



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

**AGENDA
SUD**

più apprendimenti
meno divari



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



ISTITUTO AUTONOMO COMPRENSIVO
SCUOLA DELL'INFANZIA-PRIMARIA-SECONDARIA DI PRIMO GRADO
"GIUSEPPE PITRÈ"
ad Indirizzo Musicale

Castellammare del Golfo, 14/03/2024

Agli alunni della scuola primaria
Ai genitori degli alunni della scuola primaria
Ai docenti

OGGETTO: Avviso alunni - Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.2 – Azione 10.2.2 – Nota di Adesione prot. n. 134894 del 21 novembre 2023 – Decreto del Ministro dell’istruzione e del merito 30 agosto 2023, n. 176 – c.d. “Agenda SUD”.

Codice Progetto: 10.2.2A-FSEPON-SI-2024-105

Titolo Progetto: “AttivaMenti”

CUP: H24D23002070001

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

VISTO il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n. 59;

VISTA la legge 15 marzo 1997 n. 59, concernente “Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa”;

VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche” e ss.mm.ii.;

VISTO il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018, n 129, recante «Istruzioni generali sulla gestione amministrativo contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107;

VISTO il D.A. n. 7753 del 28 dicembre 2018 “Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche statali di ogni ordine e grado operanti nel territorio della Regione Siciliana”

VISTO il Decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 30 agosto 2023, n. 176 – c.d. “Agenda SUD”, emanata nell'ambito dell'Asse I del Programma Operativo Nazionale “Per la Scuola” 2014-2020 – Nota di adesione prot. n. 134894 del 21 novembre 2023;

VISTO l'Allegato n. 2 al Decreto del Ministro dell'Istruzione e del Merito 30 agosto 2023, n. 176 – c.d. “Agenda SUD”, dal quale risulta che l'IC “G. Pitre” – di Castellammare del Golfo è destinatario di finanziamento;

VISTA la delibera n. 39 del Collegio dei docenti del 16/01/2024 di adesione all'Avviso prot. n. 134894 del 21/11/2023;

VISTA la delibera n. 85 del Consiglio di Istituto del 17/01/2024 di approvazione della candidatura all'Avviso prot. n. 134894 del 21/11/2023;

VISTA la candidatura della scuola al suddetto avviso con il progetto “AttivaMenti”, n. 1091558 prot. n. 385 del 18/01/2024;

VISTA la nota Prot. AOOGABMI – Prot. n. 16058 del 05/02/2024 di formale autorizzazione del progetto presentato da questa Istituzione Scolastica, con codice identificativo 10.2.2A-FSEPON-SI-2024-105, titolo “AttivaMenti”, per l'importo di € 69.898,80;

VISTO il programma Annuale per l'esercizio finanziario 2024, approvato dal Consiglio di Istituto con delibera n. 91 del 30/01/2024;

VISTA la delibera n. 97/2024 del Consiglio di Istituto di assunzione in bilancio dal predetto progetto;

VISTO il decreto di assunzione in bilancio prot. n. 1489 del 29/02/2024;

VISTA la disseminazione iniziale prot. N. del 08/03/2024;

Dispone

nell'ambito del progetto “**AttivaMenti**”, rivolto agli alunni della scuola primaria, è avviata la procedura finalizzata alla selezione degli allievi che parteciperanno ai seguenti moduli formativi di cui si compone il Progetto:

Modulo	1
Ambito	Lingua madre
Titolo	Chi sono io?
Destinatari	n. 20 alunni delle classi prime
Descrizione	Il percorso si avvale di uno strumento antico, il Kamishibai, utile a sviluppare la capacità di ascoltare storie, di raccontarle ed inventarne di nuove. Alla narrazione si affianca la visione di tavole illustrate che rappresentano la storia attraverso sequenze, rendendo la lettura animata. L'attenzione dei bambini quindi sarà catturata da immagini in successione che favoriranno la comprensione del testo e svilupperanno la loro immaginazione, curiosità, fantasia e creatività per suscitare l'interesse all'ascolto e alla rielaborazione di una storia. Attraverso molteplici linguaggi, da quello verbale, a quello grafico e mimico-gestuale, si favorirà

