

**Avviso 33956 del 18/05/2022**  
**FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza**

Progetto: PER UNA SCUOLA INNOVATIVA  
CODICE CUP B24C22000290006

Per la candidatura N. 1078392 sono stati inseriti i seguenti moduli

Modulo	ORDINE DI SCUOLA
MODULO 1 - NEL MONDO DELLE PAROLE	SSIG
Modulo 1 - Un viaggio di carta e parole	PRIMARIA
MODULO 2 - WOMEN IN LEADERSHIP: how people can change the world	SSIG
Modulo 2 - A Scuola con il CLIL	PRIMARIA
MODULO 3 - MATEMATICA DAPPERTUTTO	SSIG
Modulo 3 - Matematica creativa	PRIMARIA
MODULO 4 - LA TERRA HA BISOGNO DI NOI: CORRIAMO A SALVARLA!	SSIG
Modulo 4 - La cultura della legalità	PRIMARIA
MODULO 5 - ALLA RICERCA DELLA BELLEZZA	SSIG
Modulo 5 - Evviva Maestro!	PRIMARIA
MODULO 6 - I PROTAGONISTI DEL NOSTRO CRESCERE: CINEMA, MUSICA, SPORT	SSIG
Modulo 6 - Pillole di scienza	PRIMARIA
Modulo 7 - Imparare divertendosi	PRIMARIA

<b>Titolo modulo</b>	<b>MODULO 1 - NEL MONDO DELLE PAROLE</b>
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Indicazione didattica: Laboratorio di promozione della lettura e della scrittura creativa. L'esercitazione della lettura e della scrittura, attraverso l'utilizzo di strategie innovative, aiuta gli alunni a farsi venire nuove idee, a pensare, a rielaborare attraverso l'uso di "mentor text". Inoltre, facilita l'acquisizione di tecniche base per la lettura e la scrittura di varie tipologie testuali, abituandoli a valutare il proprio operato con senso critico, prendendo atto degli errori e dei possibili miglioramenti. Attraverso una metodologia laboratoriale, che rende gli alunni protagonisti, il progetto intende promuovere le seguenti competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti</li> <li>- leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo</li> <li>- scrivere in modo funzionale e <b>creativo</b> utilizzando varie modalità espressive</li> <li>- acquisire un lessico ricco e vario</li> <li>- migliorare le tecniche di lettura e di scrittura creativa</li> </ul> <p>Tutte le attività proposte prevedono un coinvolgimento attivo e partecipato dell'alunno, l'utilizzazione di approcci prevalentemente pratici ed esperienziali, con simulazioni operative, anche ludiche. Fondamentale sono, inoltre, le metodologie cooperative learning e peer to peer in cui il gruppo dei pari costituisce una sorta di laboratorio sociale.</p>
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale

<b>Titolo modulo</b>	<b>Modulo 1 - Un viaggio di carta e parole</b>
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Indicazione didattica: Laboratorio di promozione della lettura e della scrittura creativa.</p> <p>Il progetto è imperniato sul sottile filo che lega gioco, fantasia e apprendimento: partendo dall'importanza che ha il gioco di fantasia nello sviluppo cognitivo, emotivo e sociale del bambino, si giunge a individuare e a specificare il nesso tra gioco, fantasia, linguaggio e apprendimento/insegnamento. Emergerà così l'emozione e il piacere che si prova sia nell'insegnare che nell'apprendere. Il modulo è centrato sulla lettura e sull'ascolto. I bambini ascolteranno la lettura da parte dell'insegnante di brani ed esplicheranno le loro sensazioni e le loro emozioni sia verbalmente sia attraverso il disegno. Lo scopo di queste attività è far comprendere che un racconto non ha lo stesso significato per tutti. Leggendo o ascoltando i bambini si immergeranno completamente nella storia, verranno travolti e dunque non saranno passivi. Le azioni chiave saranno: la collaborazione, l'invenzione, l'evocazione dell'intera storia o delle poche parole che la raccontano. Non è lo scrittore, ma il lettore che dà valore a ciò che legge, che interpreta partendo dai propri significati.</p> <p>Imparare ad ascoltare è un'abilità che si conquista e che va educata. Si proseguirà proponendo attività di scrittura e di produzione che favoriscono l'utilizzo della forma espressiva per sviluppare la riflessività nei bambini. Una scrittura in cui si narra del mondo e di sé, una scrittura come strumento di espressione di sé, di analisi delle proprie capacità, di percorsi fortemente intrecciati con il desiderio: una scrittura più spesso emozionale, aperta in varie direzioni, che aiuta i bambini a comprendere meglio sé stessi e gli altri.</p>
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza alfabetica funzionale

