

AVVISO - 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025

CANDIDATURA N. 159

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC R.SANZIO
Codice meccanografico	MCIC813001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE PIEMONTE 19
Provincia	MACERATA
Comune	POTENZA PICENA
CAP	62018
Telefono	0733688197
Email	MCIC813001@istruzione.it
Sito web	https://icrsanzio.edu.it/
Numero Alunni	535
Plessi	MCIC813001 MCAA81301T MCEE813013 MCMM813012

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
Istituto	MCIC813001 - IC R.SANZIO
Codice candidatura	159
Importo totale richiesto	€ 50.880,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	3179
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	10/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	3392
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	17/05/2024
Stato candidatura	Inviata
Data invio candidatura	22/05/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
Scuola creativa: un viaggio interattivo tra matematica, arte, musica e spettacolo	€ 50.880,00
TOTALE PROGETTI	€ 50.880,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	“ Luci, Camera, Azione”	€ 12.120,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Teatro e danza1	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Teatro e danza 2	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Giocando si impara	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Impara l'arte e crea	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	“Esplorando Mondi Digitali: Creazione di Cortometraggi Artistici alle Medie”	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Giocando con la musica	€ 6.660,00
TOTALE MODULI			€ 50.880,00

PROGETTI E MODULI

**Progetto: Scuola creativa: un viaggio interattivo tra matematica, arte,
musica e spettacolo**

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo

Scuola creativa: un viaggio interattivo tra matematica, arte,
musica e spettacolo

Descrizione

Il piano scuola estate arricchisce l'esperienza educativa degli studenti al di fuori dell'ambiente tradizionale delle aule. Questo progetto mira a creare un programma completo e coinvolgente che soddisfi una varietà di interessi e abilità, offrendo opportunità di apprendimento stimolanti e divertenti. Dal potenziamento delle competenze accademiche al potenziamento delle abilità sociali e creative, il nostro obiettivo è fornire un ambiente inclusivo e stimolante che ispiri la curiosità e favorisca la crescita personale. Il progetto del nostro istituto coinvolge la scuola primaria e la scuola secondaria di primo grado e si prefigge di

- favorire l'aggregazione e la socialità attraverso la vita di gruppo;
- promuovere l'integrazione e l'inclusione contrastando la dispersione scolastica;
- favorire la motivazione allo studio attraverso lo sviluppo di competenze trasversali alle discipline scolastiche;
- sviluppare e potenziare competenze e abilità personali di conoscenza delle emozioni e dei propri sentimenti per sviluppare la capacità di empatia con gli altri.

Nello specifico, il nostro Istituto si propone di raggiungere gli obiettivi sopra indicati attraverso la realizzazione delle seguenti attività:

- Studenti della scuola Primaria: teatro, arte e musica
- Studenti della scuola Secondaria: teatro, arte digitale, potenziamento ambito logico-matematico

Il TEATRO è un potente strumento per lo sviluppo delle competenze comunicative e sociali: gli studenti imparano a lavorare in equipe, a comunicare efficacemente e a sviluppare fiducia in se stessi. Il teatro offre anche l'opportunità unica per esplorare emozioni e punti di vista diversi, incoraggiando l'empatia e la comprensione verso gli altri.

La MUSICA, promuove lo sviluppo delle abilità cognitive ed emotive, migliora la memoria, incoraggia la disciplina, la concentrazione e l'autocontrollo e favorisce il senso di appartenenza e la capacità di lavorare in gruppo.

L'ARTE in modo creativo e personale può far acquisire sensibilità estetica ed interesse verso il patrimonio artistico, favorisce l'apprendimento dell'armonia delle forme e dei colori in attività che all'inizio potranno sembrare un gioco con le mani e con i materiali, ma che alla fine si trasformeranno in oggetti concreti.

