

AVVISO - 53338, 09/03/2026, FSE+, Agenda SUD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
CANDIDATURA N. 22360
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I. C. CHIETI N.4
Codice meccanografico	CHIC83700A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA CARAFA
Provincia	CHIETI
Comune	CHIETI
CAP	66100
Telefono	0871560525
Email	CHIC83700A@istruzione.it
Sito web	https://chieti4comprensivo.edu.it/
Numero Alunni	0
Plessi	CHIC83700A CHAA837017 CHAA837028 CHAA837039 CHEE83701C CHEE83702D CHEE83703E CHMM83701B

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda SUD a.s. 2025-2026 e 2026-2027
Istituto	CHIC83700A - I. C. CHIETI N.4
Codice candidatura	22360
Importo totale richiesto	€ 96.960,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	31/2025_26
Data Delibera Collegio docenti	26/03/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	60
Data Delibera Consiglio d'istituto	26/03/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Orizzonti Aperti – Percorsi Integrati di Apprendimento Outdoor e Rafforzamento delle Competenze	€ 96.960,00
TOTALE PROGETTI	€ 96.960,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Ideas in the Park: Explore, Make, Learn	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Outdoor ideas 1: Explore, Make, Learn	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	GREEN VOICES 1: Earth Defenders in Action	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	GREEN VOICES 2: Earth Defenders in Action	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	Outdoor ideas 2: Explore, Make, Learn	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	L'Agorà delle idee: l'Arte di Disputare e Convincere	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	Radici di parole: sulle tracce di Greci e Latini	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre (Italiano L1)	L'Officina delle Parole Erranti	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	Destination Francophonie: Mon Blog de Voyage Numérique	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	Global Voices and Active Citizenship	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	ECO-LOGICA 1: La Matematica per Salvare il Pianeta	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	MATEMATICA IN NATURA 1: L'Architettura Invisibile del Mondo	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	ECO-LOGICA 2: La Matematica per Salvare il Pianeta	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Math-Maker 3D: Dalle Coordinate al Solido Reale	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	MATEMATICA IN NATURA 2: L'Architettura Invisibile del Mondo	€ 6.060,00

ESO4.6.A1.B	Scienze	STEM Explorers: La Matematica come Bussola della Scienza	€ 6.060,00
TOTALE MODULI			€ 96.960,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Orizzonti Aperti – Percorsi Integrati di Apprendimento Outdoor e Rafforzamento delle Competenze

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo

ESO4.6.A1.B - Orizzonti Aperti – Percorsi Integrati di Apprendimento Outdoor e Rafforzamento delle Competenze

Descrizione

"Perché nessuno resti indietro, la scuola si fa strada: un ponte tra competenze e territorio per costruire, insieme, il diritto al futuro di ogni bambino e ragazzo." Il progetto si propone come risposta strutturale e innovativa alle sfide educative poste dal divario territoriale, in linea con gli obiettivi di Agenda Sud. L'intervento mira a contrastare la dispersione scolastica, sia essa esplicita (abbandono) o implicita (mancato raggiungimento dei livelli minimi di competenza), trasformando l'istituzione scolastica in un centro di apprendimento permanente, inclusivo e stimolante.

L'idea forza è quella di una "scuola oltre le mura", dove il recupero delle competenze di base in Italiano, matematica e lingue straniere avviene tramite l'integrazione tra didattica d'aula e Outdoor Education. L'obiettivo è riattivare la motivazione degli studenti, agendo sul benessere psicofisico e sul senso di appartenenza alla comunità.