<b>Titolo modulo</b>	<b>MODULO 2 - WOMEN IN LEADERSHIP: how people can change the world</b>
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Le finalità basilari dell'insegnamento di discipline non linguistiche in lingua straniera, CLIL (Content And Language Integrated Learning), si sintetizzano nel miglioramento della competenza comunicativa della lingua straniera utilizzandola come strumento per apprendere contenuti di altre discipline. Una buona scuola si costituisce come un contesto idoneo a promuovere apprendimenti significativi e a garantire il successo formativo per tutti gli alunni (DPR 275/99). Questo progetto intende promuovere l'Educazione Civica come disciplina di "cerniera" poiché consente di mettere in relazione temi sociali legati alla parità di genere, alla diversità e all'inclusione nell'ottica dell'obiettivo 5 dell'Agenda 2030. Le discipline, quali l'Educazione Civica e l'inglese diventano strumento veicolare per considerare la parità di genere come un traguardo fondamentale da raggiungere per il mondo intero che riguarda ogni aspetto della nostra vita, le relazioni sociali come quelle affettive, l'economia, la cultura e l'istruzione, il rapporto tra generazioni. La parità di genere è il punto cruciale per il raggiungimento di tutti gli altri obiettivi dell'Agenda, una parte essenziale di un tema più vasto, l'inclusione, che è al centro di ogni attività scolastica. Le attività didattiche, pertanto, saranno finalizzate a far acquisire all'alunno la capacità di riflettere sulla lingua e di usarla come strumento in grado di abbattere tutte le differenze. Gli obiettivi del progetto sono: favorire una visione interculturale del sapere, migliorare la competenza linguistica e comunicativa in L2, utilizzare la lingua straniera come strumento per apprendere, aumentandone l'esposizione in un contesto monitorato, sviluppare abilità di comunicazione interculturale, sviluppare competenze trasversali.</p>
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica

<b>Titolo modulo</b>	<b>Modulo 2 - A Scuola con il CLIL</b>
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Durante il progetto verranno create condizioni facilitanti all'insegnamento/apprendimento dei contenuti disciplinari attraverso attività mirate alla semplificazione veicolate attraverso slides, ampio ricorso ad immagini, mimica esplicitiva, canzoncine, drammatizzazioni, giochi in piedi e in movimento al fine di rendere più immediata e divertente la lezione. Il linguaggio sarà calibrato alle capacità dei bambini, verranno utilizzate modalità di code-switching (cioè il passaggio da un codice linguistico ad un altro) ogni volta che sarà necessario chiarire un concetto o un termine o avviare un controllo immediato alla comprensione. La presentazione dei contenuti disciplinari non sarà astratta o decontestualizzata ma "esperienziale", basata cioè su esperienze concrete. Il progetto vedrà la partecipazione attiva degli alunni interessati e motivati alla nuova esperienza didattica. La maggior parte degli alunni raggiungerà gli obiettivi prefissati, ciascuno a seconda delle proprie capacità. Le ricadute sugli apprendimenti disciplinari saranno da ritenersi sicuramente positive in quanto la maggiore esposizione alla lingua inglese favorirà l'arricchimento del lessico disciplinare. Il progetto mirerà ad arricchire il piano linguistico, cognitivo e relazionale degli alunni, ad usare la lingua inglese in modo autentico cioè cognitivamente più efficace, a promuovere la conoscenza interculturale, a migliorare l'offerta formativa della scuola aprendola ad una dimensione europea.</p>
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza multilinguistica

<b>Titolo modulo</b>	<b>MODULO 3 - MATEMATICA DAPPERTUTTO</b>
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Indicazione didattica: Laboratorio tecnico-scientifico</p> <p>Il progetto che si propone è finalizzato a promuovere una visione della matematica aderente al vivere concreto e reale. Prendendo spunto dall'osservazione di fenomeni naturali, economici, sociali e culturali, ha l'intento di fornire agli alunni competenze del linguaggio matematico al fine di esplorare ed interpretare con occhio scientifico situazioni ricavate dal vivere quotidiano. Gli obiettivi che si intendono perseguire sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- consolidare e potenziare le competenze matematico-logiche e scientifiche</li> <li>- osservare materiali e formulare ipotesi</li> <li>- esplorare i fenomeni con un approccio scientifico</li> <li>- verificare attraverso la sperimentazione diretta alcune delle ipotesi formulate</li> <li>- osservare e descrivere lo svolgersi dei fatti, formulando domande, anche sulla base di ipotesi personali, proponendo e realizzando semplici esperimenti</li> <li>- stimolare gli allievi ad "imparare ad imparare"</li> <li>- sollecitare la motivazione ad apprendere attraverso una didattica laboratoriale ed interattiva</li> <li>- favorire l'apprendimento socializzato</li> </ul> <p>Il progetto coinvolgerà le abilità pratiche, manuali e relazionali, si svolgerà ricorrendo alla didattica laboratoriale e privilegiando i metodi tipici del problem solving eventualmente con l'applicazione di strumenti digitali.</p>
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

