

**AVVISO - 81652, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026 - 2° Finestra**  
**CANDIDATURA N. 19397**  
**ANAGRAFICA SCUOLA**

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	G. CURIONI - ROMAGNANO SESIA
Codice meccanografico	NOIC812006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VICOLO ASILO, 3
Provincia	NOVARA
Comune	ROMAGNANO SESIA
CAP	28078
Telefono	0163833131
Email	NOIC812006@istruzione.it
Sito web	www.gcurioni.edu.it
Numero Alunni	916
Plessi	NOIC812006 NOAA812013 NOAA812024 NOAA812035 NOAA812046 NOEE812018 NOEE812029 NOEE81203A NOEE81204B NOEE81205C NOEE81206D NOMM812017 NOMM812028 NOMM812039

Il file è organizzato in 'Riepilogo candidatura' e a seguire i progetti con i relativi moduli.

## RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2025-2026 - 2° Finestra
Istituto	NOIC812006 - G. CURIONI
Codice candidatura	19397
Importo totale richiesto	€ 78.780,00

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - Esplora, Impara, Innova	€ 78.780,00
<b>TOTALE PROGETTI</b>	€ 78.780,00

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	Sviluppa il tuo talento	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Corpo, parola e arte 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Corpo, parola e arte 3	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Corpo, parola e arte 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Corpo, parola e arte 6	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Corpo, parola e arte 5	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Corpo, parola e arte 4	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica e scoperte per piccoli esploratori 3	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica e scoperte per piccoli esploratori 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Esplora, Racconta, Impara: Matematica e Scienza in Azione 2	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Esplora, Racconta, Impara: Matematica e Scienza in Azione 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Matematica e scoperte per piccoli esploratori 1	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Digitalmente Insieme: Coding, Creatività e Comunità 1	€ 6.060,00
<b>TOTALE MODULI</b>			<b>€ 78.780,00</b>

## PROGETTI E MODULI

## Progetto: Esplora, Impara, Innova

### ESO4.6.A4

#### ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - Esplora, Impara, Innova
Descrizione	<p>Il progetto vuole essere un punto di riferimento continuo per gli alunni e le loro famiglie, anche durante il periodo di sospensione delle lezioni. Questo intervento offre attività variegate e integrative che vanno oltre la didattica tradizionale, pensate per arricchire l'esperienza personale e la crescita degli studenti, in particolare di quelli che, a causa di esigenze lavorative dei genitori, situazioni familiari specifiche o disagio economico, non possono accedere ad altre opportunità. La nostra scuola, intesa come comunità multietnica e multiculturale, si apre così per offrire servizi e stimoli per tutto l'anno.</p> <p>Il percorso si concentra sullo sviluppo di competenze chiave per affrontare e modellare il proprio futuro. Attraverso attività di didattica frontale e laboratoriale, i partecipanti esploreranno e rafforzeranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* La lingua madre, migliorando la capacità di esprimere idee, narrarle efficacemente e comunicare in modo convincente.</li> <li>* Il pensiero computazionale e le competenze STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Matematica), imparando a risolvere problemi in modo logico e creativo attraverso attività pratiche.</li> <li>* Le basi dell'educazione all'imprenditorialità, incoraggiando i ragazzi a trasformare le intuizioni in progetti concreti e a comunicare il valore delle proprie innovazioni.</li> </ul> <p>La realizzazione di questi percorsi sarà resa possibile grazie a accordi con organizzazioni di volontariato e del terzo settore, associazioni e le stesse famiglie, sull'esempio delle migliori pratiche di autonomia scolastica. L'obiettivo finale è rendere gli studenti protagonisti attivi del proprio percorso, dotandoli di una mentalità proattiva e delle abilità necessarie per costruire il loro domani con consapevolezza e inventiva.</p>
Codice CUP	C54D25005870007
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	13

Importo richiesto	€ 78.780,00
-------------------	-------------

## MODULO

Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	151923 - Sviluppa il tuo talento
Descrizione	<p>Si intende realizzare un percorso dinamico e stimolante dedicato agli alunni della scuola secondaria di primo grado. L'obiettivo è quello di sviluppare le competenze imprenditoriali di base e facilitare un orientamento consapevole verso le future scelte scolastiche e professionali.</p> <p>Attraverso laboratori pratici, attività ludiche e incontri con esperti, i ragazzi impareranno a trasformare un'idea in un piccolo progetto concreto, stimolando la creatività, il problem-solving e il lavoro di squadra. Saranno guidati nell'identificazione dei propri talenti e interessi, scoprendo il valore dell'iniziativa e dell'innovazione.</p>
Data inizio prevista	01/10/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	NOMM812028
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Sviluppa il tuo talento

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>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	151941 - Corpo, parola e arte 2

## Descrizione

Mira a unire l'area linguistico-espressiva con l'educazione motoria e artistica per promuovere una comunicazione integrata, creativa e consapevole. Gli alunni saranno guidati a esplorare i diversi linguaggi dell'espressione – verbale, corporea, visiva e vocale – attraverso attività che coinvolgono il corpo, la voce, l'arte e la parola. Il progetto si concentra in modo particolare sull'attenzione alle parole: il loro significato, la loro forma grafica e la loro capacità di generare nuove frasi e racconti. Questa focalizzazione è cruciale, specialmente per i bambini di madrelingua non italiana presenti nella nostra realtà scolastica. Per loro, non saper comunicare efficacemente può causare difficoltà relazionali e influenzare la capacità di apprendimento. Il progetto ha un carattere pratico e propone materiali utili per la produzione verbale, scritta e grafica, anche con il supporto delle TIC.

### Obiettivi

Stimolare il piacere della lettura e della scrittura come processi creativi utili a esprimere il proprio universo, paure ed emozioni in un clima di accoglienza e inclusione.

