

**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. 344**

**ANAGRAFICA SCUOLA**

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C."L. PIRANDELLO - S.G.BOSCO"
Codice meccanografico	TPIC81800E
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA ADDOLORATA N.1
Provincia	TRAPANI
Comune	CAMPOBELLO DI MAZARA
CAP	91021
Telefono	092447674
Email	TPIC81800E@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	633
Plessi	TPIC81800E TPAA81801B TPAA81803D TPAA81804E TPAA81805G TPAA81806L TPEE81801L TPEE81802N TPEE81803P TPMM81801G

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	TPIC81800E - I.C."L. PIRANDELLO
Codice candidatura	344
Importo totale richiesto	€ 51.939,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	6419
Data Delibera Collegio docenti	15/04/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	6420
Data Delibera Consiglio d'istituto	15/04/2024

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
"Estate in Corsa: Scuola Aperta per l'Avventura e la Scoperta"	€ 51.939,00
<b>TOTALE PROGETTI</b>	<b>€ 51.939,00</b>

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	Sentinelle del mare	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	Un mare di risorse	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Il teatro delle emozioni	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Musica e teatro	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Canto della mia Terra	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	Sport in natura	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	A scuola di gioco sport	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Computational tinkering: costruire, assemblare, smontare	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Coding: gioca, programma, crea	€ 5.754,00
<b>TOTALE MODULI</b>			<b>€ 51.939,00</b>

## PROGETTI E MODULI

**Progetto: "Estate in Corsa: Scuola Aperta per l'Avventura e la Scoperta"**  
**ESO4.6.A4**  
**ESO4.6.A4.A**

Titolo

"Estate in Corsa: Scuola Aperta per l'Avventura e la Scoperta"

Descrizione

La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa, durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.

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.

Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni in situazioni esperienziali.

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.

I percorsi di formazione sono volti a:

- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia;
- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente;
- Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.

Sono previsti i seguenti moduli:

"Un mare di risorse" per lo sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza;

"Sentinelle del mare" per lo sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza;

"Il teatro delle emozioni per lo sviluppo delle competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale, competenze sociali e civiche e capacità di imparare ad imparare;

"Musica e teatro" per lo sviluppo della competenza alfabetico funzionale, competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale, capacità di imparare ad imparare;

"Coding: gioca, programma, crea" per lo sviluppo della competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie, competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;

"Computazionale tinkering: costruire, assemblare, smontare" per lo sviluppo della competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie, competenza personale e sociale e capacità di imparare ad imparare;

	<p>"A scuola di giocosport" per lo sviluppo di competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale e delle competenze sociali e civiche attraverso l' educazione motoria all' aria aperta;</p> <p>"Sport in natura " per lo sviluppo di competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale e delle competenze sociali e civiche attraverso l' educazione motoria all' aria aperta;</p> <p>"Canto della mia Terr "per lo sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza e la valorizzazione della tradizione, della cultura e del patrimonio storico siciliano;</p> <p>Per la realizzazione delle attività previste nei percorsi sopra elencati , sarà richiesta la collaborazione dell'Amministrazione Comunale di Campobello di Mazara, della Proloco e delle Associazioni del territorio: Lega navale, CNR, del Conservatorio, delle aziende e di radio TP.</p> <p>Il monitoraggio si svolgerà nel corso di tutta la fase di attuazione del progetto ed è finalizzato a raccogliere in maniera continua e sistematica informazioni sull'andamento dei moduli progettati.</p> <p>La valutazione si realizzerà a metà del periodo di attuazione (valutazione in itinere) per verificare che il progetto stia raggiungendo gli obiettivi previsti ed eventualmente ri-orientarlo, e verso la fine per effettuare una valutazione complessiva di quanto realizzato.</p> <p>La diffusione del progetto avverrà attraverso i seguenti strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pubblicizzazione sui social network;</li> <li>- pubblicizzazione sul sito della scuola;</li> <li>- valorizzazione del percorso attraverso la redazione di articoli su quotidiani locali;</li> <li>- condivisione esperienze con scuole del territorio.</li> </ul>
Codice CUP	G14D24001310007
Data inizio prevista	30/06/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 51.939,00

## MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	Un mare di risorse

Descrizione

Si intende far crescere e maturare nelle alunne e negli alunni la sensibilità necessaria per leggere, interpretare, conoscere e tutelare il mare, promuovere comportamenti positivi nei confronti dell'ambiente e nell'uso delle risorse.