<b>Titolo modulo</b>	<b>Modulo 3 - Matematica creativa</b>
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Indicazione didattica: Laboratorio tecnico-scientifico.</p> <p>Questo progetto intende scommettere sulla possibilità di apprendere anche concetti complessi (come possono essere quelli matematici) con un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo. Tuttavia il gioco matematico lancia una sfida alla mente del bambino che la raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è forte. E' altresì il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto. Nel gioco vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità; quando gioca un bambino mette in atto strategie, inventa regole, attribuisce punteggi, si concentra, analizza, intuisce, deduce, utilizza cioè il pensiero logico e il ragionamento. In questo modo si diverte e mantiene in forma la mente. L'acquisizione di competenze logico-matematiche in forma ludica e la partecipazione a giochi e concorsi permettono di stimolare e aumentare la motivazione (anche e soprattutto degli alunni in difficoltà) nei confronti dell'apprendimento della matematica. Il Progetto, fondato sulla dimensione ludica della matematica, si propone di: a) promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzare la consapevolezza degli apprendimenti e sviluppare attività di matematizzazione b) valorizzare il contributo che il gioco matematico è in grado di recare alla maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni, alla loro creatività e all'appropriazione di competenze matematiche specifiche per la classe di riferimento c) incoraggiare la pratica laboratoriale nell'insegnamento della matematica d) favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici e) sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo.</p>
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

<b>Titolo modulo</b>	<b>MODULO 4 - LA TERRA HA BISOGNO DI NOI: CORRIAMO A SALVARLA!</b>
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Nell'obiettivo 13 dell'Agenda 2030 anche la scuola è chiamata a promuovere azioni per contrastare il cambiamento climatico. Tutti possiamo fare qualcosa per il clima. Lavorando sul concetto che anche le piccole comunità locali siano in grado di influenzare i cambiamenti climatici, il progetto incentiva l'adozione di comportamenti virtuosi a livello locale, per incidere in un miglioramento globale. Ridurre il consumo energetico è uno degli esempi in cui ciascuno di noi può impegnarsi per raggiungere un risultato collettivo. Alla base, deve esserci una buona conoscenza degli effetti climatici e opportuni strumenti di comunicazione per divulgare questa conoscenza nel modo più appropriato.</p> <p>Pertanto, le finalità del progetto sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- avvicinare gli alunni ai temi della sostenibilità e agli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030</li> <li>- favorire la consapevolezza, il pensiero critico, l'impegno e la cittadinanza attiva per uno sviluppo sostenibile</li> <li>- richiamare l'attenzione delle nuove generazioni sul fenomeno del World Climate Change.</li> </ul> <p>La complessità e l'urgenza del problema suggeriscono la scelta metodologica di privilegiare il linguaggio ludico e l'uso di strategie di coinvolgimento dinamico (come ad esempio: attività di problem solving, giochi di squadra, prove d'intuito, etc.) che stimolino i partecipanti ad elaborare soluzioni efficaci e condivise.</p>
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di cittadinanza

<b>Titolo modulo</b>	<b>Modulo 4 - La cultura della legalità</b>
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Indicazione didattica: Laboratorio di educazione alla legalità.</p> <p>Con questo progetto si intende operare alla costruzione di personalità consapevoli dei diritti e dei doveri che la Cittadinanza impone, disponibili e collaborativi verso il bene comune, ben integrati nella società, capaci di combattere ogni forma di sopruso e vivere le leggi come opportunità e non come limiti. Poiché all'insegnamento tradizionale e ai contenuti strettamente disciplinari si affiancheranno attività allo scopo di implementare le conoscenze degli alunni e rendere la scuola un piacevole luogo di aggregazione, il presente progetto mira fortemente a valorizzare negli alunni e nel territorio la cultura della legalità democratica e la formazione di una identità e di una cittadinanza attiva. Si prevede, pertanto, la formazione di gruppi educativi la cui azione consentirà di percepire, ascoltare e comprendere i momenti di difficoltà vissuti dagli alunni, affinché essi stessi possano trasformarsi in momenti creativi, propositivi, proattivi, assertivi. A tale scopo, sarà privilegiata la metodologia laboratoriale di carattere esperienziale, basata sull'impiego di tecniche e attività che consentiranno di calarsi nell'analisi dei temi proposti e conseguire il raggiungimento dei seguenti obiettivi: a) costruire il benessere con se stessi, con gli altri, con l'ambiente b) promuovere e rafforzare la consapevolezza che la legalità è il pilastro della convivenza civile c) acquisire la capacità di contestualizzare problemi e soluzioni attraverso solide competenze cognitive, civiche e relazionali.</p>
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di cittadinanza