Rafforzare l'immaginazione, la spontaneità e la meraviglia.

---

### Contenuti

Il modulo si svilupperà attraverso:

Giochi di parole: anagrammi, palindromi, omografi, acrostici, rime, assonanze, allitterazioni e onomatopee per esplorare la musicalità e la struttura del linguaggio.

Esercizi di scrittura creativa: accostamenti a catena, brevi racconti fantastici o autobiografici, testi poetici, semplici e divertenti, adatti a diversi stili di apprendimento.

Laboratori di storytelling collaborativo e multimediale: creare storie non solo con le parole ma anche attraverso disegni, suoni, fotografie o brevi video.

### Attività Previste

Gli studenti saranno coinvolti in:

Lettura espressiva e drammatizzazione.

Creazione di opere visive ispirate a testi o emozioni.

Percorsi espressivi che integrano voce, gesto, disegno e movimento.

\*Riflessioni individuali e di gruppo attraverso brevi scritture o discussioni guidate.

### Metodologie

Adotteremo un approccio pratico e inclusivo, basato su:  
Cooperative learning e peer tutoring.

	<p>Brainstorming e learning by doing.</p> <p>Problem solving.</p> <p>Approccio esperienziale e inclusivo.</p> <p>Valorizzazione dell'intelligenza emotiva e dell'espressione verbale e non verbale.</p> <p>Al termine del modulo, gli studenti saranno in grado di:</p> <p>Potenziare le competenze espressive verbali, corporee e visive.</p> <p>Promuovere l'uso integrato dei diversi linguaggi (parola, gesto, immagine, suono).</p> <p>Rafforzare la consapevolezza del corpo e dello spazio nella comunicazione.</p> <p>Stimolare la creatività, l'autenticità espressiva e il lavoro cooperativo.</p> <p>Favorire l'inclusione e l'ascolto reciproco attraverso il linguaggio del movimento e dell'arte.</p> <p>Abbinare colori ed emozioni.</p> <p>Comunicare in forma scritta pensieri e comporre brevi testi.</p> <p>Esporre gli eventi in maniera logica e sequenziale.</p> <p>Comunicare e interagire con i compagni per il raggiungimento di un fine comune.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	NOEE81206D
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Corpo, parola e arte 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>





## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	152312 - Corpo, parola e arte 3

## Descrizione

Mira a unire l'area linguistico-espressiva con l'educazione motoria e artistica per promuovere una comunicazione integrata, creativa e consapevole. Gli alunni saranno guidati a esplorare i diversi linguaggi dell'espressione – verbale, corporea, visiva e vocale – attraverso attività che coinvolgono il corpo, la voce, l'arte e la parola. Il progetto si concentra in modo particolare sull'attenzione alle parole: il loro significato, la loro forma grafica e la loro capacità di generare nuove frasi e racconti. Questa focalizzazione è cruciale, specialmente per i bambini di madrelingua non italiana presenti nella nostra realtà scolastica. Per loro, non saper comunicare efficacemente può causare difficoltà relazionali e influenzare la capacità di apprendimento. Il progetto ha un carattere pratico e propone materiali utili per la produzione verbale, scritta e grafica, anche con il supporto delle TIC.

### Obiettivi

Stimolare il piacere della lettura e della scrittura come processi creativi utili a esprimere il proprio universo, paure ed emozioni in un clima di accoglienza e inclusione.

Rafforzare l'immaginazione, la spontaneità e la meraviglia.

---

### Contenuti

Il modulo si svilupperà attraverso:

Giochi di parole: anagrammi, palindromi, omografi, acrostici, rime, assonanze, allitterazioni e onomatopee per esplorare la musicalità e la struttura del linguaggio.

Esercizi di scrittura creativa: accostamenti a catena, brevi racconti fantastici o autobiografici, testi poetici, semplici e divertenti, adatti a diversi stili di apprendimento.

Laboratori di storytelling collaborativo e multimediale: creare storie non solo con le parole ma anche attraverso disegni, suoni, fotografie o brevi video.

### Attività Previste

Gli studenti saranno coinvolti in:

Lettura espressiva e drammatizzazione.

Creazione di opere visive ispirate a testi o emozioni.

Percorsi espressivi che integrano voce, gesto, disegno e movimento.

\*Riflessioni individuali e di gruppo attraverso brevi scritture o discussioni guidate.

### Metodologie

Adotteremo un approccio pratico e inclusivo, basato su:  
Cooperative learning e peer tutoring.

	<p>Brainstorming e learning by doing.</p> <p>Problem solving.</p> <p>Approccio esperienziale e inclusivo.</p> <p>Valorizzazione dell'intelligenza emotiva e dell'espressione verbale e non verbale.</p> <p>Al termine del modulo, gli studenti saranno in grado di:</p> <p>Potenziare le competenze espressive verbali, corporee e visive.</p> <p>Promuovere l'uso integrato dei diversi linguaggi (parola, gesto, immagine, suono).</p> <p>Rafforzare la consapevolezza del corpo e dello spazio nella comunicazione.</p> <p>Stimolare la creatività, l'autenticità espressiva e il lavoro cooperativo.</p> <p>Favorire l'inclusione e l'ascolto reciproco attraverso il linguaggio del movimento e dell'arte.</p> <p>Abbinare colori ed emozioni.</p> <p>Comunicare in forma scritta pensieri e comporre brevi testi.</p> <p>Esporre gli eventi in maniera logica e sequenziale.</p> <p>Comunicare e interagire con i compagni per il raggiungimento di un fine comune.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	NOEE81205C
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Corpo, parola e arte 3

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	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	152285 - Digitalmente Insieme: Coding, Creatività e Comunità 1

## Descrizione

L'obiettivo è offrire un ambiente accogliente per sviluppare il pensiero computazionale e promuovere la creatività e cittadinanza digitali.