Obiettivi di apprendimento

- conoscere l'ecosistema mare attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta;
- riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva;
- assumere comportamenti responsabili e consapevoli per la tutela del territorio;
- individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale;
- riconoscere le opportunità che il territorio offre.

Fasi realizzative/ attività:

Le attività verranno presentate con un sistema misto di proiezioni, contenuti multimediali, e giochi didattici interattivi.

Verranno effettuate escursioni sul territorio, ricerche, esperimenti, conversazioni, interviste, attività sportive di mare: vela.

Fase 1 -Accoglienza: verranno date informazioni dettagliate sulle attività e somministrato un questionario motivazionale cui seguiranno attività laboratoriali di socializzazione.

Fase 2 -Ricerca e studio: escursioni ed attività laboratoriali, pratiche della vela, escursioni lungo la costa, studio della flora e fauna del territorio con particolare attenzione alle piante e agli animali da tutelare, riprese con i droni, fotografie ed interviste.

Fase 3 - Verifica/ prodotto: realizzazione di un video e presentazione dello stesso

La METODOLOGIA di lavoro scelta è quella della ricerca-azione che supportata dai contenuti consente di lavorare sull'ambiente, nell'ambiente, per l'ambiente e attivare quindi conoscenza, coinvolgimento, responsabilità. Si valorizzerà un approccio esperienziale impostando laboratori didattici in cui gli allievi potranno trovare stimoli per la ricerca, la riflessione, la sperimentazione, la soluzione di problemi. Tramite attività svolte prevalentemente all'aria aperta, i partecipanti verranno coinvolti su un piano fisico, cognitivo, emozionale e relazionale per confrontarsi con problematiche di ampio respiro quali il rispetto di regole condivise, la gestione del tempo, l'assunzione di rischi e il lavoro per obiettivi comuni.



	<p>Spirito di squadra, tenacia, creatività, flessibilità sono le competenze trasversali da sviluppare grazie a questa metodologia, che coinvolge e mette in gioco le parti più profonde della persona.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- innalzamento dei livelli di competenza in ambito tecnologico;</li> <li>- innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali;</li> <li>- conoscenza delle risorse del territorio;</li> <li>- acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale;</li> <li>- miglioramento della modalità di approccio al compito,</li> <li>- Uso dei linguaggi specifici.</li> </ul> <p>Verifica e valutazione</p> <p>La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'allievo di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilita conoscenze, abilità e capacità personali.</p> <p>La competenza sarà valutata su quattro livelli: in via di acquisizione, base, intermedio e avanzato.</p>
Data inizio prevista	30/06/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	Plesso Pirandello - Lega Navale - Torretta Granitola
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Un mare di risorse

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.754,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	Sentinelle del mare

Descrizione

Si intende far crescere e maturare nelle alunne e negli alunni la sensibilità necessaria per leggere, interpretare, conoscere e tutelare il mare, promuovere comportamenti positivi nei confronti dell'ambiente e nell'uso delle risorse.

Obiettivi di apprendimento

- conoscere l'ecosistema mare attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta;
- riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva;
- assumere comportamenti responsabili e consapevoli per la tutela del territorio;
- individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale;
- riconoscere le opportunità che il territorio offre.

Fasi realizzative/ attività:

Le attività verranno presentate con un sistema misto di proiezioni, contenuti multimediali, e giochi didattici interattivi.

Verranno effettuate escursioni sul territorio, ricerche, esperimenti, conversazioni, interviste, attività sportive di mare: vela.

Fase 1 -Accoglienza: verranno date informazioni dettagliate sulle attività e somministrato un questionario motivazionale cui seguiranno attività laboratoriali di socializzazione.

Fase 2 -Ricerca e studio: escursioni ed attività laboratoriali, pratiche della vela, escursioni lungo la costa, studio della flora e fauna del territorio con particolare attenzione alle piante e agli animali da tutelare, riprese con i droni, fotografie ed interviste.

