

MIIC837002
Prot. 0002863 del 23/05/2024
VI (Uscita)

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. 408
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC G. FALCONE E P. BORSELLINO
Codice meccanografico	MIIC837002
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA GIOLITTI, 11
Provincia	MILANO
Comune	CASTANO PRIMO
CAP	20022
Telefono	0331880344
Email	MIIC837002@istruzione.it
Sito web	https://www.icscastano.edu.it/
Numero Alunni	754
Plessi	MIIC837002 MIAA83701V MIEE837014 MIEE837025 MIMM837013

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	MIIC837002 - IC G. FALCONE E P. BORSELLINO
Codice candidatura	408
Importo totale richiesto	€ 51.020,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	2857
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	23/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	2811
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	14/05/2024
Stato candidatura	In lavorazione
Data invio candidatura	Non ancora inviata

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
"L'ISOLA CHE C'E"	€ 51.020,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.020,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	PODCAST AND WEB RADIO	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Wonder and fun STEM	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	IN UN MONDO CHE...COSTRUTTORI DI UNITA' NELLA DIVERSITA'	€ 15.520,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	CAMPUS MULTISPORT MARE-MONTI	€ 15.520,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	CAMPUS DI INGLESE	€ 6.660,00
TOTALE MODULI			€ 51.020,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: "L'ISOLA CHE C'E"

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo

"L'ISOLA CHE C'E"

Descrizione

L'estate può rappresentare un'opportunità unica e preziosa per un'azione specifica di contrasto alla perdita di apprendimenti, di sostegno al suo recupero, di rinforzo della motivazione allo studio. Come per altre criticità del nostro sistema d'istruzione, l'esperienza della pandemia ha permesso all'opinione pubblica italiana di comprendere quanto la perdita di apprendimenti generata da prolungati periodi di chiusura delle scuole possa pesare sul percorso di crescita dei bambini, delle bambine e degli adolescenti, in particolare quelli che provengono da contesti socio-economici deprivati, i più esposti al rischio di povertà educativa e dispersione scolastica.

Il nostro Piano Estate prevede 3 settimane di attività in presenza, nel mese di giugno, a conclusione delle attività didattiche : attività laboratoriali e ludiche svolte in piccoli gruppi negli spazi esterni e interni delle scuole, iniziative di outdoor education per valorizzare gli spazi scolastici aperti ed il territorio come contesto rilevante per l'apprendimento.

PREMESSA: ANALISI DEI BISOGNI FORMATIVI EMERGENTI

Dal RAV si evince che: l'Istituto lavora in un contesto che ospita diverse famiglie con background migratorio non alfabetizzate, ciò incide negativamente sull'area degli apprendimenti linguistici da parte di tutti quegli studenti che non parlano abitualmente l'italiano al di fuori del contesto scolastico.

Dal confronto dei dati 2022/2023 si rileva un'alta percentuale di alunni stranieri di seconda generazione con forti difficoltà linguistiche.

Gli esiti delle prove Invalsi rivelano altresì gli effetti del periodo pandemico e della didattica a distanza. I risultati più carenti sono nelle prove di italiano per entrambi i gradi scolastici. Si collocano nella media regionale e/o immediatamente al di sotto, i risultati nelle prove di matematica e inglese

Nel passaggio dalla scuola primaria alla secondaria gli studenti presentano alcune difficoltà nello studio non raggiungendo esiti pienamente soddisfacenti.

Agli esiti di apprendimento bassi, si aggiunge lo svantaggio socio-economico che non consente a questa fascia di popolazione scolastica di giovare delle numerose iniziative estive private presenti sul territorio

IL PROGETTO

Il nostro progetto è un vero e proprio programma educativo progettato per stimolare la creatività e l'espressione artistica nei bambini. Attraverso una serie di laboratori artistici, teatrali e espressivi, i partecipanti vengono invitati a esplorare il mondo