Si vuole fornire all'alunno gli strumenti per risolvere problemi, agire consapevolmente nel digitale, coltivare la creatività e formare un cittadino digitale responsabile. La tecnologia diventa un linguaggio per esprimere idee, innovare e collaborare, superando le barriere e valorizzando ogni intelligenza.

### Obiettivi

Il progetto mira a:

Sviluppare il pensiero computazionale: insegnare a scomporre problemi e creare algoritmi.

Promuovere la creatività digitale: usare strumenti digitali per esprimere idee originali.

Formare alla cittadinanza digitale: acquisire consapevolezza sull'uso responsabile e sicuro del digitale.

Favorire inclusione e socializzazione: creare un ambiente collaborativo e supportivo.

Contrastare la dispersione scolastica: riaccendere la motivazione attraverso attività innovative.

### Contenuti

Il laboratorio esplorerà, in modo pratico e collaborativo:

Coding e Programmazione a blocchi (es. Scratch, Code.org) per creare giochi e storie interattive.

Robotica Educativa: attività pratiche con robot programmabili.

Creazione di Contenuti Digitali Creativi: racconti multimediali, grafiche, video.

Navigazione Sicura e Consapevolezza Digitale.

Design Thinking e Problem Solving Computazionale per sfide reali.

### Metodologie

Si userà un approccio esperienziale e collaborativo:

Learning by Doing: imparare con la pratica e la sperimentazione.

Problem Solving: affrontare sfide che richiedono soluzioni logiche.

Cooperative Learning: lavorare in piccoli gruppi per scambio e aiuto reciproco.

Peer Tutoring: gli alunni più esperti supportano i compagni.

Gamification: elementi di gioco per aumentare coinvolgimento.

Approccio Inclusivo e Differenziato: attività adatte a ogni abilità e ritmo.

### Risultati Attesi

Al termine, l'alunno:

Applica il pensiero computazionale per risolvere problemi.

	<p>Usa con confidenza strumenti digitali per creare contenuti. È consapevole dei rischi e opportunità digitali, agendo da cittadino responsabile. Collabora efficacemente e si sente parte di una comunità. Dimostra maggiore motivazione verso l'apprendimento. Sviluppa una mentalità curiosa e proattiva verso la tecnologia.</p> <p><b>Monitoraggio e Valutazione</b></p> <p>Il monitoraggio è continuo e informale, basato sull'osservazione e sui progressi individuali. La valutazione formativa si concentra sulla crescita delle competenze, usando diari di bordo e autovalutazione. I progetti realizzati vengono condivisi per rafforzare il senso di successo comune.</p> <p>Questo progetto offre un'esperienza estiva significativa, che rafforza competenze future, crea appartenenza e rinnova l'entusiasmo per l'apprendimento, promuovendo inclusione e contrastando la dispersione.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	NOMM812017
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Digitalmente Insieme: Coding, Creatività e Comunità 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>



## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	152284 - Matematica e scoperte per piccoli esploratori 3

## Descrizione

Il progetto intende assumere un tono più giocoso e diretto, focalizzandosi sulla meraviglia della scoperta.

Questo laboratorio non è solo un progetto, ma un vero e proprio viaggio per rendere la scienza e la matematica più semplici e divertenti, trasformandole in strumenti magici per capire e raccontare il mondo che ci circonda. Si parte dalla grande curiosità che ha ogni alunno, trasformando idee un po' difficili in giochi concreti e in storie da raccontare. L'obiettivo è chiaro: non solo imparare la scienza, ma imparare a spiegarla.

In un mondo pieno di informazioni, è importantissimo saper raccontare le scoperte scientifiche in modo chiaro, fantasioso e preciso. Per questo, il modulo mette insieme l'osservazione scientifica e i numeri con l'arte di inventare storie. L'alunno non è uno che ascolta e basta, ma un vero e proprio "piccolo scienziato" o "esploratore di idee". Imparerà a trasformare le sue osservazioni e i numeri in racconti chiari, disegni che spiegano, brevi articoli da leggere, o presentazioni digitali divertenti. In questo modo, la scienza non resta solo sui libri, ma diventa una storia viva da creare e condividere.

**Osservare e Capire:** Si partirà guardando da vicino i fenomeni, analizzando i numeri e capendo concetti matematici come i numeri amici, le forme fantastiche e le classificazioni (come mettere in ordine le cose).

**Pensare con la Logica:** Con la programmazione e il coding (cioè imparando a dare piccoli comandi al computer), si svilupperà un modo di pensare logico e creativo, utile per risolvere tanti piccoli problemi.

**Esplorare la Natura:** L'osservazione della natura sarà la nostra guida per farci domande sul mondo e scoprire i suoi segreti scientifici.

**Comunicare Bene:** Ogni scoperta diventerà un'occasione per imparare a trasformare ciò che si è capito in un racconto semplice e interessante, usando disegni, parole e strumenti digitali.

Si userà un modo di lavorare basato sul problem solving (cioè risolvere i problemi) e sul learning by doing (imparare facendo): si crede che le cose si imparino meglio quando si mettono le mani in pasta. L'alunno non avrà subito tutte le risposte, ma sarà incoraggiato a farsi domande importanti, a provare a indovinare le risposte (ipotesi) e a controllare se sono giuste facendo esperimenti con le proprie mani. Parlare di ciò che si è scoperto con i compagni e con l'insegnante sarà un momento chiave per imparare tutti insieme. Questo modo di fare stimola una grande