	<p>lo sviluppo del pensiero divergente e dei processi attentivi al fine di aumentare il piacere della lettura e lo sviluppo delle abilità espressive.</p> <p>Raccontare una storia con il Kamishibai stimolerà la crescita emotiva e cognitiva dei bambini, farà acquisire una maggiore consapevolezza della propria interiorità e di quella altrui.</p> <p>La storia, elemento di gancio, aiuta il bambino ad approcciarsi alla scoperta del mondo che lo circonda, favorendo la costruzione della propria identità.</p> <p>Attraverso semplici attività verrà sottolineata l'importanza di imparare il rispetto per l'altro, evidenziando e valorizzando l'unicità di ognuno.</p>
Numero ore	30

Modulo	2
Ambito	Lingua madre
Titolo	Favole in gioco
Destinatari	n. 20 alunni delle classi prime
Descrizione	<p>Il progetto propone un percorso esplorativo sui racconti, che porterà i bambini a conoscere in modo esperienziale le caratteristiche delle fiabe-incipit, personaggi, momenti fondamentali e li aiuterà ad integrare strutture narrative fondamentali nel loro percorso di crescita come lettori e non solo.</p> <p>Partiremo dall'albo illustrato, genere privilegiato in quanto integra la lettura di immagini e la lettura testuale avendo come risultato narrazioni complesse e ricche di significati accessibili ai primi lettori. Questi libri saranno lo spunto per giochi e attività di tipo creativo e ci porteranno a conoscere e appropriarci delle storie.</p> <p>Il laboratorio prevede un prodotto finale, nella fattispecie si prevede la rielaborazione di un racconto in un formato scenico (come ad esempio teatrino delle marionette o teatro delle ombre), che si concretizzerà in base alle caratteristiche del gruppo.</p>
Numero ore	30

Modulo	3
Ambito	Lingua madre
Titolo	Le maschere che mi rappresentano 1
Destinatari	n. 16 alunni delle classi seconde e terze
Descrizione	<p>La realizzazione del laboratorio vedrà al centro di tutte le attività proposte, la tecnica della Commedia dell'Arte per sviluppare nei bambini la creatività, migliorare la propria autostima, sviluppare e migliorare una corretta dizione, avere maggiore consapevolezza corporea e capacità di collaborazione in gruppo. Ogni corso si divide in tre parti. La prima parte sarà dedicata alla storia delle maschere e al movimento dei personaggi nello spazio. La seconda parte alla costruzione delle maschere e la terza parte alla messa in scena di piccole scene teatrali. L'idea del corso non è quella di creare bambini attori ma di regalare ai partecipanti nozioni di presenza scenica che possono servire in molti momenti del proprio sviluppo come individui. La tecnica di drammatizzazione attorno alle maschere della</p>

	commedia dell'arte, negli anni si è rivelata una tematica adatta a questa età che permette lavorare su empatia e lavoro di squadra tramite la comicità..
Numero ore	30

Modulo	4
Ambito	Lingua madre
Titolo	Le maschere che mi rappresentano 2
Destinatari	n. 16 alunni delle classi seconde e terze
Descrizione	La realizzazione del laboratorio vedrà al centro di tutte le attività proposte, la tecnica della Commedia dell'Arte per sviluppare nei bambini la creatività, migliorare la propria autostima, sviluppare e migliorare una corretta dizione, avere maggiore consapevolezza corporea e capacità di collaborazione in gruppo. Ogni corso si divide in tre parti. La prima parte sarà dedicata alla storia delle maschere e al movimento dei personaggi nello spazio. La seconda parte alla costruzione delle maschere e la terza parte alla messa in scena di piccole scene teatrali. L'idea del corso non è quella di creare bambini attori ma di regalare ai partecipanti nozioni di presenza scenica che possono servire in molti momenti del proprio sviluppo come individui. La tecnica di drammatizzazione attorno alle maschere della commedia dell'arte, negli anni si è rivelata una tematica adatta a questa età che permette lavorare su empatia e lavoro di squadra tramite la comicità..
Numero ore	30

