è potenziare le competenze di lettura, di comprensione e scrittura in modo interattivo, creativo e autentico, valorizzando l'importanza dell'esercizio della lettura in funzione della comprensione e produzione di un nuovo testo. I passaggi delle attività riguarderanno: lettura e comprensione, analisi del testo, individuazione delle informazioni indispensabili alla narrazione, distinzione di ciò che può essere veicolato attraverso le immagini e ciò che deve essere espresso tramite la scrittura e creazione di un fumetto. Obiettivi: - promuovere la lettura; - proporre un nuovo approccio alla lettura e all'analisi del testo combinando le arti visive con le tecniche di scrittura; - promuovere lo sviluppo delle competenze logico riflesse e delle capacità critiche, creative e narrative.</p>
Data inizio prevista	24/06/2024
Data fine prevista	05/07/2024
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il fumetto: leggere e creare!

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	METTERSI...IN GIOCO
Descrizione	<p>Il modulo è finalizzato alla formazione delle competenze sociali degli alunni attraverso il gioco. L'approccio metodologico, di tipo laboratoriale, condurrà gli alunni verso una sana interazione con i propri coetanei. Infatti, essi comunicando i propri desideri, esprimendo le proprie emozioni e comprendendo quelle degli altri impareranno a negoziare e a risolvere i conflitti in modo pacifico. Si avvieranno attività che favoriscano lo sviluppo delle funzioni simboliche, arricchendo l'immaginazione e stimolando la creatività. Attraverso le varie proposte di gioco gli alunni verranno incoraggiati ad esprimere la propria opinione senza timore né timidezza.</p> <p>Le finalità delle varie attività ludiche proposte sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-potenziare e migliorare l'interazione tra pari</li> <li>-l'apprendimento delle regole sociali</li> <li>-il rispetto per l'altro</li> <li>-la collaborazione</li> <li>-l'acquisizione di un senso di responsabilità</li> <li>-una maggiore conoscenza e consapevolezza del sé e degli altri</li> <li>-problem solving</li> <li>-stimolare l'autonomia</li> <li>-imparare tramite la pratica.</li> </ul>
Data inizio prevista	20/06/2024
Data fine prevista	09/07/2024
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### METTERSI...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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	Inglese pronto all'uso!
Descrizione	<p>il progetto "Inglese pronto all'uso!" prevede l'organizzazione di attività volte al potenziamento dell'uso della lingua inglese in contesti di vita quotidiana, il cui apprendimento rafforzerà gli obiettivi raggiunti dagli alunni nelle ore di attività didattica svolte durante l'anno. Si propone al contempo di fornire ai partecipanti una conoscenza dell'inglese che li metta in condizione di saper utilizzare la lingua straniera in accadimenti della vita reale.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascoltare e comprendere globalmente storie, leggende e fumetti.</li> <li>- Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano.</li> <li>- Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare.</li> <li>- Riprodurre e drammatizzare brevi storie</li> </ul>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	05/07/2024
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Inglese pronto all'uso!

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	PROBLEMANDIA
Descrizione	<p>Il modulo è finalizzato al recupero e al potenziamento della capacità di problem solving, nello specifico all'elaborazione e formulazione di una soluzione alla situazione vagliando le diverse alternative.</p> <p>La proposta didattica parte da una impostazione ludica per gli alunni delle prime classi e prevede lavori a coppie e di gruppo che promuovano la cooperazione e la socializzazione. Per gli alunni delle classi terze e quarte si promuoverà lo stesso approccio anche se verrà maggiormente curate le capacità di elaborazione, organizzazione e pianificazione.</p> <p>L'approccio metodologico vuole favorire la motivazione all'apprendimento in una forma laboratoriale e cooperativa nella quale si promuovano la relazione e la socialità.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	10/09/2024
Sede dove è previsto il modulo	RMEE8GW017
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### PROBLEMANDIA

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## 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**