Il progetto è pensato per scuole primarie e secondarie di I grado:

A. Scuola Primaria: dal mese di Giugno 2026, per la scuola primaria, il progetto prevede un ampliamento dell'offerta formativa concentrato nel periodo cruciale che va dal termine delle lezioni fino alla fine di giugno. Moduli intensivi settimanali, ideali per garantire continuità educativa e supporto alle famiglie. Si prediligerà l'apprendimento esperienziale. La scuola diventerà un laboratorio all'aperto dove la geometria si studia misurando gli spazi esterni, la lingua italiana si potenzia attraverso il creative storytelling nella natura e le scienze diventano osservazione diretta dei cicli biologici. Il focus è sul recupero delle abilità di letto-scrittura e calcolo attraverso il gioco cooperativo e l'esplorazione, riducendo l'ansia da prestazione tipica dell'aula tradizionale. L'educazione all'aperto non è intesa solo come "lezione in giardino", ma come un cambio di paradigma:

L'ambiente sarà vissuto come Terzo Educatore: Gli spazi aperti stimolano la multisensorialità e facilitano l'inclusione di alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) o in situazioni di svantaggio socio-economico.

B. Scuola Secondaria di I Grado: al termine dell'anno scolastico e/o nel pomeriggio in corso d'anno, le attività si svolgeranno in orario extrascolastico, per intercettare i ragazzi nelle ore a maggior rischio di isolamento o passività. Gli appuntamenti saranno volti a creare un'abitudine alla frequenza e all'impegno costante. L'utilizzo della Peer Education e del Problem Based Learning favoriranno l'apprendimento. Gli studenti saranno chiamati a risolvere sfide reali legate al territorio, utilizzando le competenze disciplinari come strumenti operativi. Il Focus è il

	consolidamento delle competenze logico-matematiche e linguistiche (in lingua madre e/o lingua straniera) e il potenziamento delle competenze di riflessione, confronto, comunicazione e dibattito, fondamentali per il passaggio al grado di istruzione successivo. L'approccio laboratoriale servirà in questo caso a sviluppare le cosiddette soft skills (leadership, resilienza, lavoro di squadra). Sia alla primaria che alla secondaria, la base della progettualità è posta la didattica laboratoriale: ogni modulo prevede la realizzazione di un prodotto finale (un diario di bordo, un artefatto, un'esperienza di socializzazione, uno spot, un video...), dando senso tangibile allo sforzo cognitivo. Obiettivi Attesi e Indicatori di Risultato: Il progetto punta a raggiungere i seguenti risultati: - Miglioramento dei livelli di apprendimento: Incremento delle performance nelle prove strutturate di verifica. - Riduzione dell'assenteismo: aumento della frequenza scolastica oltre il tempo scuola grazie a un'offerta formativa più attrattiva. - Rafforzamento dell'autostima: sviluppo di una percezione positiva di sé come "soggetto capace di apprendere". - Sinergia con il territorio: consolidamento della scuola come presidio di legalità e cultura nel Mezzogiorno.
Codice CUP	C74D25003000007
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Numero moduli	16
Importo richiesto	€ 96.960,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	158338 - L'Agorà delle idee: l'Arte di Disputare e Convincere

Descrizione

L'ARENA DELLE IDEE: L'Arte di Disputare e Convincere

Sottotitolo: Laboratorio di Debate, Public Speaking e Pensiero Critico

1. Visione e Motivazione del Progetto

In un mondo sovraccarico di informazioni spesso non verificate (fake news), la capacità di analizzare criticamente un tema e sostenerlo con argomentazioni solide è una competenza di cittadinanza fondamentale. Il progetto "L'Arena delle Idee" non insegna ai ragazzi ad "avere ragione", ma a ricercare la verità attraverso il confronto.

Il Debate è una palestra di democrazia: obbliga gli studenti a uscire dalla propria zona di comfort, a studiare punti di vista opposti ai propri e a rispettare l'avversario, distinguendo sempre la persona dall'idea che sostiene. Nella scuola secondaria di primo grado, questo approccio aiuta a canalizzare l'energia comunicativa tipica degli adolescenti verso una forma strutturata, civile ed estremamente gratificante.