Modulo	5
Ambito	Lingua madre
Titolo	Le maschere che mi rappresentano 3
Destinatari	n. 16 alunni delle classi seconde e terze
Descrizione	La realizzazione del laboratorio vedrà al centro di tutte le attività proposte, la tecnica della Commedia dell'Arte per sviluppare nei bambini la creatività, migliorare la propria autostima, sviluppare e migliorare una corretta dizione, avere maggiore consapevolezza corporea e capacità di collaborazione in gruppo. Ogni corso si divide in tre parti. La prima parte sarà dedicata alla storia delle maschere e al movimento dei personaggi nello spazio. La seconda parte alla costruzione delle maschere e la terza parte alla messa in scena di piccole scene teatrali. L'idea del corso non è quella di creare bambini attori ma di regalare ai partecipanti nozioni di presenza scenica che possono servire in molti momenti del proprio sviluppo come individui. La tecnica di drammatizzazione attorno alle maschere della commedia dell'arte, negli anni si è rivelata una tematica adatta a questa età che permette lavorare su empatia e lavoro di squadra tramite la comicità..
Numero ore	30

Modulo	6
Ambito	Lingua madre
Titolo	Dentro le storie: gioco creativo tra avventura e mistero
Destinatari	n. 20 alunni delle classi quarte

Descrizione	Il percorso sarà articolato partendo dal piacere per la lettura condivisa, sia di testi proposti dagli alunni stessi che hanno letto in precedenza, in classe o a casa, che di alcuni testi, nuovi per tutti. In questa prima fase le attività proposte avranno come obiettivo quello di stimolare l'interesse e la curiosità dei giovani lettori, ma anche quello di potenziare le capacità di comunicazione e di verbalizzazione, dialogheremo sulla comprensione del testo cercando di adottare anche diversi punti di vista critici e diversi. Progressivamente ci sposteremo verso la scoperta di cos'è una storia, quanti tipi di storie esistono e da cosa sono composte. Tramite piccoli brani di avventura e mistero giocheremo a cambiare e ad inventare parole, personaggi e trame, alternando attività individuali e attività in piccoli gruppi. Lungo tutto il percorso lavoreremo su un piccolo elaborato personale come prodotto finale dell'esperienza portata avanti dagli alunni durante tutti gli incontri.
Numero ore	30

Modulo	7
Ambito	Lingua madre
Titolo	Storie sul filo
Destinatari	n. 20 alunni delle classi quinte
Descrizione	Nel corso degli incontri previsti nel laboratorio, gli alunni e le alunne saranno immersi nella creazione di filastrocche e storie, intrecciando le parole per cambiare la prospettiva. Oltre alla creazione letteraria, utilizzando l'antica tecnica del macramè, verranno realizzati oggetti/simboli legati alle storie. L'aspetto pratico della lavorazione del macramè, permetterà agli studenti di esprimere concetti astratti. La cooperazione del lavoro in gruppo sarà incoraggiata durante il processo di creazione, portando gli studenti a lavorare insieme per realizzare le storie. L'approccio interdisciplinare li ispirerà a esplorare la propria espressione personale attraverso la scrittura e la creazione artistica. Questa connessione tra l'arte tessile e la scrittura, stimolerà la fantasia, la cooperazione e la manualità, sviluppando inevitabilmente competenze trasversali in un ambiente educativo coinvolgente e stimolante.
Numero ore	30