Fase 3 - Verifica/ prodotto: realizzazione di un video e presentazione dello stesso

La METODOLOGIA di lavoro scelta è quella della ricerca-azione che supportata dai contenuti consente di lavorare sull'ambiente, nell'ambiente, per l'ambiente e attivare quindi conoscenza, coinvolgimento, responsabilità. Si valorizzerà un approccio esperienziale impostando laboratori didattici in cui gli allievi potranno trovare stimoli per la ricerca, la riflessione, la sperimentazione, la soluzione di problemi. Tramite attività svolte prevalentemente all'aria aperta, i partecipanti verranno coinvolti su un piano fisico, cognitivo, emozionale e relazionale per confrontarsi con problematiche di ampio respiro quali il rispetto di regole condivise, la gestione del tempo, l'assunzione di rischi e il lavoro per obiettivi comuni.

	<p>Spirito di squadra, tenacia, creatività, flessibilità sono le competenze trasversali da sviluppare grazie a questa metodologia, che coinvolge e mette in gioco le parti più profonde della persona.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- innalzamento dei livelli di competenza in ambito tecnologico;</li> <li>- innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali;</li> <li>- conoscenza delle risorse del territorio;</li> <li>- acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale;</li> <li>- miglioramento della modalità di approccio al compito,</li> <li>- Uso dei linguaggi specifici.</li> </ul> <p>Verifica e valutazione</p> <p>La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'allievo di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilita conoscenze, abilità e capacità personali.</p> <p>La competenza sarà valutata su quattro livelli: in via di acquisizione, base, intermedio e avanzato.</p>
Data inizio prevista	30/06/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	Plesso Pirandello - Lega Navale - Torretta Granitola
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Sentinelle del mare

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.754,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Coding: gioca, programma, crea

## Descrizione

Il percorso formativo è orientato alla conoscenza del pensiero computazionale e all'applicazione della programmazione a blocchi e del coding. Attraverso le piattaforme più accreditate si sperimenteranno le modalità più accattivanti per stimolare l'apprendimento degli alunni con progetti di logica e Storytelling utilizzando testi, video immagini ed audio su ambiti interdisciplinari.

### Obiettivi di apprendimento

- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti;
- osservare fenomeni della vita quotidiana;
- acquisire ed utilizzare le basi della programmazione in contesti concreti;
- comprendere le funzioni che svolgono i componenti di Kit robotici;
- conoscere le caratteristiche dei sensori;
- utilizzare hardware e software;
- organizzare dati con schemi o grafici.

### Attività/contenuti

Gli alunni verranno guidati ad osservare la realtà, eseguire e dare istruzioni, realizzare e leggere tessere direzionali ( sinistra, destra, avanti, indietro) scrivere e leggere codici; realizzare robot in movimento con Kit lego; programmare una serie di comandi base per far muovere un robot; programmare storie interattive, animazione e giochi ;creare giochi e animazioni con Scratch grazie ai blocchi grafici di costruzione; Oltre a Scratch verranno utilizzati altri programmi per il coding messi a disposizione dalla piattaforma open source code.org.

### Metodologie

Gli elementi che caratterizzano il Coding e la robotica educativa sono principalmente tre:

- Apprendimento per scoperta
- Utilizzo del problem solving
- Riconoscimento del ruolo positivo dell'errore

La metodologia d'insegnamento prevede un approccio di tipo esperienziale attraverso il quale ci si avvicina al mondo della programmazione e della robotica come scienza di sintesi, con attività che usano il gioco per imparare dalla sperimentazione (learning by-doing), imparare divertendosi (learning by playing) e imparare creando (learning by-creating).

La didattica utilizzata sarà di tipo costruttivista ovvero dell'imparare facendo e sperimentando, infatti provando e riprovando gli alunni si renderanno conto degli errori e potranno

	<p>correggerli; l'errore diventa uno stimolo per trovare nuove soluzioni.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Innalzamento dei livelli di competenza in ambito tecnologico e logico matematico.</li> <li>•Miglioramento delle abilità sociali e prosociali.</li> <li>•Acquisizione della consapevolezza e sviluppo delle proprie potenzialità.</li> <li>•Acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale.</li> <li>•Innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali.</li> <li>•Miglioramento della modalità di approccio al compito.</li> <li>•Uso dei linguaggi specifici.</li> </ul> <p>La scansione delle attività va accompagnata da una costante attività di MONITORAGGIO e di VALUTAZIONE del processo basata sul metodo osservativo e organizzata in una griglia di indicatori coerenti con gli obiettivi e documentata con i prodotti relativi ai compiti. Verranno somministrati test di ingresso, verifiche in itinere e finali</p>
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	TPMM81801G
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Coding: gioca, programma, crea