L'ARTE DIGITALE, che include discipline come il disegno digitale, la grafica computerizzata e la produzione multimediale è essenziale nell'era moderna in cui la tecnologia è ubiqua. I ragazzi imparano a esprimere le proprie idee in modalità

	<p>innovativa e ad utilizzare gli strumenti digitali per comunicare in modo efficiente.</p> <p>La MATEMATICA è estremamente utile perché stimola il pensiero critico, la risoluzione dei problemi, il ragionamento logico, incoraggia lo sviluppo del pensiero astratto, consentendo agli studenti di comprendere e manipolare concetti complessi.</p> <p>In sintesi, il teatro, la musica, l'arte digitale e la matematica arricchiscono la formazione dei ragazzi offrendo loro opportunità di crescita personale, sviluppo delle abilità ed espressione creativa in un ambiente stimolante ed inclusivo in cui gli studenti possono esplorare e sviluppare il loro potenziale in modo significativo.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Realizzare un clima culturale, relazionale ed istituzionale che consenta a tutti gli alunni di partecipare ed essere protagonisti. Promuovere lo "Spirito di iniziativa e di imprenditorialità" nella scuola: una competenza chiave per tutti. Promuovere le conoscenze artistiche-teatrali-matematiche per uno sviluppo olistico della conoscenza e per aumentare la sensibilità individuale rispetto alla valorizzazione del nostro patrimonio culturale così come previsto dalla L.107/2015. Integrare in maniera trasversale e motivante i bambini che tendono ad autoescludersi da una didattica tradizionale. Fornire agli studenti in difficoltà strumenti alternativi per aumentare la loro autostima e potenziare le loro competenze.</p>
Codice CUP	E14D24001100007
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Numero moduli	7
Importo richiesto	€ 50.880,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	“ Luci, Camera, Azione”

<p>Descrizione</p>	<p>“Luci, Camera, Azione” è un progetto di teatro pensato per coinvolgere gli studenti della scuola secondaria di primo grado in un emozionante viaggio attraverso il mondo della recitazione e della performance. Questo programma mira a promuovere la creatività, la fiducia in sé e le abilità comunicative degli studenti attraverso l’arte del teatro.</p> <p>Obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Introdurre gli studenti al mondo del teatro, esplorando la storia, le tecniche e le forme di espressione teatrale. 2.Promuovere lo sviluppo delle abilità comunicative e della fiducia in sé attraverso esercizi di recitazione, improvvisazione e lavoro di squadra. 3.Stimolare la creatività degli studenti, incoraggiandoli a esplorare e a interpretare diversi personaggi e situazioni. 4.Fornire agli studenti l’opportunità di mettere in scena una produzione teatrale completa, inclusa la scelta del testo, le prove e la performance finale. <p>Metodologia:</p> <p>Il progetto sarà strutturato in diverse fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Introduzione al teatro: Lezioni teoriche e pratiche per introdurre gli studenti alla storia del teatro, alle tecniche di recitazione e alla preparazione di una produzione teatrale. 2.Esplorazione dei personaggi: Gli studenti avranno l’opportunità di esplorare e di interpretare una varietà di personaggi attraverso esercizi di improvvisazione e di caratterizzazione. 3.Prova e preparazione: Lezioni pratiche per preparare gli studenti alla performance, inclusa la gestione del palcoscenico, la memorizzazione delle battute e la sincronizzazione con gli altri attori. 4.Performance finale: Presentazione della produzione teatrale agli studenti, ai genitori e alla comunità locale, offrendo agli studenti l’opportunità di mettere in pratica le loro abilità davanti a un pubblico. <p>In sintesi “Luci, Camera, Azione” offre agli studenti un’esperienza educativa coinvolgente e stimolante attraverso il mondo del teatro. Attraverso l’esplorazione della recitazione, della creatività e della collaborazione, gli studenti avranno l’opportunità di scoprire nuove passioni e di sviluppare competenze preziose che li accompagneranno per tutta la vita.</p> <p>MATERIALI: carta, cartoncini colorati e materiale di scena.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>20/09/2024</p>

Data fine prevista	29/05/2025
Sede dove è previsto il modulo	MCIC813001
Numero destinatari	20
Numero ore	60
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