Modulo	8
Ambito	Matematica
Titolo	Legomatica
Destinatari	n. 20 alunni delle classi terze
Descrizione	Il percorso prevede l'utilizzo dei mattoncini LEGO, seguendo una didattica innovativa e funzionale, al fine di potenziare l'apprendimento della matematica attraverso un approccio ludico e semplice. I bambini saranno aiutati ad imparare, consolidare ed interiorizzare meglio alcuni concetti astratti attraverso la concretezza di una costruzione fatta con i lego, assemblando un mattoncino alla volta. Con giochi liberi, ma di fatto guidati

	e strutturati, i bambini si accosteranno ad una matematica concreta, colorata e tridimensionale per capire fino in fondo il linguaggio matematico che è alla base di tutto ciò che ci circonda. Il valore altamente pedagogico dei giochi LEGO, la cui costruzione è sottoposta a regole di montaggio, svilupperà nei bambini e nelle bambine la creatività, la soggettività, le competenze logiche e la capacità di risolvere problemi attraverso momenti di confronto dinamico ed interattivo, imparando così a gestire in modo efficace il lavoro di gruppo e la condivisione
Numero ore	30

Modulo	9
Ambito	Matematica
Titolo	Giocando s'impara -laboratorio matematico
Destinatari	n. 20 alunni delle classi seconde
Descrizione	Il progetto sarà incentrato sulla metodologia della LUDODIDATTICA, che pone al centro di tutte le attività proposte, il GIOCO, alleato prezioso per un apprendimento significativo. Le abilità potenziate con la LUDODIDATTICA saranno: la memoria di lavoro, l'attenzione, le abilità strategiche, la logica, la cooperazione e l'interdipendenza positiva. Durante le attività laboratoriali, i bambini avranno un ruolo attivo e sperimenteranno nella serenità di un ambiente "non giudicante", migliorando autostima, partecipazione e creatività. I bambini saranno coinvolti in attività stimolanti sia in piccoli gruppi con le "STAZIONI MATEMATICHE" che in macro gruppo con attività di movimento con i "NUMERI IN AZIONE". Le "STAZIONI MATEMATICHE", coinvolgeranno i bambini in attività al raggiungimento di obiettivi prefissati in relazione ai bisogni di ognuno per potenziare il calcolo mentale, la logica e la riflessione sulle strategie risolutive, le abilità operative in squadra; la sezione relativa a "NUMERI IN AZIONE" invece coinvolgerà i bambini in giochi di movimento per allenare la memoria di lavoro e per allenare la rappresentazione mentale della quantità, ecc
Numero ore	30

Modulo	10
Ambito	Matematica
Titolo	Lego-lab
Destinatari	n. 20 alunni delle classi quarte
Descrizione	In questo percorso i bambini, utilizzando i lego, assemblando mattoncino dopo mattoncino, svilupperanno la capacità progettuale e il pensiero critico. Durante le sessioni di gioco potenzieranno le abilità manuali, la capacità di percepire e memorizzare forme semplici e complesse, elaborando gli aspetti visivi ed orientandosi nello spazio circostante. Inoltre, seguendo le istruzioni di montaggio, acquisiranno abilità percettive tali da favorire i processi logici e computazionali. Il passaggio da una costruzione

	bidimensionale a quella tridimensionale risulterà per i bambini e le bambine semplice, graduale, naturale e spontaneo. Imparare la matematica con i lego permetterà quindi di rendere concreta e visiva una materia che per definizione è astratta e l'acquisizione dei concetti geometrici si tradurrà in azioni concrete. Al termine delle varie sessioni, le creazioni saranno condivise all'interno del gruppo, attraverso la verbalizzazione del procedimento svolto e delle scelte effettuate. Il percorso sarà articolato in attività diversificate finalizzate a far maturare la capacità di analisi, di confronto e condivisione, creando momenti altamente inclusivi
Numero ore	30

Modulo	11
Ambito	Matematica
Titolo	Legorobotics
Destinatari	n. 20 alunni delle classi quinte
Descrizione	Il percorso si prefigge lo scopo di introdurre una didattica innovativa attraverso l'impiego della robotica educativa. Si intende, infatti, avvicinare gli alunni al linguaggio della programmazione per sviluppare il pensiero logico e computazionale in un contesto ludico. Combinando la capacità di assemblaggio manuale con la capacità di utilizzare in modo creativo e originale la tecnologia, creeranno forme e movimenti. I bambini e le bambine saranno guidati a lavorare in gruppo, ad affrontare e risolvere situazioni problematiche nuove, a seguire algoritmi già definiti o costruiti da loro, formulando, analizzando e verificando le ipotesi per giungere a soluzioni adeguate ed efficaci. Durante questo percorso si andranno a rinforzare le capacità di attenzione e concentrazione, strettamente connesse alle attività di osservazione e sperimentazione, specifici attributi del metodo scientifico. Attraverso le attività di CODING, i bambini impareranno quindi ad organizzare meglio i loro pensieri, a dialogare con il computer, imparando le basi della programmazione informatica
Numero ore	30