	<p>curiosità e un pensiero autonomo, trasformando ogni piccola difficoltà in un'occasione per imparare.</p> <p>Gli Obiettivi del Progetto</p> <p>Questo laboratorio vuole aiutare l'alunno a:</p> <p>spiegare bene la scienza: Imparare a raccontare cose complesse in modo chiaro.</p> <p>Migliorare come si esprime: Essere bravo a scrivere e parlare di ciò che ha imparato.</p> <p>Collegare i linguaggi: Unire le parole di tutti i giorni ai linguaggi speciali della matematica e della scienza (numeri, grafici, schemi).</p> <p>Essere curioso: Imparare a osservare, a pensare in modo logico e a rielaborare ciò che si è imparato.</p> <p>Usare bene la tecnologia: Imparare a usare tablet e computer per raccontare e presentare le scoperte scientifiche</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	NOEE81203A
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Matematica e scoperte per piccoli esploratori 3

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	151937 - Corpo, parola e arte 1

## Descrizione

Mira a unire l'area linguistico-espressiva con l'educazione motoria e artistica per promuovere una comunicazione integrata, creativa e consapevole. Gli alunni saranno guidati a esplorare i diversi linguaggi dell'espressione – verbale, corporea, visiva e vocale – attraverso attività che coinvolgono il corpo, la voce, l'arte e la parola. Il progetto si concentra in modo particolare sull'attenzione alle parole: il loro significato, la loro forma grafica e la loro capacità di generare nuove frasi e racconti. Questa focalizzazione è cruciale, specialmente per i bambini di madrelingua non italiana presenti nella nostra realtà scolastica. Per loro, non saper comunicare efficacemente può causare difficoltà relazionali e influenzare la capacità di apprendimento. Il progetto ha un carattere pratico e propone materiali utili per la produzione verbale, scritta e grafica, anche con il supporto delle TIC.

### Obiettivi

Stimolare il piacere della lettura e della scrittura come processi creativi utili a esprimere il proprio universo, paure ed emozioni in un clima di accoglienza e inclusione.

Rafforzare l'immaginazione, la spontaneità e la meraviglia.

---

### Contenuti

Il modulo si svilupperà attraverso:

Giochi di parole: anagrammi, palindromi, omografi, acrostici, rime, assonanze, allitterazioni e onomatopee per esplorare la musicalità e la struttura del linguaggio.

Esercizi di scrittura creativa: accostamenti a catena, brevi racconti fantastici o autobiografici, testi poetici, semplici e divertenti, adatti a diversi stili di apprendimento.

Laboratori di storytelling collaborativo e multimediale: creare storie non solo con le parole ma anche attraverso disegni, suoni, fotografie o brevi video.

### Attività Previste

Gli studenti saranno coinvolti in:

Lettura espressiva e drammatizzazione.

Creazione di opere visive ispirate a testi o emozioni.

Percorsi espressivi che integrano voce, gesto, disegno e movimento.

\*Riflessioni individuali e di gruppo attraverso brevi scritture o discussioni guidate.

### Metodologie

Adotteremo un approccio pratico e inclusivo, basato su:  
Cooperative learning e peer tutoring.

	<p>Brainstorming e learning by doing.</p> <p>Problem solving.</p> <p>Approccio esperienziale e inclusivo.</p> <p>Valorizzazione dell'intelligenza emotiva e dell'espressione verbale e non verbale.</p> <p>Al termine del modulo, gli studenti saranno in grado di:</p> <p>Potenziare le competenze espressive verbali, corporee e visive.</p> <p>Promuovere l'uso integrato dei diversi linguaggi (parola, gesto, immagine, suono).</p> <p>Rafforzare la consapevolezza del corpo e dello spazio nella comunicazione.</p> <p>Stimolare la creatività, l'autenticità espressiva e il lavoro cooperativo.</p> <p>Favorire l'inclusione e l'ascolto reciproco attraverso il linguaggio del movimento e dell'arte.</p> <p>Abbinare colori ed emozioni.</p> <p>Comunicare in forma scritta pensieri e comporre brevi testi.</p> <p>Esporre gli eventi in maniera logica e sequenziale.</p> <p>Comunicare e interagire con i compagni per il raggiungimento di un fine comune.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	NOEE81203A
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Corpo, parola e arte 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>



## MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	152283 - Matematica e scoperte per piccoli esploratori 2



## Descrizione

Il progetto intende assumere un tono più giocoso e diretto, focalizzandosi sulla meraviglia della scoperta.

Questo laboratorio non è solo un progetto, ma un vero e proprio viaggio per rendere la scienza e la matematica più semplici e divertenti, trasformandole in strumenti magici per capire e raccontare il mondo che ci circonda. Si parte dalla grande curiosità che ha ogni alunno, trasformando idee un po' difficili in giochi concreti e in storie da raccontare. L'obiettivo è chiaro: non solo imparare la scienza, ma imparare a spiegarla.

In un mondo pieno di informazioni, è importantissimo saper raccontare le scoperte scientifiche in modo chiaro, fantasioso e preciso. Per questo, il modulo mette insieme l'osservazione scientifica e i numeri con l'arte di inventare storie. L'alunno non è uno che ascolta e basta, ma un vero e proprio "piccolo scienziato" o "esploratore di idee". Imparerà a trasformare le sue osservazioni e i numeri in racconti chiari, disegni che spiegano, brevi articoli da leggere, o presentazioni digitali divertenti. In questo modo, la scienza non resta solo sui libri, ma diventa una storia viva da creare e condividere.

**Osservare e Capire:** Si partirà guardando da vicino i fenomeni, analizzando i numeri e capendo concetti matematici come i numeri amici, le forme fantastiche e le classificazioni (come mettere in ordine le cose).

**Pensare con la Logica:** Con la programmazione e il coding (cioè imparando a dare piccoli comandi al computer), si svilupperà un modo di pensare logico e creativo, utile per risolvere tanti piccoli problemi.

**Esplorare la Natura:** L'osservazione della natura sarà la nostra guida per farci domande sul mondo e scoprire i suoi segreti scientifici.

**Comunicare Bene:** Ogni scoperta diventerà un'occasione per imparare a trasformare ciò che si è capito in un racconto semplice e interessante, usando disegni, parole e strumenti digitali.