	<p>della fantasia e del gioco. Il campus offre un'esperienza unica e stimolante per i bambini, fornendo loro gli strumenti necessari per esplorare il mondo dell'arte e del teatro in modo divertente e formativo, mirando ad obiettivi di rinforzo delle competenze relative alle discipline STEM e linguistiche.</p> <p>Con un approccio inclusivo e centrato sul bambino, il programma promuove la crescita personale e il benessere attraverso l'espressione artistica e la creatività della matematica.</p> <p>Finalità e Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sviluppare la creatività e la capacità di problem solving degli alunni. Favorire la socializzazione e la cooperazione all'interno del gruppo. Promuovere il benessere individuale e di gruppo attraverso l'espressione artistica e la logica. Offrire un ambiente inclusivo e non giudicante per l'esplorazione e la crescita personale e lo sviluppo fisico sano •Acquisire competenze del saper fare attraverso laboratori artistici, sportivi, gastronomici, musicali, linguistici, espressivi. <p>Metodologia e Struttura:</p> <p>I laboratori sono guidati da docenti ed educatori esperti e pedagogisti, che incoraggiano la partecipazione attiva e il rispetto reciproco.</p> <p>Ogni incontro segue una struttura rituale che include giochi di apertura, attività tematiche e momenti di riflessione e conclusione.</p>
Codice CUP	G14D24001420007
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/08/2025
Numero moduli	5
Importo richiesto	€ 51.020,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Wonder and fun STEM

Descrizione

Premessa

Il gioco può essere usato nell'insegnamento di tutte le discipline (soprattutto nella scuola primaria) in una funzione che potremmo definire "tattica": permette di motivare i bambini, sdrammatizzare le situazioni

di insegnamento e divertirsi mentre si impara.

Quando un alunno risolve un problema o un gioco diventa un protagonista in quanto inventore e scopritore delle soluzioni, questo suo non essere più soggetto passivo influisce positivamente sulla sua attenzione, sulla qualità dell'apprendimento e sulla sua motivazione.

La metodologia sarà legata alla pratica laboratoriale e al gioco didattico per suscitare l'interesse e la motivazione negli alunni. Saranno proposte situazioni:

di apprendimento individuale per promuovere la riflessione e l'interiorizzazione;

Focus group per sollecitare dialoghi e scambi di opinioni;

Apprendimento a coppie (peer to peer, tutoring) per eseguire esercizi e problemi di logica e matematica affiancati, utilizzando il pc o altre risorse disponibili;

Apprendimento per piccoli gruppi, per attuare esperienze di cooperative learning o di gruppi di livello per il recupero e il potenziamento;

approccio sensoriale ed immersivo: attraverso il touch screen ed il coinvolgimento sensoriale e nuove forme di manipolazione.

Obiettivi generali trasversali a tutti i laboratori

- Promuovere l'acquisizione di una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche ed un approccio positivo con le discipline STEM

Introduzione al mondo dell'acqua, ambientamento e acquisizione delle abilità acquatiche

Miglioramento dello schema corporeo adattandolo alle nuove situazioni in acqua,

Aumento della partecipazione favorendo l'integrazione e la socializzazione,

Potenziamento degli aspetti salutistici.

Il Campus include i seguenti laboratori da svolgersi durante la settimana.

IL CIRCO IN VALIGIA-NUOTO E GIOCHI ACQUATICI

Un progetto che propone laboratori di Circomotricità e di CircoTeatro per l'infanzia, ispirati al mondo affascinante del circo.

	<p>Questo programma si basa sull'idea che il circo non sia solo un'arte dello spettacolo, ma anche uno strumento sociale ed educativo. Attraverso l'uso di metafore e pratiche circensi, si mira a promuovere lo sviluppo psicofisico e socio-formativo dei bambini, incoraggiando la creatività, l'espressione di sé, la cooperazione e il rispetto delle regole. Ogni incontro include giochi motori, attività circensi ludiche e momenti di riflessione. Gli obiettivi spaziano dall'area educativo-pedagogica, alla fisico-motoria e all'espressivo-creativa.</p> <p>MAGIA LIBERA TUTTI</p> <p>Laboratori di magia che dimostrano l'efficacia della magia nell'insegnamento di abilità sociali, comunicative e di problem solving. Questo percorso si propone di insegnare ai ragazzi e alle ragazze i segreti del gioco di prestigio, dalla tecnica alla presentazione, incoraggiando la consapevolezza di sé e il lavoro di gruppo. I laboratori offrono un ambiente accogliente e un setting educativo dove ci si possa esprimere liberamente e sviluppare competenze comunicative, creative ed emotive. La magia diventa così un'opportunità di integrazione per studenti con diverse abilità, contribuendo alla stima di sé e alla comprensione delle diversità.</p> <p>PRESTIDIGITUS</p> <p>Laboratori di magia matematica, coding e informatica, ispirati al concetto che l'apprendimento della matematica può essere reso più interessante attraverso un approccio ludico. Questo percorso si basa sull'idea che la magia possa essere utilizzata come strumento per affrontare le difficoltà nell'apprendimento della matematica, promuovendo l'autostima, il senso di autoefficacia, la creatività e il problem solving. I laboratori insegnano ai bambini come applicare concetti matematici e informatici per creare giochi di prestigio, incoraggiando la consapevolezza delle proprie abilità cognitive, sociali, comunicative ed emotive.</p>
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	21/06/2024
Sede dove è previsto il modulo	MIEE837014
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEMA FINANZIARIA MODULO

Wonder and fun STEM

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	Educazione motoria
Titolo modulo	CAMPUS MULTISPORT MARE-MONTI

Descrizione

La proposta di Camp Multisport al mare è dedicata a tutti gli studenti della scuola secondaria di primo grado.