Modulo	12
Ambito	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo	Speak English please!
Destinatari	n. 20 alunni delle classi seconde e terze
Descrizione	Il percorso si svilupperà con l'applicazione di metodologie e strumenti coinvolgenti e stimolanti che renderanno la lezione in aula, un vero laboratorio pratico: approccio diretto con domande e risposte mirate per creare più spontaneità alla lingua parlata; approccio interattivo per motivare la partecipazione con l'utilizzo di materiali autentici (foto, testi da siti web,) scelti anche dagli studenti per valorizzare lo spirito di iniziativa; TBL task based learning con 'opinion exchange tasks' per stimolare e sviluppare le proprie opinioni sugli argomenti trattati; (collaborative learning in aula) per mettere al centro gli allievi e le allieve, peer learning; scaffolding; visione di video trattati da argomenti quotidiani con attività di gruppo e interactive learning con LIM; la musica e filastrocca e lo Storytelling
Numero ore	30

Modulo	13
Ambito	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo	High five
Destinatari	n. 20 alunni delle classi quarte e quinte
Descrizione	Il percorso si svilupperà con l'applicazione di metodologie e strumenti coinvolgenti e stimolanti che renderanno la lezione in aula, un vero laboratorio pratico. Vi saranno l'approccio diretto con domande e risposte mirate e l'approccio interattivo per motivare la partecipazione con l'utilizzo di materiali autentici e di testi e strumenti multimediali; si farà ricorso a siti web, sarà utilizzata la LIM e il pc/tablet. Sarà utilizzato il TBL task based learning (che si concentra sull'uso della lingua autentica per completare compiti significativi nella lingua target) con 'opinion exchange tasks' per stimolare e sviluppare le proprie opinioni sugli argomenti trattati; visione di video trattati da argomenti quotidiani con attività di gruppo e interactive learning con LIM; Musica con 'gap filling' (LIM, YouTube); Story telling con racconti di attività di un personaggio inventato in lingua inglese.
Numero ore	30

Modulo	14
Ambito	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo	English for kids
Destinatari	n. 20 alunni delle classi prime
Descrizione	I bambini hanno una grande predisposizione per l'apprendimento delle lingue. Non hanno le mille inibizioni dei grandi. Non hanno paura di non sapere. Tutto ciò fa sì che i bambini acquisiscano le lingue più facilmente, in modo spontaneo e naturale. Il corso mira alla acquisizione della lingua inglese tramite l'esposizione e l'uso, ovvero deducendo significati e sperimentando l'uso attivo della lingua senza avere consapevolezza di regole e strutture grammaticali, ma basandosi su apprendimenti impliciti e non consapevoli. Ad ogni incontro l'insegnante recita una storia insieme ai bambini, canta una canzone (che ri-racconta la stessa storia in modo diverso) e legge un libro ai bambini. Si cantano canzoni della tradizione anglosassone (sempre mimate o accompagnate da movimenti, anche molto dinamici) e si fanno dei giochi collaborativi che comportano l'utilizzo di frasi in lingua inglese che da semplici diventano, via via, più complicate.
Numero ore	30

La domanda di iscrizione, il cui modello è allegato al presente avviso, andrà presentata in segreteria tramite email all'indirizzo tpic814007@istruzione.it **entro e non oltre il 24 marzo 2024** mettendo in oggetto "Progetto PON AttivaMenti – Agenda Sud".

Tutti i moduli si concluderanno entro luglio 2024.

La Dirigente Scolastica
Prof.ssa Elvira Enza Maria Mulè