“ Luci, Camera, Azione”

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 4.200,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 1.800,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 6.120,00
TOTALE				€ 12.120,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Giocando si impara

<p>Descrizione</p>	<p>Il potenziamento della matematica è estremamente utile per una serie di ragioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sviluppo delle abilità cognitive: Lo studio della matematica stimola il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e il ragionamento logico. Queste abilità sono fondamentali per affrontare sfide complesse in vari ambiti della vita. 2.Applicazioni pratiche: La matematica è alla base di molte discipline, tra cui scienze, ingegneria, economia e informatica. Comprendere i concetti matematici consente di affrontare e risolvere problemi reali in questi campi. 3.Pensiero astratto: La matematica incoraggia lo sviluppo del pensiero astratto, consentendo agli studenti di comprendere e manipolare concetti complessi. Questa capacità di astrazione è preziosa in molte sfere della vita, oltre che nell'ambito accademico e professionale. 5.Educazione finanziaria: Comprendere la matematica è essenziale per gestire le finanze personali in modo responsabile. <p>In sintesi, l'approfondimento della matematica è fondamentale per lo sviluppo personale e intellettuale degli individui, fornendo loro gli strumenti necessari per affrontare sfide complesse e prosperare in una società sempre più orientata alla conoscenza e alla tecnologia.</p> <p>Gli obiettivi del progetto mirano a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - migliorare le competenze di base come l'aritmetica e l'algebra per garantire una solida comprensione dei concetti fondamentali; - promuovere la comprensione "profonda" dei concetti matematici piuttosto che la semplice memorizzazione delle procedure; - allenare gli studenti a risolvere una varietà di problemi matematici, incoraggiando la creatività e la flessibilità nell'approccio alle soluzioni; - utilizzare strumenti digitali e software matematici per facilitare l'apprendimento e la pratica dei concetti matematici; - promuovere il lavoro di gruppo e la discussione tra gli studenti per stimolare lo scambio di idee e la comprensione reciproca; - utilizzare valutazioni continue per monitorare il progresso degli studenti e adattare l'insegnamento di conseguenza; - identificare le esigenze individuali degli studenti e fornire supporto aggiuntivo per aiutarli a raggiungere i propri obiettivi matematici. <p>MATERIALI: carta, cartoncini colorati, colori, righe, squadre.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>26/09/2024</p>

Data fine prevista	31/05/2025
Sede dove è previsto il modulo	MCIC813001
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Giocando si impara

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
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Impara l'arte e crea

Descrizione

Il modulo "Impara l'arte e crea" ha come scopo prioritario il miglioramento della qualità del processo di insegnamento-apprendimento ai fini di una serena e proficua integrazione di tutti gli allievi nel contesto scolastico e nasce da una convinzione maturata in vari anni di lavoro sul campo: l'integrazione ed il successo formativo degli allievi dipendono dalla costruzione di un contesto favorevole all'apprendimento, ovvero accogliente, positivo, virtuoso. Il desiderio è gettare le basi di un percorso che possa arrivare pian piano alla costruzione di una scuola che consideri le diversità di ciascuno una ricchezza per tutti, che valorizzi le risorse individuali di tutti.

Il modulo si basa su tre elementi fondamentali: il gruppo, il gioco e il fare.

Finalità:

- Rafforzare la funzione della scuola quale centro di promozione culturale, sociale e civile del territorio e di formazione di cittadinanza attiva coinvolgendo i giovani in attività che ne rafforzino la motivazione e la partecipazione alla vita del territorio, creando i presupposti per lo sviluppo di uno spirito imprenditoriale di cui possa beneficiare tutto il contesto.
- Prevenire il fenomeno dell'insuccesso e della dispersione scolastica per realizzare pienamente il diritto allo studio e la centralità degli alunni.
- Valorizzare le capacità personali di: autonomia, autenticità, autostima, senso di appartenenza alla collettività, collaborazione e cooperazione.
- Sviluppare conoscenze ed azioni fondate sulla valorizzazione della diversità e sul rispetto della dignità della persona, sull'affermazione della legalità e della convivenza civile.
- Sviluppare la capacità di osservare situazioni, fatti e fenomeni.
- Sviluppare e consolidare le capacità espressive, comunicative, logico-operative.
- Abituare gli alunni ai diversi linguaggi creativi.
- Motivare alla pratica del lavoro di gruppo.

