Progetto sottoazione: ESO4.6.A4.A

TITOLO APPENNINO APERTO

Il progetto nasce dalla forte volontà di consolidare il ruolo della scuola come fulcro di una comunità accogliente e interculturale; quale luogo di ascolto in cui gli alunni e le alunne possano sperimentare vissuti di benessere, attraverso percorsi interdisciplinari e multilinguistici.

La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate a ridurre il rischio di dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti.

Le attività proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti proposti al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo.

I percorsi di formazione sono volti a:

- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono;
- Promuovere la dimensione relazionale nei contesti educativi e il benessere dello studente;
- Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative
- Educare alla tutela ambientale e alla valorizzazione del territorio
- Condividere pratiche inclusive e la valorizzazione delle specificità individuali con la finalità di raggiungere l'univers-quità.

Il progetto è stato strutturato in 9 moduli che ha interessato la scuola primaria e Secondaria di Primo grado.

DATA INIZIO PREVISTA 17/06/2024
DATA FINE PREVISTA 30/09/2025
IMPORTO STANZIATO 51.939,00 €
IMPORTO EROGATO 38.740,58 €

<u>MODULI REALIZZATI :</u>

- Scuola secondaria di 1° grado : 3 MODULI
- Scuola primaria 5 MODULI

AGENDA NORD

Progetto sottoazione: ESO4.6.A1.B

TITOLO CRESCERE IN APPENNINO

Il progetto nasce dalla volontà rafforzare il ruolo della scuola, in un contesto sociale con crescente incremento del tasso di immigrazione interno ed esterno, come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale. I percorsi proposti sono indirizzati allo sviluppo di competenze civiche, disciplinari e digitali

attraverso metodologie attive e laboratoriali per superare gli ostacoli alla partecipazione e all'apprendimento, prevenire la dispersione scolastica, promuovere l'aggregazione e la socialità.
I percorsi hanno l'obiettivo di:
- valorizzare e potenziare le competenze linguistiche, logico-matematiche e scientifiche;
- sviluppare competenze digitali, e, in generale, il pensiero creativo e computazionale;
- sviluppare le competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione all'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità, della solidarietà e della cultura dei beni comuni, della consapevolezza dei diritti e dei doveri;
- educare alla tutela ambientale e alla valorizzazione del territorio attraverso azioni volte a promuovere la motivazione e l'impegno concreto nella tutela ambientale attraverso la creazione di opportunità di relazione ed interazione con il territorio circostante.
- potenziare l'inclusione scolastica e il diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali ovvero con situazioni sociali-culturali-familiari disagiate, attraverso metodologie laboratoriali o comunque attività volte a sostenere la motivazione ad apprendere, anche ai fini del contrasto alla dispersione scolastica;
- valorizzare la scuola, intesa come comunità attiva, aperta al territorio in grado di sviluppare e rafforzare l'interazione con le famiglie e la comunità locale;
- la valorizzazione della scuola come comunità di pratica quale luogo di condivisione di pratiche inclusive e di valorizzazione delle specificità individuali con la finalità di connotarsi quale scuola equa.

DATA INIZIO PREVISTA 02/12/2024
DATA FINE PREVISTA 18/12/2026
IMPORTO STANZIATO € 34.677,00
IMPORTO EROGATO 10.403,10 €

MODULI REALIZZATI :
- Scuola primaria 5 MODULI

MODULI DA REALIZZARE
- Scuola primaria 1 MODULO

Progetto sottoazione: ESO4.6.A2.B

TITOLO : IL DIGITALE ANCHE OUTDOOR

Predisporre una progettazione per il rafforzamento delle competenze digitali muove dalla consapevolezza che la funzione della scuola, il suo fine istuzionale, è quello di formare i futuri cittadini, sviluppandone la capacità di orientamento critico e consapevole, sostenendo l'acquisizione degli strumenti necessari per affrontare le sfide innovative delle diverse epoche. A

fronte di una realtà che cambia e che rivolge alla scuola diverse domande educative e formative, la scuola deve necessariamente organizzarsi per affrontarle al meglio.
Lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale costituiscono lo strumento essenziale per accompagnare gli studenti ai cambiamenti nella società e per strutturare un'azione formativa incentrata sul rafforzamento delle competenze digitali, attraverso pratiche laboratoriali, pienamente integrata con la didattica curricolare. Il progetto vuole rafforzare il ruolo della scuola in termini formativi ed educativi configurandosi come "palestra" per i cittadini competenti del domani. Questa funzione della scuola è particolarmente importante nel nostro territorio ove, la scarsità di popolazione e la scarsità di luoghi di aggregazione, l'istituzione scolastica e la sinergia con gli enti territoriali, assume un ruolo di riferimento essenziale per gli alunni e le famiglie. I percorsi hanno l'obiettivo di permettere a tutti gli studenti dei plessi di scuola primaria di poter lavorare in aula in modo attivo, specializzando gli spazi, in modo che questi siano a reale supporto della didattica per competenze. L'allestimento di aule tematiche STEAM - CODING- DIGITAL STORYTELLING saranno realizzate grazie ad attrezzature digitali specifiche e non. Le attività, in un'ottica di educazione outdoor che caratterizza il nostro istituto, si svolgeranno anche all'aperto attraverso attività motorie ovvero attraverso l'uso di dispositivi in una situazione di continuità con l'ambiente esterno.
I percorsi proposti hanno l'obiettivo di:
- sviluppare competenze digitali, il pensiero creativo e computazionale;
-comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e processi di ricerca-azione, imparando a fare scelte, a scoprire cosa si vuole diventare, ad assumere delle responsabilità rispetto al progetto e ai compagni;
-imparare che per ogni ostacolo o problema esistono più soluzioni e vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità;
-sperimentare la soggettività delle percezioni e sviluppare l'autocontrollo, la consapevolezza, la flessibilità, lo spirito critico, l'auto motivazione e la capacità di lavorare in gruppo;
-utilizzare il tinkering, il making e il coding per sviluppare il pensiero creativo e computazionale;
-osservare, misurare, passare al modello il mondo che circonda, sperimentando sistemi e strumenti differenti per confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

DATA INIZIO PREVISTA 18/11/2024
DATA FINE PREVISTA 30/11/2026
IMPORTO STANZIATO 29.688,00 €
IMPORTO EROGATO 8.906,40 €

<u>MODULI REALIZZATI :</u>
- Scuola primaria 4 MODULI

<u>MODULI DA REALIZZARE</u>
- Scuola primaria 2 MODULI