Si userà un modo di lavorare basato sul problem solving (cioè risolvere i problemi) e sul learning by doing (imparare facendo): si crede che le cose si imparino meglio quando si mettono le mani in pasta. L'alunno non avrà subito tutte le risposte, ma sarà incoraggiato a farsi domande importanti, a provare a indovinare le risposte (ipotesi) e a controllare se sono giuste facendo esperimenti con le proprie mani. Parlare di ciò che si è scoperto con i compagni e con l'insegnante sarà un momento chiave per imparare tutti insieme. Questo modo di fare stimola una grande

	<p>curiosità e un pensiero autonomo, trasformando ogni piccola difficoltà in un'occasione per imparare.</p> <p>Gli Obiettivi del Progetto</p> <p>Questo laboratorio vuole aiutare l'alunno a:</p> <p>spiegare bene la scienza: Imparare a raccontare cose complesse in modo chiaro.</p> <p>Migliorare come si esprime: Essere bravo a scrivere e parlare di ciò che ha imparato.</p> <p>Collegare i linguaggi: Unire le parole di tutti i giorni ai linguaggi speciali della matematica e della scienza (numeri, grafici, schemi).</p> <p>Essere curioso: Imparare a osservare, a pensare in modo logico e a rielaborare ciò che si è imparato.</p> <p>Usare bene la tecnologia: Imparare a usare tablet e computer per raccontare e presentare le scoperte scientifiche.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/07/2026
Sede dove è previsto il modulo	NOEE81206D
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Matematica e scoperte per piccoli esploratori 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	152395 - Corpo, parola e arte 6

<p>Descrizione</p>	<p>Mira a unire l'area linguistico-espressiva con l'educazione motoria e artistica per promuovere una comunicazione integrata, creativa e consapevole. Gli alunni saranno guidati a esplorare i diversi linguaggi dell'espressione – verbale, corporea, visiva e vocale – attraverso attività che coinvolgono il corpo, la voce, l'arte e la parola. Il progetto si concentra in modo particolare sull'attenzione alle parole: il loro significato, la loro forma grafica e la loro capacità di generare nuove frasi e racconti. Questa focalizzazione è cruciale, specialmente per i bambini di madrelingua non italiana presenti nella nostra realtà scolastica. Per loro, non saper comunicare efficacemente può causare difficoltà relazionali e influenzare la capacità di apprendimento. Il progetto ha un carattere pratico e propone materiali utili per la produzione verbale, scritta e grafica, anche con il supporto delle TIC.</p> <p>Obiettivi</p> <p>Stimolare il piacere della lettura e della scrittura come processi creativi utili a esprimere il proprio universo, paure ed emozioni in un clima di accoglienza e inclusione.</p> <p>Rafforzare l'immaginazione, la spontaneità e la meraviglia.</p> <p>---</p> <p>Contenuti</p> <p>Il modulo si svilupperà attraverso:</p> <p>Giochi di parole: anagrammi, palindromi, omografi, acrostici, rime, assonanze, allitterazioni e onomatopee per esplorare la musicalità e la struttura del linguaggio.</p> <p>Esercizi di scrittura creativa: accostamenti a catena, brevi racconti fantastici o autobiografici, testi poetici, semplici e divertenti, adatti a diversi stili di apprendimento.</p> <p>Laboratori di storytelling collaborativo e multimediale: creare storie non solo con le parole ma anche attraverso disegni, suoni, fotografie o brevi video.</p> <p>Attività Previste</p> <p>Gli studenti saranno coinvolti in:</p> <p>Lettura espressiva e drammatizzazione.</p> <p>Creazione di opere visive ispirate a testi o emozioni.</p> <p>Percorsi espressivi che integrano voce, gesto, disegno e movimento.</p> <p>*Riflessioni individuali e di gruppo attraverso brevi scritture o discussioni guidate.</p> <p>Metodologie</p> <p>Adotteremo un approccio pratico e inclusivo, basato su:</p> <p>Cooperative learning e peer tutoring.</p>
--------------------	---

	<p>Brainstorming e learning by doing.</p> <p>Problem solving.</p> <p>Approccio esperienziale e inclusivo.</p> <p>Valorizzazione dell'intelligenza emotiva e dell'espressione verbale e non verbale.</p> <p>Al termine del modulo, gli studenti saranno in grado di:</p> <p>Potenziare le competenze espressive verbali, corporee e visive.</p> <p>Promuovere l'uso integrato dei diversi linguaggi (parola, gesto, immagine, suono).</p> <p>Rafforzare la consapevolezza del corpo e dello spazio nella comunicazione.</p> <p>Stimolare la creatività, l'autenticità espressiva e il lavoro cooperativo.</p> <p>Favorire l'inclusione e l'ascolto reciproco attraverso il linguaggio del movimento e dell'arte.</p> <p>Abbinare colori ed emozioni.</p> <p>Comunicare in forma scritta pensieri e comporre brevi testi.</p> <p>Esporre gli eventi in maniera logica e sequenziale.</p> <p>Comunicare e interagire con i compagni per il raggiungimento di un fine comune.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	NOEE812018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Corpo, parola e arte 6

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	152288 - Esplora, Racconta, Impara: Matematica e Scienza in Azione 2

## Descrizione

Questo laboratorio vuole essere un viaggio per rendere la scienza e la matematica più chiare e accessibili, trasformandole in strumenti potenti per comprendere e raccontare il mondo.

Partiamo dalla curiosità innata di ogni studente, trasformando concetti complessi in esperienze concrete e processi narrativi. L'obiettivo è chiaro: non solo imparare la scienza, ma imparare a \*comunicarla\*.