Saranno approfonditi contenuti e tematiche dei linguaggi artistici legati alla civiltà dell'uomo primitivo e al mondo contemporaneo, partendo dall'analisi tematica di opere d'arte, mediante anche l'uso di immagini proiettate, si arriverà ad analizzare l'alfabeto base dell'arte dotando gli alunni degli strumenti necessari alla comprensione e all'apprezzamento delle arti visive e non.

Strumento principe dell'azione didattica sarà il laboratorio, inteso come momento del fare e del pensare, in cui i bambini diventano agenti attivi del proprio apprendimento. Sperimentando molteplici

	<p>tecniche e producendo piccoli elaborati personali e collettivi che aiuteranno a sedimentare i contenuti trattati nel corso degli incontri.</p> <p>I bambini partecipano attivamente all'allestimento degli elaborati prodotti, e alla loro esposizione. Si prevede un incontro finale, la GIORNATA dell'ARTE, aperto alle famiglie.</p> <p>OBIETTIVI Acquisire nuove conoscenze nel disegno, nell'uso dei colori, nelle tecniche pittoriche e nell'utilizzo di materiali creativi differenti. Acquisire i linguaggi artistici e creativi come possibilità di espressione del proprio essere e del proprio modo di vedere le cose. Acquisire nuove conoscenze nel disegno, nell'uso dei colori, nelle tecniche pittoriche e nell'utilizzo di materiali creativi differenti. Sviluppare la motricità fine della mano attraverso la manipolazione. Comprendere che le immagini costituiscono un linguaggio e che attraverso esse si può comunicare esprimendo un messaggio (nel disegno, nella pittura, nel modellare...).</p> <p>Accostarsi alla varietà dei beni culturali, con particolare riferimento a quelli presenti nell'ambiente. Lavorare in gruppo, imparando a chiedere e fornire aiuto, esponendo le proprie idee e proposte ed ascoltando quelle degli altri. Sviluppare la fantasia e l'immaginazione. Sviluppare comportamenti relazionali positivi di collaborazione, rispetto e valorizzazione degli altri.</p> <p>MATERIALI Matite colorate, pennarelli, acquerelli, tempere, colori a cera, das, stampi, cartelloni, carta etc.</p>
Data inizio prevista	02/10/2024
Data fine prevista	12/03/2025
Sede dove è previsto il modulo	MCEE813013
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Impara l'arte e crea

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	“Esplorando Mondi Digitali: Creazione di Cortometraggi Artistici alle Medie”