2. Obiettivi Didattici e Competenze Chiave

Il percorso è studiato per potenziare le Soft Skills e le competenze disciplinari di Italiano e Educazione Civica:

Competenza Alfabetica Funzionale: Arricchimento del lessico, uso di connettivi logici e capacità di sintesi.

Pensiero Critico: Saper distinguere tra fatti, opinioni e inferenze; riconoscere le fallacie logiche.

Public Speaking: Gestione dell'ansia da prestazione, uso della voce, della postura e del contatto visivo (comunicazione non verbale).

Information Literacy: Imparare a ricercare fonti attendibili, citare i dati e verificare le prove a supporto di una tesi.

Empatia e Rispetto: Saper ascoltare attivamente l'altro per poter ribattere nel merito, senza attacchi personali.

3. Articolazione del Laboratorio: "I Cinque Round"

Il modulo si sviluppa attraverso una progressione metodologica che trasforma il gruppo-classe in una squadra di "debaters" esperti:

Round 1: L'Officina della Parola (Public Speaking)

Prima di dibattere, bisogna saper comunicare. Questa fase è dedicata a giochi teatrali, esercizi di respirazione e lettura espressiva. I ragazzi imparano a gestire il corpo e la voce per risultare autorevoli e chiari.

Attività: Il "discorso dell'ascensore" (saper convincere qualcuno in 60 secondi).

Round 2: La Caccia alle Prove (Ricerca Documentale)

	Un buon debater è prima di tutto un ottimo ricercatore. Gli studenti imparano a navigare in rete e in biblioteca per trovare prove (evidences) a supporto di un tema assegnato. Attività: Analisi di articoli di giornale e statistiche per distinguere fonti affidabili da siti di disinformazione. Round 3: L'Architettura del Ragionamento (Logica) Si introduce il modello A.R.E. (Affermazione, Ragionamento, Evidenza). I ragazzi imparano a costruire argomentazioni che non siano solo "sentito dire", ma strutture logiche solide. Attività: Esercizi di "confutazione immediata" per imparare a rispondere alle obiezioni in tempo reale. Round 4: Il Torneo dei Punti di Vista (Debate Simulato) Vengono formati i team (Pro e Contro). Il tema del dibattito (mozione) viene assegnato in anticipo o "al buio". La sfida è che spesso i ragazzi devono sostenere la posizione opposta a quella che pensano realmente: questo esercizio di "scambio di panni" è il cuore del metodo. Esempi di temi: "I social media dovrebbero essere vietati sotto i 14 anni?", "È giusto eliminare i compiti a casa?", "La scuola dovrebbe iniziare alle 10 del mattino?". Round 5: La Giuria dei Saggi (Valutazione e Feedback) Il Debate prevede sempre una giuria. Gli studenti a turno ricoprono il ruolo di giudici, imparando a valutare i compagni secondo criteri oggettivi: contenuto (cosa si dice), stile (come lo si dice) e strategia (come si risponde agli avversari). 4. Metodologia: Imparare per Scambio La metodologia è puramente laboratoriale. Il docente funge da Coach (allenatore), non da trasmettitore di saperi. Si utilizzano tecniche di Peer Assessment (valutazione tra pari) e Video Analysis (rivedersi in video per correggere la postura o l'uso di intercalari)
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHMM83701B
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

L'Agorà delle idee: l'Arte di Disputare e Convincere

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	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	158004 - Ideas in the Park: Explore, Make, Learn