In un'epoca dominata dall'informazione, la capacità di esprimere idee scientifiche con precisione, creatività e rigore è fondamentale. È per questo che il modulo integra l'analisi scientifica e matematica con l'arte della narrazione. L'alunno non è un semplice fruitore di conoscenza, ma un vero e proprio "divulgatore in erba". Imparerà a trasformare osservazioni e dati in relazioni chiare, infografiche accattivanti, articoli di divulgazione comprensibili, podcast coinvolgenti e presentazioni digitali dinamiche. In questo modo, la scienza esce dalle pagine del libro per diventare un racconto vivo e partecipato.

Il percorso è un ciclo continuo di scoperta e comunicazione:

**Osservare e Analizzare:** Si partirà dall'osservazione diretta di fenomeni, dall'analisi di dati e dalla comprensione di concetti matematici come i numeri naturali, le figure geometriche e le classificazioni.

**Pensare Computazionalmente:** Attraverso la programmazione e il coding, si svilupperà un pensiero logico e creativo, fondamentale per risolvere problemi in ogni campo.

**Esplorare la Natura:** L'osservazione della natura sarà il punto di partenza per interrogare il mondo e formulare domande scientifiche.

**Comunicare Efficacemente:** Ogni scoperta diventerà un'occasione per esercitare la capacità di trasformare il linguaggio scientifico in una narrazione comprensibile e coinvolgente, usando strumenti sia tradizionali che digitali.

**Criticamente** Si adotta una filosofia di "problem solving" e "learning by doing": si crede che la conoscenza più solida nasca dall'esperienza diretta. L'alunno non riceverà risposte predefinite, ma sarà incoraggiato a porsi domande significative, formulare ipotesi e verificarle attraverso esperimenti progettati in prima persona. Il confronto e la discussione dei risultati con i compagni e il docente saranno momenti chiave per costruire il sapere in modo collaborativo. Questo approccio stimola una curiosità profonda e un pensiero critico autonomo, trasformando ogni sfida in un'opportunità di apprendimento.

Obiettivi del Progetto



	<p>Sviluppare una comunicazione scientifica efficace: Imparare a esprimere concetti complessi con chiarezza e coerenza.</p> <p>Rafforzare le competenze linguistiche: Migliorare la capacità di produrre testi informativi ed espositivi.</p> <p>Collegare linguaggi diversi: Unire il linguaggio comune ai linguaggi formali di matematica e scienza (numeri, grafici, schemi).</p> <p>Stimolare la curiosità intellettuale: Favorire l'osservazione, il pensiero logico e la rielaborazione personale delle conoscenze.</p> <p>Promuovere l'uso consapevole delle tecnologie digitali: Utilizzare gli strumenti tecnologici per comunicare e presentare contenuti scientifici in modo innovativo.</p> <p>Monitoraggio e Valutazione: osservazioni sistematiche, attività pratiche e sperimentali, e prove scritte e orali adatte ai diversi stili di apprendimento.</p> <p>La valutazione sarà sempre orientata a esprimere i livelli raggiunti in relazione alle conoscenze e capacità individuali di ciascun alunno, valorizzando il percorso di crescita e l'impegno profuso.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	NOMM812028
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Esplora, Racconta, Impara: Matematica e Scienza in Azione 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	152326 - Corpo, parola e arte 5

<p>Descrizione</p>	<p>Mira a unire l'area linguistico-espressiva con l'educazione motoria e artistica per promuovere una comunicazione integrata, creativa e consapevole. Gli alunni saranno guidati a esplorare i diversi linguaggi dell'espressione – verbale, corporea, visiva e vocale – attraverso attività che coinvolgono il corpo, la voce, l'arte e la parola. Il progetto si concentra in modo particolare sull'attenzione alle parole: il loro significato, la loro forma grafica e la loro capacità di generare nuove frasi e racconti. Questa focalizzazione è cruciale, specialmente per i bambini di madrelingua non italiana presenti nella nostra realtà scolastica. Per loro, non saper comunicare efficacemente può causare difficoltà relazionali e influenzare la capacità di apprendimento. Il progetto ha un carattere pratico e propone materiali utili per la produzione verbale, scritta e grafica, anche con il supporto delle TIC.</p> <p>Obiettivi</p> <p>Stimolare il piacere della lettura e della scrittura come processi creativi utili a esprimere il proprio universo, paure ed emozioni in un clima di accoglienza e inclusione.</p> <p>Rafforzare l'immaginazione, la spontaneità e la meraviglia.</p> <p>---</p> <p>Contenuti</p> <p>Il modulo si svilupperà attraverso:</p> <p>Giochi di parole: anagrammi, palindromi, omografi, acrostici, rime, assonanze, allitterazioni e onomatopee per esplorare la musicalità e la struttura del linguaggio.</p> <p>Esercizi di scrittura creativa: accostamenti a catena, brevi racconti fantastici o autobiografici, testi poetici, semplici e divertenti, adatti a diversi stili di apprendimento.</p> <p>Laboratori di storytelling collaborativo e multimediale: creare storie non solo con le parole ma anche attraverso disegni, suoni, fotografie o brevi video.</p> <p>Attività Previste</p> <p>Gli studenti saranno coinvolti in:</p> <p>Lettura espressiva e drammatizzazione.</p> <p>Creazione di opere visive ispirate a testi o emozioni.</p> <p>Percorsi espressivi che integrano voce, gesto, disegno e movimento.</p> <p>*Riflessioni individuali e di gruppo attraverso brevi scritture o discussioni guidate.</p> <p>Metodologie</p> <p>Adotteremo un approccio pratico e inclusivo, basato su:</p> <p>Cooperative learning e peer tutoring.</p>
--------------------	---