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.754,00</b>





## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	Sport in natura

Descrizione

Il progetto ha lo scopo di promuovere lo sviluppo fisico, cognitivo, psicologico, sociale ed emotivo-affettivo dell'allievo attraverso l'esperienza di gioco -sport in ambiente naturale. La realizzazione di percorsi di attività motoria in ambiente naturale attraverso giochi, sport individuali e di gruppo, è finalizzata a favorire processi di integrazione sociale, stimolare il desiderio di esplorazione, sviluppare le capacità di coordinamento motorio e promuovere l'accrescimento dell'autostima.

Obiettivi di apprendimento:

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare).
- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Fasi di lavoro/ attività/ contenuti

Accoglienza: Presentazione del progetto agli allievi, somministrazione di test di ingresso e motivazionali; conversazione, giochi di socializzazione.

Gioco sport - Attività motorie e posturali, giochi di coordinazione oculo manuale; giochi di velocità e destrezza ; giochi delle emozioni; giochi individuali e di squadra, caccia al tesoro, attività in ambiente naturale, percorsi motori strutturati.

Verifica e presentazione del prodotto finale: Manifestazione finale

- “Giochi senza frontiere” con gare individuali e a squadre.

Verranno privilegiate le seguenti metodologie:

- Didattica laboratoriale
- Role playing
- Learning by doing
- Outdoor Training

Risultati attesi

- Innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali.
- Migliorare la conoscenza del sé, superare gli ostacoli e le difficoltà.
- Acquisizione di corretti stili di vita.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale. Verrà effettuata la valutazione</li> <li>- di processo con elenco degli indicatori riferiti agli obiettivi/competenze e socio comportamentali</li> <li>- di compito</li> </ul> <p>Sono previsti i seguenti indicatori di livello: avanzato, intermedio, base, iniziale.</p>
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	TPEE81803P
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Sport in natura

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.754,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Musica e teatro

## Descrizione

Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. Gli alunni saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Le basi culturali degli alunni verranno arricchite attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per la stesura un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.

### Obiettivi di apprendimento

- prendere coscienza del proprio corpo;
- controllare il proprio corpo, il sé, lo spazio, l'attenzione;
- utilizzare i gesti ed i rituali della comunicazione;
- migliorare l'immagine di sé e la fiducia in se stessi;
- sperimentare linguaggi espressivi diversi: gestualità, canto, danza, parola
- comunicare esperienze, emozioni, stati d'animo in modo efficace e creativo;
- porsi in uno stato di disponibilità nei confronti dell'altro;
- scoprire le varie forme di comunicazione.

### Attività/contenuti

Attraverso giochi e attività laboratoriali si affrontano esercizi propedeutici di:

espressione figurativa; espressione musicale e ritmica;  
espressione drammatica.

**Corpo:** il corpo è il principale mediatore delle nostre emozioni. In un lavoro di preparazione al teatro è necessario esplorare le sue infinite capacità espressive,

**Respirazione:** come il corpo, anche la voce è uno strumento fondamentale. La capacità di utilizzare la voce, di produrre suoni e intonazioni, è strettamente connessa ad una buona respirazione.

**Voce/ritmo:** attraverso giochi ed esercizi, rendere consapevoli i partecipanti delle molteplici possibilità espressive dell'organo vocale. Verranno proposte letture individuali e a coppie da effettuare ad alta voce con intonazione, ritmo ed espressività.

**Drammatizzazione:** il gioco drammatico fa ricorso a tutte le tecniche esercitate in precedenza (concentrazione, corpo, voce, ritmo), ma soprattutto all'immaginazione che va incoraggiata attraverso la proposta di stimoli diversi.