<p>Descrizione</p>	<p>Il progetto “Esplorando Mondi Digitali” offre agli studenti della scuola secondaria di primo grado l’opportunità di immergersi nel mondo affascinante dell’arte digitale attraverso la creazione di cortometraggi artistici. Questa iniziativa mira a sviluppare le competenze creative e tecniche degli studenti, incoraggiandoli a esprimere le proprie idee e storie personali con grande valenza educativa attraverso l’uso innovativo delle tecnologie digitali.</p> <p>Obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sviluppare competenze artistiche digitali tra gli studenti, inclusi concetti di fotografia, grafica e montaggio video. 2.Fornire agli studenti l’opportunità di esplorare la narrativa visiva e sviluppare la capacità di comunicare idee attraverso il linguaggio cinematografico. 3.Promuovere la collaborazione e il lavoro di squadra tra gli studenti, incoraggiandoli a condividere idee, risorse e competenze. 4.Stimolare la creatività e l’innovazione attraverso la progettazione e la realizzazione di cortometraggi originali. <p>Metodologia:</p> <p>Il progetto sarà suddiviso in diverse fasi, che includono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Introduzione ai concetti di base dell’arte digitale e del linguaggio cinematografico attraverso workshop interattivi e lezioni teoriche. 2.Brainstorming e sviluppo delle idee per i cortometraggi, incoraggiando gli studenti a esplorare una varietà di temi e stili. 3.Produzione dei cortometraggi, compresa la scrittura delle sceneggiature, la pianificazione delle riprese, la registrazione dei video e la post-produzione. 4.Presentazione dei cortometraggi alla scuola e alla comunità locale attraverso proiezioni pubbliche e eventi speciali. <p>In sintesi “Esplorando Mondi Digitali” offre agli studenti un’esperienza educativa unica che unisce creatività, tecnologia e narrativa. Attraverso la creazione di cortometraggi artistici, gli studenti avranno l’opportunità di esprimere se stessi in modo originale e di acquisire competenze preziose che li prepareranno per il futuro digitale in costante evoluzione.</p> <p>MATERIALI Matite colorate, pennarelli, acquerelli, tempere, colori a cera, cartelloni, carta, colla.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>26/09/2024</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/01/2025</p>
<p>Sede dove è previsto il modulo</p>	<p>MCIC813001</p>

Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

“Esplorando Mondi Digitali: Creazione di Cortometraggi Artistici alle Medie”

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
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Teatro e danza1

Descrizione

Il modulo "ESPRESSIONE MUSICAL" ha come scopo prioritario di rispettare la singolarità del bambino e di porlo naturalmente di fronte a questa esperienza, integrando i mezzi comunicativi verbali e non verbali.

Il modulo si basa su tre elementi fondamentali: danza, teatro e musica.

FINALITA':

- Rafforzare la funzione della scuola quale centro di promozione culturale, sociale e civile del territorio e di formazione di cittadinanza attiva coinvolgendo i giovani in attività che ne rafforzino la motivazione e la partecipazione, creando i presupposti per lo sviluppo di uno spirito imprenditoriale di cui possa beneficiare tutto il contesto.
- Prevenire il fenomeno dell'insuccesso e della dispersione scolastica per realizzare pienamente il diritto allo studio e la centralità degli alunni.
- Valorizzare le capacità personali di: autonomia, autenticità, autostima, senso di appartenenza alla collettività, collaborazione e cooperazione.
- Sviluppare conoscenze ed azioni fondate sulla valorizzazione della diversità e sul rispetto della dignità della persona, sull'affermazione della legalità e della convivenza civile.
- Sviluppare e consolidare le capacità espressive, comunicative, logico-operative.
- Abituare gli alunni ai diversi linguaggi creativi.
- Motivare alla pratica del lavoro di gruppo.

Saranno approfonditi i linguaggi del teatro della danza e della musica e le loro interconnessioni. Insieme si andrà alla ricerca di diversi modo di comunicare attraverso la scoperta di varie tecniche.

Obiettivi:

- scoprire e superare stati di pudore, rossore e paura;
- mettersi nei panni altrui, assumere un ruolo, stimolando l'empatia;
- conoscere i movimenti del proprio corpo;
- Riconoscere le proprie tipicità e diversità ed apprezzarle;

Il progetto ha come obiettivo finale la realizzazione di uno spettacolo conclusivo da presentare alle famiglie. Ognuno metterà in risalto le proprie capacità e le scoprirà nel corso della realizzazione del progetto; nessuno rimarrà in disparte perché per mettere in scena lo spettacolo è necessaria la partecipazione di tutti i bambini. Il lavoro che si svolgerà nel tempo ha lo scopo di