L'auspicio è di poterla organizzare per il prossimo anno scolastico in una località di mare. In alternativa, qualora non fosse possibile, si proporrà un campus multisport nelle strutture sportive ed acquatiche offerte dal territorio.

Tra le discipline sportive che verranno sperimentate: paddle, nuoto, beach atletica, beach volley, beach tennis, e molte altre. Nel verde circostante ci si diventerà con l'orienteeing, il badminton, il baseball, il basket, l'atletica, il rugby, il tchouckball e la danza. Le discipline sportive verranno proposte da istruttori qualificati e si svolgeranno a rotazione in turni della durata di 1 h circa. I partecipanti verranno divisi in gruppi per età, in modo da poter vivere a pieno l'esperienza e stringere nuove amicizie con propri coetanei.

Le attività si alterneranno a momenti di puro relax e divertimento. A completamento delle attività sportive si proporranno escursioni alla scoperta del territorio circostante.

I momenti di condivisione valorizzeranno i nuovi legami di amicizia e renderanno gli alunni consapevoli che le attività proposte non sono mirate a creare dei super campioni, quanto piuttosto a valorizzare l'unicità di tutti e di ciascuno con l'obiettivo, di prendersi cura dell'altro, anche in un'ottica di esplorazione metodologica del service learning.

Saranno progettate attività a scelta tra i seguenti sport:

- Badminton: giochi e esercizi propedeutici alla battuta, dritto, rovescio e voleè; regole generali di gioco.
- Baseball: giochi e esercizi propedeutici per il lancio e la battuta; regole generali del gioco.
- Basket: giochi e esercizi propedeutici per il palleggio, il tiro, il passaggio, il terzo tempo, l'arresto e tiro; regole generali del gioco.
- Calcio: giochi e esercizi per il controllo del pallone, per il passaggio, per la conduzione e il dribbling, per il tiro, coordinazione bilaterale con la palla, giochi di situazione; regole generali del gioco.
- Frisbee: giochi e esercizi propedeutici al lancio e presa del frisbee; collaborazione e integrazione con i compagni; principali regole di gioco.
- Ginnastica artistica e ritmica: giochi propedeutici ed elementi di base delle due discipline, esercizi a corpo libero e con piccoli attrezzi.
- Hockey: giochi di conduzione, dribbling e tiri in porta, utilizzo

	<p>dell'attrezzo e conoscenza delle regole base del gioco.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Pallamano: giochi e esercizi propedeutici per il palleggio, il passaggio, il tiro e la parata; esercizi per il terzo tempo e per il salto; regole generali del gioco. •Pallavolo: giochi e fondamentali della pallavolo quali palleggio, bagher, schiacciata, ricezione, battuta, muro; regole generali del gioco. •Pattinaggio: attività dedicata principalmente allo sviluppo dell'equilibrio e all'approccio degli sport a rotelle. •Rugby: giochi e esercizi propedeutici al passaggio, tiro, placcaggio; collaborazione e integrazione con i compagni; principali regole di gioco. •Scherma: esercizi di destrezza e precisione sull'attacco e la difesa utilizzando il fioretto; rispetto delle regole e dell'avversario. •Skateboard: attività dedicata principalmente allo sviluppo dell'equilibrio e il controllo in sicurezza dell'attrezzo. •Tennis: giochi e fondamentali del tennis quali battuta, dritto e rovescio; regole generali del gioco. •Tiro con l'arco e giochi di mira: attività dedite a migliorare la capacità di concentrazione, controllo corporeo, precisione e mira.
Data inizio prevista	02/06/2025
Data fine prevista	15/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIMM837013
Numero destinatari	30
Numero ore	60
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CAMPUS MULTISPORT MARE-MONTI

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 2.800,00
TOTALE				€ 15.520,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	IN UN MONDO CHE...COSTRUTTORI DI UNITA' NELLA DIVERSITA'

Descrizione

Una delle priorità irrinunciabili e fondative del nostro Istituto è la promozione del processo di internazionalizzazione e apertura interculturale in un contesto scolastico rappresentato dal 30% di alunni e studenti con background migratorio.