Seguirà il lavoro di messa in scena vera e propria che prevede:

- lettura a tavolino del copione;
- distribuzione delle parti;

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- prova coreografie;</li> <li>- comportamento in scena.</li> </ul> <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lezioni frontali con tutoraggio dei docenti.</li> <li>- Learning by doing: apprendimento attraverso il fare, con l'operare, con le azioni.</li> <li>- Didattica attiva e dialogica per imparare non attraverso la memorizzazione ma l'analisi e la comprensione.</li> <li>- Individual learning: in alcuni momenti del corso verrà richiesto agli alunni lettura, studio e approfondimento individuale dei contenuti per acquisire nomenclature e lessico specifico.</li> </ul> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Miglioramento delle abilità sociali e prosociali.</li> <li>- Acquisizione della consapevolezza e sviluppo delle proprie potenzialità.</li> <li>- Acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale.</li> <li>- Innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali.</li> <li>- Miglioramento della modalità di approccio al compito.</li> <li>- Uso dei linguaggi specifici.</li> </ul> <p>Verifica e valutazione</p> <p>La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'allievo di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilita conoscenze, abilità e capacità personali.</p> <p>La competenza sarà valutata su quattro livelli: in via di acquisizione, base, intermedio e avanzato.</p>
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	Plesso Pirandello - Teatro comunale " Olimpia Mangiagli"
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Musica e teatro

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.754,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Computational tinkering: costruire, assemblare, smontare



## Descrizione

Il modulo rappresenta un'occasione per aiutare gli allievi a sviluppare competenze comunicative, di progettazione, di problem solving e di pensiero critico ma anche di ingegneria e alta sostenibilità per il risparmio energetico. Si vuole stimolare l'allievo affinché metta in campo abilità, atteggiamenti e conoscenze per la promozione di valori comuni e competenze trasversali.

Obiettivi di apprendimento:

- Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana;
- analizzare le caratteristiche di macchine e oggetti;
- smontare e costruire oggetti e documentare sequenze di operazioni;
- pianificare e organizzare il proprio lavoro per realizzare progetti;
- assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.

Attività/contenuti

Le attività previste vogliono stimolare la creatività, favorire l'apprendimento e potenziare le abilità cognitive e sociali tramite l'attività pratica condivisa ed il gioco.

Verrà utilizzata la piattaforma Arduino per consentire all'alunno di acquisire conoscenze e competenze sia nell'ambito dell'elettricità e della fisica che in quello della programmazione e dell'informatica in generale ma anche lo sviluppo della manualità attraverso l'utilizzo della motricità fine.

Elettronica: Lo scopo è far acquisire i concetti fondamentali e le nozioni chiave dell'elettricità, che vanno dalla misurazione al controllo fino ad arrivare alla manipolazione, attraverso la realizzazione di circuiti. Verranno realizzati progetti creativi che comprenderanno l'uso intensivo di componenti elettronici (LED, sensori di temperatura/umidità/luminosità, motori, attuatori, ecc.).

Fisica: verrà dato ampio spazio alla realizzazione di attività inerenti ad elementi fondamentali della fisica (gravità, forza peso, elastica, attriti, magnetismo ecc.), realizzando progetti di assemblaggio creativo, anche attraverso l'utilizzo di materiali di recupero, per fornire un approccio diretto e pratico a questi concetti.

Programmazione: lo scopo è favorire lo sviluppo del pensiero logico e della creatività, attraverso la scomposizione di un problema in più parti e ad un approccio step by step fino ad arrivare alla soluzione. Questo processo di apprendimento permette di sviluppare così le capacità di problem solving (sia individuale che di gruppo), di astrazione e pensiero

	<p>computazionale.</p> <p>Metodologie</p> <p>Le attività verranno realizzate attraverso una metodologia che mira a coinvolgere mani e mente dell' allievo: "Learning by Doing" = imparare facendo. Conseguentemente, viene privilegiato il processo di Problem Solving. Le attività saranno svolte prevalentemente in cooperative learning (a piccoli gruppi), lasciando agli alunni la possibilità di individuare i ruoli all'interno del gruppo.</p> <p>Risultati Attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Innalzamento dei livelli di competenza in ambito tecnologico.</li> <li>•Miglioramento delle abilità sociali e prosociali.</li> <li>•Acquisizione della consapevolezza e sviluppo delle proprie potenzialità.</li> <li>•Acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale.</li> <li>•Innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali.</li> <li>•Miglioramento della modalità di approccio al compito.</li> <li>•Uso dei linguaggi specifici.</li> </ul> <p>Valutazione</p> <p>Verrà effettuata la valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•di processo con elenco degli indicatori riferiti agli obiettivi/competenze e socio comportamentali</li> <li>•di compito</li> </ul> <p>Sono previsti i seguenti indicatori di livello: avanzato, intermedio, base, iniziale</p>
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Computazionale tinkering: costruire, assemblare, smontare