	<p>allenare le capacità organizzative del bambino, di farlo abituare a lavorare con gli altri. Le difficoltà che si incontreranno saranno molte ma sproneranno il bambino ad adottare fantasia, estro e vitalità in un progetto che egli stesso deve sentire suo sin dal primo momento.</p> <p>Nello spettacolo conclusivo è prevista l'utilizzo della voce, del corpo attraverso le discipline della danza, della recitazione e della musica.</p> <p>Il progetto trae origine da un primo incontro del bambino con il mondo dello spettacolo tramite i giochi, osservazioni e tecniche che presteranno particolare attenzione al mondo in cui vive tutti i giorni; alle persone che ascolta, alle cose che vede e che fa. Si proverà a giocare con i suoi sensi, con le sue capacità vocali e di movimento, scherzando sui suoi limiti ed esaltando le sue prodezze. Si cercherà di non far sentire al bambino il peso delle pareti scolastiche ricreando un clima in cui egli sia libero di esprimere la sua creatività; saranno ore di svago e divertimento nel rispetto di regole necessarie ai fini dell' apprendimento.</p> <p>TEMPI: tre pomeriggi al mese dalle ore 16,00 alle ore 17,30</p>
Data inizio prevista	30/09/2024
Data fine prevista	03/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	MCEE813013
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Teatro e danza¹

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	Teatro e danza 2

Descrizione

Il modulo "ESPRESSIONE MUSICAL" ha come scopo prioritario di rispettare la singolarità del bambino e di porlo naturalmente di fronte a questa esperienza, integrando i mezzi comunicativi verbali e non verbali.

Il modulo si basa su tre elementi fondamentali: danza, teatro e musica.

FINALITA':

- Rafforzare la funzione della scuola quale centro di promozione culturale, sociale e civile del territorio e di formazione di cittadinanza attiva coinvolgendo i giovani in attività che ne rafforzino la motivazione e la partecipazione, creando i presupposti per lo sviluppo di uno spirito imprenditoriale di cui possa beneficiare tutto il contesto.
- Prevenire il fenomeno dell'insuccesso e della dispersione scolastica per realizzare pienamente il diritto allo studio e la centralità degli alunni.
- Valorizzare le capacità personali di: autonomia, autenticità, autostima, senso di appartenenza alla collettività, collaborazione e cooperazione.
- Sviluppare conoscenze ed azioni fondate sulla valorizzazione della diversità e sul rispetto della dignità della persona, sull'affermazione della legalità e della convivenza civile.
- Sviluppare e consolidare le capacità espressive, comunicative, logico-operative.
- Abituare gli alunni ai diversi linguaggi creativi.
- Motivare alla pratica del lavoro di gruppo.

Saranno approfonditi i linguaggi del teatro della danza e della musica e le loro interconnessioni. Insieme si andrà alla ricerca di diversi modo di comunicare attraverso la scoperta di varie tecniche.

Obiettivi:

- scoprire e superare stati di pudore, rossore e paura;
- mettersi nei panni altrui, assumere un ruolo, stimolando l'empatia;
- conoscere i movimenti del proprio corpo;
- Riconoscere le proprie tipicità e diversità ed apprezzarle;

Il progetto ha come obiettivo finale la realizzazione di uno spettacolo conclusivo da presentare alle famiglie. Ognuno metterà in risalto le proprie capacità e le scoprirà nel corso della realizzazione del progetto; nessuno rimarrà in disparte perché per mettere in scena lo spettacolo è necessaria la partecipazione di tutti i bambini. Il lavoro che si svolgerà nel tempo ha lo scopo di

	<p>allenare le capacità organizzative del bambino, di farlo abituare a lavorare con gli altri. Le difficoltà che si incontreranno saranno molte ma sproneranno il bambino ad adottare fantasia, estro e vitalità in un progetto che egli stesso deve sentire suo sin dal primo momento.</p> <p>Nello spettacolo conclusivo è prevista l'utilizzo della voce, del corpo attraverso le discipline della danza, della recitazione e della musica.</p> <p>Il progetto trae origine da un primo incontro del bambino con il mondo dello spettacolo tramite i giochi, osservazioni e tecniche che presteranno particolare attenzione al mondo in cui vive tutti i giorni; alle persone che ascolta, alle cose che vede e che fa. Si proverà a giocare con i suoi sensi, con le sue capacità vocali e di movimento, scherzando sui suoi limiti ed esaltando le sue prodezze. Si cercherà di non far sentire al bambino il peso delle pareti scolastiche ricreando un clima in cui egli sia libero di esprimere la sua creatività; saranno ore di svago e divertimento nel rispetto di regole necessarie ai fini dell' apprendimento.</p> <p>TEMPI: tre pomeriggi al mese dalle ore 16,00 alle ore 17,30</p>
Data inizio prevista	30/09/2024
Data fine prevista	06/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	MCEE813013
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Teatro e danza 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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	Giocando con la musica