Per questo L'Istituto Comprensivo mette in campo numerose iniziative finalizzate alla piena inte(g)razione di tutti gli studenti.

Il nostro progetto prevede: Iniziative dirette a sviluppare il plurilinguismo, inteso come chiave sia per conoscere e interpretare meglio il passato e il presente, sia per costruire competenze complesse in grado di soddisfare i progetti e le legittime aspirazioni delle nuove generazioni per garantire il successo formativo di tutti e di ciascuno.

In particolare, la promozione dell'apprendimento delle lingue straniere viene raggiunta attraverso: corsi di italiano L2, percorsi di studio plurilingui, valorizzando il landscape linguistico di ciascun allievo.

-Attivazione di campus estivi full immersive in lingua italiana per gli studenti NAI, aperto agli studenti ed alunni di ogni ordine e grado.

-una maggiore focalizzazione sulla funzione comunicativa in lingua italiana nella scuola primaria attraverso le figure di esperti;

-Utlizzo della Comunicazione Aumentativa Alternata per apprendimento di ambiti lessicali e strutture linguistiche.

OBIETTIVI:

-promuovere la costruzione di nuovi spazi di condivisione e apprendimento;

- favorire l'apprendimento significativo della lingua italiana come L2 e di alcuni contenuti disciplinari attraverso un contesto motivante e facilitante;

- supportare il successo scolastico di studenti vulnerabili;

- promuovere l'educazione interculturale;

- favorire l'accesso degli studenti neoarrivati a strutture territoriali (quali società sportive ad esempio) per facilitare la conoscenza del territorio e l'inclusione sociale;

- sviluppare metodologie didattiche alternative, in particolare nell'ambito di laboratori disciplinari .

Area di progetto :Curricolo plurilingue e translanguaging.

Destinatari :• alunni italofoeni e non-italofoeni di scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo grado;

- genitori e famiglie;

	<p>Obiettivo generale :Valorizzare e includere i repertori linguistici di tutti gli alunni all'interno delle pratiche didattiche e dei percorsi curriculari.</p> <p>Contrastare fenomeni di stigmatizzazione, marginalizzazione e subordinazione linguistico- culturale; decostruire stereotipi e pregiudizi (anche linguistici) nei confronti della popolazione immigrata.</p>
Data inizio prevista	23/09/2024
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIEE837014
Numero destinatari	30
Numero ore	60
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

IN UN MONDO CHE...COSTRUTTORI DI UNITA' NELLA DIVERSITA'

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
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 2.800,00
TOTALE				€ 15.520,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	PODCAST AND WEB RADIO

Descrizione

PREMESSA

In un contesto multiculturale e plurilingue, il nostro Istituto Comprensivo ritiene di dover ricorrere ad iniziative innovative che coinvolgano gli studenti in maniera piacevole e motivante.

Considerando che gli studenti sono nativi digitali, si ritiene il podcast uno strumento educativo-didattico efficace nel promuovere competenze imprenditoriali e di cittadinanza, oltre che soft skills che potrebbero arricchire il curriculum vitae degli studenti

Il progetto è aperto a tutti gli studenti, ognuno con le proprie competenze e abilità che saranno i protagonisti nella realizzazione del laboratorio e seguiranno le varie fasi dall'ideazione all'organizzazione degli spazi e delle attività.

Saranno coinvolti in prima persona, dall'organizzazione e registrazione dei vari programmi, alla conduzione e realizzazione del palinsesto.

La scuola ha acquistato una cabina insonorizzata per la registrazione dei podcast.

Metodologie:

Il progetto è impostato sulle tecniche più consuete dei percorsi laboratoriali, in particolare su quello che Dewey definiva "apprendere dall'esperienza".

L'idea progettuale è quella di costruire una serie di interviste radiofoniche con protagonisti di attività ed esperienze, specificatamente connesse alle questioni della lotta alla criminalità organizzata e alla corruzione nella pubblica amministrazione, finalizzate a maturare negli studenti una forte cultura della legalità in grado di promuovere una piena cittadinanza attiva e consapevole, soprattutto nelle giovani generazioni.

Inoltre i ragazzi racconteranno attraverso il podcast le loro giornate scolastiche e le iniziative sinergiche condotte con gli enti territoriali, come per esempio le attività del Consiglio Comunale dei ragazzi.