	<p>Brainstorming e learning by doing.</p> <p>Problem solving.</p> <p>Approccio esperienziale e inclusivo.</p> <p>Valorizzazione dell'intelligenza emotiva e dell'espressione verbale e non verbale.</p> <p>Al termine del modulo, gli studenti saranno in grado di:</p> <p>Potenziare le competenze espressive verbali, corporee e visive.</p> <p>Promuovere l'uso integrato dei diversi linguaggi (parola, gesto, immagine, suono).</p> <p>Rafforzare la consapevolezza del corpo e dello spazio nella comunicazione.</p> <p>Stimolare la creatività, l'autenticità espressiva e il lavoro cooperativo.</p> <p>Favorire l'inclusione e l'ascolto reciproco attraverso il linguaggio del movimento e dell'arte.</p> <p>Abbinare colori ed emozioni.</p> <p>Comunicare in forma scritta pensieri e comporre brevi testi.</p> <p>Esporre gli eventi in maniera logica e sequenziale.</p> <p>Comunicare e interagire con i compagni per il raggiungimento di un fine comune.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	NOEE81204B
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Corpo, parola e arte 5

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	152287 - Esplora, Racconta, Impara: Matematica e Scienza in Azione 1

## Descrizione

Questo laboratorio vuole essere un viaggio per rendere la scienza e la matematica più chiare e accessibili, trasformandole in strumenti potenti per comprendere e raccontare il mondo. Partiamo dalla curiosità innata di ogni studente, trasformando concetti complessi in esperienze concrete e processi narrativi. L'obiettivo è chiaro: non solo imparare la scienza, ma imparare a \*comunicarla\*.

In un'epoca dominata dall'informazione, la capacità di esprimere idee scientifiche con precisione, creatività e rigore è fondamentale. È per questo che il modulo integra l'analisi scientifica e matematica con l'arte della narrazione. L'alunno non è un semplice fruitore di conoscenza, ma un vero e proprio "divulgatore in erba". Imparerà a trasformare osservazioni e dati in relazioni chiare, infografiche accattivanti, articoli di divulgazione comprensibili, podcast coinvolgenti e presentazioni digitali dinamiche. In questo modo, la scienza esce dalle pagine del libro per diventare un racconto vivo e partecipato.

Il percorso è un ciclo continuo di scoperta e comunicazione:

**Osservare e Analizzare:** Si partirà dall'osservazione diretta di fenomeni, dall'analisi di dati e dalla comprensione di concetti matematici come i numeri naturali, le figure geometriche e le classificazioni.

**Pensare Computazionalmente:** Attraverso la programmazione e il coding, si svilupperà un pensiero logico e creativo, fondamentale per risolvere problemi in ogni campo.

**Esplorare la Natura:** L'osservazione della natura sarà il punto di partenza per interrogare il mondo e formulare domande scientifiche.

**Comunicare Efficacemente:** Ogni scoperta diventerà un'occasione per esercitare la capacità di trasformare il linguaggio scientifico in una narrazione comprensibile e coinvolgente, usando strumenti sia tradizionali che digitali.

**Criticamente** Si adotta una filosofia di "problem solving" e "learning by doing": si crede che la conoscenza più solida nasca dall'esperienza diretta. L'alunno non riceverà risposte predefinite, ma sarà incoraggiato a porsi domande significative, formulare ipotesi e verificarle attraverso esperimenti progettati in prima persona. Il confronto e la discussione dei risultati con i compagni e il docente saranno momenti chiave per costruire il sapere in modo collaborativo. Questo approccio stimola una curiosità profonda e un pensiero critico autonomo, trasformando ogni sfida in un'opportunità di apprendimento.

Obiettivi del Progetto

	<p>Sviluppare una comunicazione scientifica efficace: Imparare a esprimere concetti complessi con chiarezza e coerenza.</p> <p>Rafforzare le competenze linguistiche: Migliorare la capacità di produrre testi informativi ed espositivi.</p> <p>Collegare linguaggi diversi: Unire il linguaggio comune ai linguaggi formali di matematica e scienza (numeri, grafici, schemi).</p> <p>Stimolare la curiosità intellettuale: Favorire l'osservazione, il pensiero logico e la rielaborazione personale delle conoscenze.</p> <p>Promuovere l'uso consapevole delle tecnologie digitali: Utilizzare gli strumenti tecnologici per comunicare e presentare contenuti scientifici in modo innovativo.</p> <p>Monitoraggio e Valutazione: osservazioni sistematiche, attività pratiche e sperimentali, e prove scritte e orali adatte ai diversi stili di apprendimento.</p> <p>La valutazione sarà sempre orientata a esprimere i livelli raggiunti in relazione alle conoscenze e capacità individuali di ciascun alunno, valorizzando il percorso di crescita e l'impegno profuso.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	NOMM812017
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Esplora, Racconta, Impara: Matematica e Scienza in Azione 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>



## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	151953 - Corpo, parola e arte 4

## Descrizione

Mira a unire l'area linguistico-espressiva con l'educazione motoria e artistica per promuovere una comunicazione integrata, creativa e consapevole. Gli alunni saranno guidati a esplorare i diversi linguaggi dell'espressione – verbale, corporea, visiva e vocale – attraverso attività che coinvolgono il corpo, la voce, l'arte e la parola. Il progetto si concentra in modo particolare sull'attenzione alle parole: il loro significato, la loro forma grafica e la loro capacità di generare nuove frasi e racconti. Questa focalizzazione è cruciale, specialmente per i bambini di madrelingua non italiana presenti nella nostra realtà scolastica. Per loro, non saper comunicare efficacemente può causare difficoltà relazionali e influenzare la capacità di apprendimento. Il progetto ha un carattere pratico e propone materiali utili per la produzione verbale, scritta e grafica, anche con il supporto delle TIC.

### Obiettivi

Stimolare il piacere della lettura e della scrittura come processi creativi utili a esprimere il proprio universo, paure ed emozioni in un clima di accoglienza e inclusione.

Rafforzare l'immaginazione, la spontaneità e la meraviglia.