<b>Titolo modulo</b>	<b>MODULO 5 - ALLA RICERCA DELLA BELLEZZA</b>
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Indicazione didattica: Laboratorio artistico-creativo.</p> <p>Il progetto si propone di stimolare la creatività, la fantasia e la meraviglia. L'arte in tutte le sue sfaccettature (pittura, architettura, fotografia, musica, grafica, poesia, etc.) diventa uno strumento potente e coinvolgente per la crescita educativa, formativa e culturale dell'alunno. Un corso dinamico, volto a potenziare, migliorare, arricchire, perfezionare e sollecitare gli "input di apprendimento".</p> <p>Le finalità del progetto sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- favorire l'integrazione e l'inclusione: attraverso lavori di gruppo con un approccio di tipolaboratoriale, dove possano vivere l'arte sviluppando la creatività</li> <li>- sviluppare la capacità di osservazione, condizione necessaria per creare un atteggiamento di curiosità e di interazione positiva con il mondo che ci circonda</li> <li>- sviluppare la capacità di espressione e comunicazione in modo creativo e personale e acquisire sensibilità estetica ed interesse verso ogni forma di arte</li> <li>- far acquisire la consapevolezza delle proprie possibilità, dando a ciascun alunno la possibilità di essere artefice e non solo fruitore di cose belle</li> <li>- far comprendere l'importanza di arricchire le proprie conoscenze non solo attraverso la realizzazione delle attività, ma anche attraverso la condivisione del lavoro svolto.</li> </ul>
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

<b>Titolo modulo</b>	<b>Modulo 5 - Evviva Maestro!</b>
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Indicazione didattica: Laboratorio artistico-creativo</p> <p>Un progetto inclusivo che deve necessariamente tenere conto di mille variabili e connotarsi come un grande contenitore in cui far confluire più attività, finalizzate all'acquisizione di competenze diverse, o della stessa competenza di base su cui poi andare a costruire conoscenze operative più complesse. Il filo conduttore è il RITMO: indiscutibilmente presente nelle varie arti, è alla base del movimento dei corpi, così come il respiro accompagna l'uso della voce che narra una storia, e graficamente si può rappresentare in vari modi; uno già noto ai bimbi è, ad esempio, quello delle "greche" in cui si cimentano per "abbellire" i quaderni e affinare la manualità. Il progetto vuole anche aiutare gli alunni ad avvicinarsi al mondo del suono, della musica e delle arti in generale con interesse e dare la possibilità di esprimersi liberamente, senza competizione e paura di insuccessi. L'avvicinamento, l'acquisizione e l'approfondimento del linguaggio musicale e artistico nella scuola mira a fornire agli alunni gli strumenti idonei a conoscere, sperimentare, analizzare con pensiero critico la realtà sonora, musicale artistica, corporea in cui sono inseriti, offrendo loro gli strumenti per "parlare" ed esprimersi mediante tale linguaggio stabilendo, tramite esso, relazioni con gli altri. Una delle condizioni essenziali affinché la scuola possa efficacemente diventare inclusiva è la realizzazione di un clima sociale positivo che possa garantire l'accettazione e il rispetto delle diversità. Tale clima favorisce la sicurezza, l'autostima, l'autonomia e la motivazione all'apprendimento scolastico.</p>
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale



<b>Titolo modulo</b>	<b>MODULO 6 - I PROTAGONISTI DEL NOSTRO CRESCERE: CINEMA, MUSICA, SPORT</b>
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Indicazione didattica: Laboratorio di attività a carattere culturale, ricreativo e sportivo</p> <p>Il progetto vuole avvicinare tre “mondi” solo apparentemente distanti: cinema, musica e sport. Intende educare alla bellezza, fornire conoscenze e competenze per coltivare sogni progetti, accompagnare le nuove generazioni nel loro percorso di crescita e di formazione rendendole protagoniste. Il corso vuole far impiegare nel modo migliore il tempo libero dei ragazzi, contrastare in maniera positiva occasioni di esclusione sociale e di devianza giovanile, incrementare il successo scolastico attraverso nuove metodologie didattiche di apprendimento. Vedere e commentare un buon film, ascoltare e analizzare una colonna sonora, utilizzare il “linguaggio” del corpo sono azioni inclusive che possono contribuire alla crescita educativa, formativa e culturale dei ragazzi.</p> <p>Le finalità sono: rafforzare la presa di coscienza delle proprie potenzialità, favorire la maturazione della personalità dei ragazzi e la loro crescita come soggetti attivi e responsabili, promuovere i valori educativi dello sport fondamentali e sempre più attuali, promuovere momenti di integrazione e socializzazione attraverso la visione di film con tematiche sportive e musical, promuovere il linguaggio cinematografico e audiovisivo, sensibilizzare all'importanza della musica.</p> <p>Gli obiettivi che si intendono perseguire sono: stimolare le qualità individuali di impegno, disciplina, autocontrollo partendo da un rafforzamento della fiducia in sé stessi e da un senso di cooperazione e rispetto degli altri, ridurre e prevenire il disagio scolastico attraverso esperienze di “vissuti positivi” tramite la cinematografia, scoprire una realtà motoria non competitiva ma creativa che permetta di esprimersi in un clima di amicizia.</p>
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

<b>Titolo modulo</b>	<b>Modulo 6 - Pillole di scienza</b>
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto ha lo scopo di raccontare la natura che vive attorno a noi, che spesso non conosciamo o non sappiamo osservare. Si propongono attività interattive in forma di laboratorio o di spettacolo teatrale, durante le quali i bambini imparano divertendosi, guidati dalle docenti. I nostri spettacoli e i nostri laboratori stimolano la fantasia e lo spirito critico dei bambini, suscitando la loro curiosità e incoraggiano la loro motivazione, l'autostima e l'integrazione nel gruppo. La metodologia: vivere la scienza! Partendo dalle considerazioni di Vygotskij secondo le quali l'apprendimento della scienza e dei concetti scientifici deve essere correlato agli aspetti della vita quotidiana, con il nostro metodo cerchiamo di trasformare ogni elemento con cui abbiamo a che fare in un'esperienza attiva. Verranno utilizzate domande per catturare e mantenere l'interesse, non per valutare le conoscenze già in possesso degli alunni. Quindi attraverso l'insegnamento partecipativo e la drammatizzazione l'apprendimento della scienza diventa divertente, stimolante e indimenticabile.</p>
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

<b>Titolo modulo</b>	<b>Modulo 7 - Imparare divertendosi</b>
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto educa gli alunni al pensiero computazionale attraverso un approccio costruttivo, partecipativo, ludico e creativo. Il coding a scuola ha finalità formative identiche a quello della robotica educativa. Entrambi si basano sul concetto di learning by doing, imparare facendo. Coding e robotica educativa differiscono essenzialmente per gli strumenti utilizzati. La particolarità del coding nella scuola primaria è rappresentata dal fatto che con il nostro progetto questo viene introdotto in maniera innovativa e divertente. I piccoli alunni imparano a programmare giocando, utilizzando un pc, un tablet, piccoli robot dalla struttura semplice e progressivamente sviluppano l'abilità che consentono loro di animare piccoli oggetti. E' la scoperta che suscita interesse, la novità che genera stupore ed infine è la competenza che rende gli alunni capaci di risolvere piccoli programmi in classe ma soprattutto rende gli alunni capaci di ragionare nelle situazioni problematiche che la vita porrà loro di fronte. Si tratta di ambienti di programmazione gratuiti che hanno un linguaggio di tipo grafico o basato su semplici algoritmi. Risulta adatto per realizzare simulazioni, animazioni, arte interattiva, musica, giochi semplici e per visualizzare esperimenti vari, questo linguaggio è adatto a insegnanti e studenti. Durante questo progetto si possono realizzare giochi a tutti gli effetti con i quali i bambini ragionano e attraverso il superamento delle sfide in pratica risolvono problemi quasi sempre riferibili a situazioni di vita reale. In sostanza, attraverso l'inserimento del coding nella scuola primaria i bambini imparano le basi della programmazione in maniera divertente, avvicinandosi così alla robotica e sviluppando molteplici capacità intellettive e relazionali.</p>
<b>Tipo Modulo</b>	Competenza digitale