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.754,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	A scuola di gioco sport

Descrizione

Il progetto ha lo scopo di promuovere lo sviluppo fisico, cognitivo, psicologico, sociale ed emotivo-affettivo dell'allievo attraverso l'esperienza di gioco -sport in ambiente naturale. La realizzazione di percorsi di attività motoria in ambiente naturale attraverso giochi, sport individuali e di gruppo, è finalizzata a favorire processi di integrazione sociale, stimolare il desiderio di esplorazione, sviluppare le capacità di coordinamento motorio e promuovere l'accrescimento dell'autostima.

Obiettivi di apprendimento:

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare).
- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Fasi di lavoro/ attività/ contenuti

Accoglienza: Presentazione del progetto agli allievi, somministrazione di test di ingresso e motivazionali; conversazione, giochi di socializzazione.

Gioco sport - Attività motorie e posturali, giochi di coordinazione oculo manuale; giochi di velocità e destrezza ; giochi delle emozioni; giochi individuali e di squadra, caccia al tesoro, attività in ambiente naturale, percorsi motori strutturati.

Verifica e presentazione del prodotto finale: Manifestazione finale

- “Giochi senza frontiere” con gare individuali e a squadre.

Verranno privilegiate le seguenti metodologie:

- Didattica laboratoriale
- Role playing
- Learning by doing
- Outdoor Training

Risultati attesi

- Innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali.
- Migliorare la conoscenza del sé, superare gli ostacoli e le difficoltà.
- Acquisizione di corretti stili di vita.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale. Verrà effettuata la valutazione</li> <li>- di processo con elenco degli indicatori riferiti agli obiettivi/competenze e socio comportamentali</li> <li>- di compito</li> </ul> <p>Sono previsti i seguenti indicatori di livello: avanzato, intermedio, base, iniziale.</p>
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	TPEE81803P
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### A scuola di gioco sport

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

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Il teatro delle emozioni

## Descrizione

Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. Gli alunni saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Le basi culturali degli alunni verranno arricchite attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per la stesura un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.

### Obiettivi di apprendimento

- prendere coscienza del proprio corpo;
- controllare il proprio corpo, il sé, lo spazio, l'attenzione;
- utilizzare i gesti ed i rituali della comunicazione;
- migliorare l'immagine di sé e la fiducia in se stessi;
- sperimentare linguaggi espressivi diversi: gestualità, canto, danza, parola
- comunicare esperienze, emozioni, stati d'animo in modo efficace e creativo;
- porsi in uno stato di disponibilità nei confronti dell'altro;
- scoprire le varie forme di comunicazione.

### Attività/contenuti

Attraverso giochi e attività laboratoriali si affrontano esercizi propedeutici di:

espressione figurativa; espressione musicale e ritmica;  
espressione drammatica.

**Corpo:** il corpo è il principale mediatore delle nostre emozioni. In un lavoro di preparazione al teatro è necessario esplorare le sue infinite capacità espressive,

**Respirazione:** come il corpo, anche la voce è uno strumento fondamentale. La capacità di utilizzare la voce, di produrre suoni e intonazioni, è strettamente connessa ad una buona respirazione.

**Voce/ritmo:** attraverso giochi ed esercizi, rendere consapevoli i partecipanti delle molteplici possibilità espressive dell'organo vocale. Verranno proposte letture individuali e a coppie da effettuare ad alta voce con intonazione, ritmo ed espressività.

**Drammatizzazione:** il gioco drammatico fa ricorso a tutte le tecniche esercitate in precedenza (concentrazione, corpo, voce, ritmo), ma soprattutto all'immaginazione che va incoraggiata attraverso la proposta di stimoli diversi.