---

### Contenuti

Il modulo si svilupperà attraverso:

Giochi di parole: anagrammi, palindromi, omografi, acrostici, rime, assonanze, allitterazioni e onomatopee per esplorare la musicalità e la struttura del linguaggio.

Esercizi di scrittura creativa: accostamenti a catena, brevi racconti fantastici o autobiografici, testi poetici, semplici e divertenti, adatti a diversi stili di apprendimento.

Laboratori di storytelling collaborativo e multimediale: creare storie non solo con le parole ma anche attraverso disegni, suoni, fotografie o brevi video.

### Attività Previste

Gli studenti saranno coinvolti in:

Lettura espressiva e drammatizzazione.

Creazione di opere visive ispirate a testi o emozioni.

Percorsi espressivi che integrano voce, gesto, disegno e movimento.

\*Riflessioni individuali e di gruppo attraverso brevi scritture o discussioni guidate.

### Metodologie

Adotteremo un approccio pratico e inclusivo, basato su:

Cooperative learning e peer tutoring.

	<p>Brainstorming e learning by doing.</p> <p>Problem solving.</p> <p>Approccio esperienziale e inclusivo.</p> <p>Valorizzazione dell'intelligenza emotiva e dell'espressione verbale e non verbale.</p> <p>Al termine del modulo, gli studenti saranno in grado di:</p> <p>Potenziare le competenze espressive verbali, corporee e visive.</p> <p>Promuovere l'uso integrato dei diversi linguaggi (parola, gesto, immagine, suono).</p> <p>Rafforzare la consapevolezza del corpo e dello spazio nella comunicazione.</p> <p>Stimolare la creatività, l'autenticità espressiva e il lavoro cooperativo.</p> <p>Favorire l'inclusione e l'ascolto reciproco attraverso il linguaggio del movimento e dell'arte.</p> <p>Abbinare colori ed emozioni.</p> <p>Comunicare in forma scritta pensieri e comporre brevi testi.</p> <p>Esporre gli eventi in maniera logica e sequenziale.</p> <p>Comunicare e interagire con i compagni per il raggiungimento di un fine comune.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	NOEE812029
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEMA FINANZIARIA MODULO

### Corpo, parola e arte 4

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	152282 - Matematica e scoperte per piccoli esploratori 1

## Descrizione

Il progetto intende assumere un tono più giocoso e diretto, focalizzandosi sulla meraviglia della scoperta.

Questo laboratorio non è solo un progetto, ma un vero e proprio viaggio per rendere la scienza e la matematica più semplici e divertenti, trasformandole in strumenti magici per capire e raccontare il mondo che ci circonda. Si parte dalla grande curiosità che ha ogni alunno, trasformando idee un po' difficili in giochi concreti e in storie da raccontare. L'obiettivo è chiaro: non solo imparare la scienza, ma imparare a spiegarla.

In un mondo pieno di informazioni, è importantissimo saper raccontare le scoperte scientifiche in modo chiaro, fantasioso e preciso. Per questo, il modulo mette insieme l'osservazione scientifica e i numeri con l'arte di inventare storie. L'alunno non è uno che ascolta e basta, ma un vero e proprio "piccolo scienziato" o "esploratore di idee". Imparerà a trasformare le sue osservazioni e i numeri in racconti chiari, disegni che spiegano, brevi articoli da leggere, o presentazioni digitali divertenti. In questo modo, la scienza non resta solo sui libri, ma diventa una storia viva da creare e condividere.

**Osservare e Capire:** Si partirà guardando da vicino i fenomeni, analizzando i numeri e capendo concetti matematici come i numeri amici, le forme fantastiche e le classificazioni (come mettere in ordine le cose).

**Pensare con la Logica:** Con la programmazione e il coding (cioè imparando a dare piccoli comandi al computer), si svilupperà un modo di pensare logico e creativo, utile per risolvere tanti piccoli problemi.

**Esplorare la Natura:** L'osservazione della natura sarà la nostra guida per farci domande sul mondo e scoprire i suoi segreti scientifici.

**Comunicare Bene:** Ogni scoperta diventerà un'occasione per imparare a trasformare ciò che si è capito in un racconto semplice e interessante, usando disegni, parole e strumenti digitali.

Si userà un modo di lavorare basato sul problem solving (cioè risolvere i problemi) e sul learning by doing (imparare facendo): si crede che le cose si imparino meglio quando si mettono le mani in pasta. L'alunno non avrà subito tutte le risposte, ma sarà incoraggiato a farsi domande importanti, a provare a indovinare le risposte (ipotesi) e a controllare se sono giuste facendo esperimenti con le proprie mani. Parlare di ciò che si è scoperto con i compagni e con l'insegnante sarà un momento chiave per imparare tutti insieme. Questo modo di fare stimola una grande

	<p>curiosità e un pensiero autonomo, trasformando ogni piccola difficoltà in un'occasione per imparare.</p> <p>Gli Obiettivi del Progetto</p> <p>Questo laboratorio vuole aiutare l'alunno a:</p> <p>spiegare bene la scienza: Imparare a raccontare cose complesse in modo chiaro.</p> <p>Migliorare come si esprime: Essere bravo a scrivere e parlare di ciò che ha imparato.</p> <p>Collegare i linguaggi: Unire le parole di tutti i giorni ai linguaggi speciali della matematica e della scienza (numeri, grafici, schemi).</p> <p>Essere curioso: Imparare a osservare, a pensare in modo logico e a rielaborare ciò che si è imparato.</p> <p>Usare bene la tecnologia: Imparare a usare tablet e computer per raccontare e presentare le scoperte scientifiche</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	NOEE812018
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

### Matematica e scoperte per piccoli esploratori 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
<b>TOTALE</b>				<b>€ 6.060,00</b>

## DICHIARAZIONI

☒ Si dichiara che l'inserimento delle delibere avverrà in fase successiva

☒ 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**