Descrizione

Il modulo “ DIRE, FARE, SUONARE ” ha come scopo prioritario il miglioramento della qualità del processo di insegnamento-apprendimento ai fini di una serena e proficua integrazione di tutti gli allievi nel contesto scolastico.

Il modulo si basa su tre elementi fondamentali: il gruppo, il gioco sonoro e il fare.

FINALITA':

- Rafforzare la funzione della scuola quale centro di promozione culturale, sociale e civile del territorio e di formazione di cittadinanza attiva coinvolgendo i giovani in attività che ne rafforzino la motivazione e la partecipazione alla vita del territorio, creando i presupposti per lo sviluppo di uno spirito imprenditoriale di cui possa beneficiare tutto il contesto.
- Prevenire il fenomeno dell'insuccesso e della dispersione scolastica per realizzare pienamente il diritto allo studio e la centralità degli alunni.
- Valorizzare le capacità personali di: autonomia, autenticità, autostima, senso di appartenenza alla collettività, collaborazione e cooperazione.
- Sviluppare conoscenze ed azioni fondate sulla valorizzazione della diversità e sul rispetto della dignità della persona, sull'affermazione della legalità e della convivenza civile.
- Sviluppare la capacità di osservare situazioni, fatti e fenomeni.
- Sviluppare e consolidare le capacità espressive, comunicative, logico-operative.
- Abituare gli alunni ai diversi linguaggi creativi.
- Motivare alla pratica del lavoro di gruppo.

Saranno approfonditi contenuti e tematiche dei linguaggi musicali e canori legati alla civiltà dell'uomo primitivo e al mondo contemporaneo, partendo dal racconto di fatti storici conosciuti e non, analisi sonora della primitiva comunicazione, riproduzione attraverso una semplice body percussion di cellule ritmiche, creazione di strumenti di base con materiale di riciclo.

Strumento principe dell'azione didattica sarà il laboratorio, inteso come momento del fare e del pensare, in cui i bambini diventano agenti attivi del proprio apprendimento. Sperimentando molteplici tecniche e producendo piccoli elaborati personali e collettivi che aiuteranno a sedimentare i contenuti trattati nel corso degli incontri.

Competenze dell'esperto: titoli: conservatorio diploma di canto,

	<p>diploma di Voice Evolution Institute ,Pratitioner in Didattica della voce VES (almeno in corso), con esperienza come docente di canto, direttore artistico, compositrice.</p> <p>I bambini partecipano attivamente all'allestimento di una performance finale aperto alle famiglie.</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>Acquisire maggior consapevolezza del proprio io sonoro attraverso l'uso della voce con canzoni, con strumentario Orff di base e costruito. Acquisire una alfabetizzazione notazionale anche attraverso la metodologia Kodaly.</p> <p>La formazione corale e strumentale di gruppo produce per eccellenza lo sviluppo dell'ascolto e della coordinazione della persona. Non solo, sviluppa la fantasia e l'immaginazione, favorisce comportamenti relazionali positivi di collaborazione, rispetto e valorizzazione degli altri.</p> <p>MATERIALI: strumentario ritmico di vario tipo (tamburelli, cembali, legnetti, triangoli, tubing, strumentario Orff) lavagna (digital board).</p> <p>TEMPI: un pomeriggio a settimana di 90 minuti (16.00/17.30) per tre volte al mese.</p>
Data inizio prevista	01/10/2024
Data fine prevista	06/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	MCEE813013
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Giocando con la musica

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

DICHIARAZIONI

Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- **SI**

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- **SI**