COMPETENZE ATTESE

Competenza digitale Imparare a imparare

- Competenze sociali e civiche
- Competenza in materia di cittadinanza
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale

Strumenti e Metodologie

Strumenti digitali utilizzati

	<ul style="list-style-type: none"> • Audacity (programma gratuito per editing audio) • Anchor (piattaforma gratuita per il podcasting) cabina insonorizzata per registrazioni podcast in dotazione all'aula multidisciplinare <p>Metodologie didattiche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Universal Design for Learning • Project Based Learning
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIMM837013
Numero destinatari	30
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

PODCAST AND WEB RADIO

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	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	CAMPUS DI INGLESE

Descrizione

I summer camp sono la nostra formula pensata per insegnare l'inglese in un contesto ludico e divertente, dove i bisogni comunicativi degli studenti sono sempre messi al primo posto. Bambini e ragazzi potranno occupare il periodo di sospensione dell'attività scolastica con una settimana di full-immersion nella lingua inglese grazie alla quale impareranno a esprimersi in inglese con facilità.

I laboratori sono pensati anche per stimolare le competenze sociali e civiche degli studenti: l'immersione in un contesto multiculturale, mediato attraverso attività ludico-ricreative, favorirà l'apertura a nuovi modelli culturali e lo sviluppo delle potenzialità del singolo.

Il campus estivo di Lingua inglese è un programma di studio e gioco rivolto ai bambini e ragazzi della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado. Durante le ore di campo i momenti di studio strutturato della lingua inglese in aula si alternano con i giochi didattici sia in aula che all'aperto.

Lo studio in aula si concentra sullo sviluppo delle competenze di speaking e listening e include le attività basate su flash-card, brevi video, canzoni, quiz, creazione di poster e mini- lapbook. I bambini e i ragazzi canteranno, faranno i giochi di ruolo, risolveranno puzzle linguistici e esprimeranno la loro creatività in piccoli momenti di drammatizzazione.

I giochi didattici in aula e all'aperto includono la Caccia al Tesoro (con istruzioni e domande in inglese), giochi con la palla morbida e maratone linguistiche, dove una squadra ottiene punti non solo in base alla velocità e la precisione, ma anche in base all'accuratezza delle risposte alle domande in inglese).

Gli obiettivi del nostro campo estivo sono:

- Rafforzamento delle competenze linguistiche (soprattutto speaking e listening) acquisite durante l'anno scolastico
- Maggiore esposizione alla lingua inglese in un contesto diverso dalla scuola , esperienza di immersione
- Sviluppo delle competenze collaborative tramite il lavoro in coppie e gruppi
- Avvicinamento dei ragazzi alla lingua inglese tramite l'utilizzo di materiali didattici moderni e attraenti e attività coinvolgenti e ludiche.

Gli studenti e gli alunni (suddivisi poi in gruppi in base all'età) non studiano la lingua inglese, ma la vivono attraverso attività di cucina, teatro, giardinaggio, lavori artigianali, canto, lettura, produzioni scritte, giochi da tavola e carte da gioco, disegno, giochi in giardino, insieme agli insegnanti madrelingua ed ai

	<p>docenti tutor che diventano compagni di gioco, ma anche punti di riferimento , guide e facilitatori di apprendimento in compiti di realtà.</p> <p>L'obiettivo del campus è far sperimentare agli studenti che l'inglese non è una materia scolastica ma un attrezzo di vita, che permette di fare tante esperienze nuove — gioiose e profonde.</p> <p>Programmazione per una settimana tipo (Lunedì-Venerdì 8:30-14:30) con due insegnanti del Centro Lingue</p> <p>My Open School per ogni gruppo</p> <p>Primary – “It’s summer time!”</p> <p>Welcome time: TPR song with the whole team-If your’ re happy</p> <p>Topic lesson of the day : All about me and my friends</p> <p>Revision activities & activities/Story time/Games in the garden</p> <p>Break</p> <p>Arts and Crafts (related to the topic of the day), Revision games</p> <p>Tidy-up and tallying up points</p> <p>Lunch time</p> <p>Show preparation</p> <p>Goodbye</p> <p>Lower Secondary – “A Week-long Adventure”</p> <p>Welcome time : Songs and chants to start the day</p> <p>Get to know each other activities (my favourite things).</p> <p>Setting the camp rules</p> <p>Break time</p> <p>Class survey: role play: stars and journalists</p> <p>Break time</p> <p>Class time: video-based tasks, creating posters, spelling competitions</p> <p>Tidy-up and tallying up points</p> <p>Lunch time</p> <p>Show preparation</p> <p>Reflection time and wrapping up the day</p>
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	14/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	MIEE837014
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CAMPUS DI INGLESE

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**