Seguirà il lavoro di messa in scena vera e propria che prevede:

- lettura a tavolino del copione;
- distribuzione delle parti;



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- prova coreografie;</li> <li>- comportamento in scena.</li> </ul> <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lezioni frontali con tutoraggio dei docenti.</li> <li>- Learning by doing: apprendimento attraverso il fare, con l'operare, con le azioni.</li> <li>- Didattica attiva e dialogica per imparare non attraverso la memorizzazione ma l'analisi e la comprensione.</li> <li>- Individual learning: in alcuni momenti del corso verrà richiesto agli alunni lettura, studio e approfondimento individuale dei contenuti per acquisire nomenclature e lessico specifico.</li> </ul> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Miglioramento delle abilità sociali e prosociali.</li> <li>- Acquisizione della consapevolezza e sviluppo delle proprie potenzialità.</li> <li>- Acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale.</li> <li>- Innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali.</li> <li>- Miglioramento della modalità di approccio al compito.</li> <li>- Uso dei linguaggi specifici.</li> </ul> <p>Verifica e valutazione</p> <p>La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'allievo di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilita conoscenze, abilità e capacità personali.</p> <p>La competenza sarà valutata su quattro livelli: in via di acquisizione, base, intermedio e avanzato.</p>
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	Plesso "Pirandello" - Teatro " Olimpia Mangiagli"
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Il teatro delle emozioni

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.907,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.907,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Canto della mia Terra

## Descrizione

Il progetto ha come finalità la valorizzazione della tradizione, della cultura e del patrimonio storico siciliano per promuovere l'attenzione dei giovani, verso la propria terra. Mediante la funzione linguistico-comunicativa si vuole educare gli alunni all'espressione e alla comunicazione attraverso gli strumenti e le tecniche specifiche del proprio linguaggio. Mediante le funzioni identitaria e interculturale la musica guiderà gli alunni a prendere coscienza della loro appartenenza a una tradizione culturale e nel contempo fornirà loro gli strumenti per la conoscenza, il confronto e il rispetto delle tradizioni culturali. Mediante la funzione relazionale mirerà a instaurare relazioni interpersonali e di gruppo, fondate su pratiche partecipate e sull'ascolto condiviso. Verranno coinvolti genitori, nonni, persone del luogo per il recupero del materiale dialettale.

### Obiettivi di apprendimento

- Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali nel dialetto siciliano, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.
- Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici.
- Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.
- Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.

### Attività

- Ricerca: storie, canti religiosi, ninna nanne, musiche strumentali, abbanniate, canti del mare etc...trascrivendoli in fogli di musica, trascrivendo le melodie, le parole, i ritmi, con il nome, il paese, il mestiere, finalizzati all'apprendimento sia degli elementi del linguaggio musicale che all'approfondimento sul canto popolare siciliano nonché lettura della lingua siciliana
- Laboratori: pratica di intonazione dei suoni, delle parole; esecuzioni ed esercitazioni con gli strumenti di indirizzo musicale del repertorio scelto; invenzione e adattamento dei testi alle armonie musicali dei brani scelti per il repertorio; ricerca dei sinonimi nella lingua italiana nonché scrittura nella lingua siciliana;
- Revisione e correzione;
- Registrazione su file e uso di software notazionali e piattaforme online Educational.

	<p>Si metteranno in campo le seguenti metodologie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riproduzione operativa: dimostrazioni ed esercitazioni;</li> <li>2. Tecniche simulate;</li> <li>3. Produzione cooperativa;</li> <li>4. Ricerca azione</li> </ol> <p>Fasi realizzative:</p> <p>Accoglienza: verranno date informazioni dettagliate sulle attività e somministrato un questionario motivazionale e un test d'ingresso, cui seguiranno attività laboratoriali di socializzazione.</p> <p>Ricerca e studio: attività di canto, interviste, riproduzione di brani strumentali, ricerca di nenie, canti, filastrocche... utilizzo del WEB e dei software.</p> <p>Verifica/ prodotto: realizzazione di uno spettacolo, della brochure, degli inviti.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Innalzamento dei livelli di competenza in ambito musicale e artistico espressivo</li> <li>- Innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali</li> <li>- Consapevolezza dell'importanza di conoscere e tramandare la lingua siciliana e le tradizioni della nostra TERRA.</li> <li>- Acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale.</li> <li>- Miglioramento della modalità di approccio al compito.</li> </ul> <p>Verifica e valutazione</p> <p>La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'allievo di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilita conoscenze, abilità e capacità personali. La competenza sarà valutata su quattro livelli: in via di acquisizione, base, intermedio e avanzato.</p>
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Sede dove è previsto il modulo	Plesso S.G.Bosco - Teatro comunale
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Canto della mia Terra

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
<b>TOTALE</b>				<b>€ 5.754,00</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