Descrizione	Sottotitolo: Officina delle Competenze tra Outdoor Education e MOF Descrizione del Progetto: 1. Visione e Filosofia MOF Il progetto adotta i principi del modello finlandese: meno lezione frontale, più apprendimento attivo. Lo spazio scolastico viene scardinato: l'aula diventa un "hub" di risorse e l'ambiente esterno una "classe diffusa". Il focus è sul Phenomenon-Based Learning (apprendimento basato sui fenomeni): non studiamo le materie in compartimenti stagni, ma analizziamo un fenomeno reale (es. "Il cambiamento delle stagioni" o "La vita nel micro-mondo") integrando scienze, italiano, arte e tecnologia. 2. Obiettivi Didattici e Metodologici Autonomia e Responsabilità: Sviluppare la capacità di auto-organizzarsi attraverso l'uso di "planning" giornalieri e stazioni di lavoro. Well-being (Benessere): Rispettare i ritmi biologici con l'alternanza tra 45 minuti di attività e 15 minuti di brain break (pausa attiva) all'aperto. Learning by Doing: Consolidare le competenze attraverso la manipolazione e la creazione di manufatti reali. Cooperative Learning: Incentivare il tutoraggio tra pari e il lavoro in piccoli gruppi eterogenei. 3. Articolazione del Laboratorio: "Le Stazioni del Sapere" Il modulo si sviluppa attraverso una rotazione di laboratori (stazioni) che i bambini frequentano in autonomia o in piccoli gruppi: Stazione 1: The Nature Lab (Outdoor & Science) Osservazione diretta e campionamento. Utilizzo di lenti d'ingrandimento, microscopi portatili e taccuini per il nature journaling. I bambini raccolgono dati biologici e meteorologici, imparando a porsi domande scientifiche partendo dall'osservazione del reale. Stazione 2: L'Officina del Fare (Tinkering & Manualità) Uno spazio dedicato alla costruzione. Usando legno, argilla, corda e strumenti reali (martelli, cacciaviti sotto supervisione), i bambini realizzano strutture utili per la scuola: mangiatoie per uccelli, piccoli ponti per il giardino o segnaletica in legno per le aree comuni. Stazione 3: Il Corner del Racconto (Linguaggi & Relax) Un'area morbida, all'aperto o in un angolo luminoso, dedicata alla lettura libera e alla scrittura creativa ispirata alle scoperte fatte nel "Nature Lab". Qui si pratica il storytelling orale per rafforzare le
--------------------	--

	competenze comunicative. Stazione 4: Sfide di Logica (Matematica Applicata) Risoluzione di problemi concreti legati alla gestione degli spazi comuni o alla misurazione di elementi naturali. Uso di materiali non strutturati (sassi, pigne, rami) per comprendere concetti di astrazione matematica e geometria. 4. Metodologia: Il Ritmo Finlandese Il modulo segue la scansione temporale finlandese: sessioni di lavoro intenso di 45 minuti seguite sempre da 15 minuti di gioco libero all'aperto, indipendentemente dal meteo ("Non esiste il cattivo tempo, ma solo il cattivo abbigliamento"). La valutazione è formativa e continua: alla fine di ogni giornata si tiene un "Circle Time di Riflessione" dove ogni bambino condivide cosa ha imparato e quali difficoltà ha incontrato. 5. Risultati Attesi Al termine del percorso, gli alunni avranno acquisito una maggiore fiducia nelle proprie capacità di iniziativa. Avranno imparato a collaborare senza la costante guida dell'adulto e avranno sviluppato una connessione profonda con l'ambiente naturale, inteso non solo come luogo di svago ma come fonte inesauribile di conoscenza. Il prodotto finale sarà una "Mappa dell'Esploratore", un portfolio creativo che documenta le scoperte, le costruzioni e le riflessioni di ogni bambino.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHEE83701C
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Ideas in the Park: Explore, Make, Learn

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	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	158148 - Outdoor ideas 1:Explore, Make, Learn

Descrizione

Sottotitolo: Officina delle Competenze tra Outdoor Education

Descrizione del Progetto:

1. Visione e Filosofia

Il progetto adotta i principi del modello finlandese: meno lezione frontale, più apprendimento attivo. Lo spazio scolastico viene scardinato: l'aula diventa un "hub" di risorse e l'ambiente esterno una "classe diffusa". Il focus è sul Phenomenon-Based Learning (apprendimento basato sui fenomeni): non studiamo le materie in compartimenti stagni, ma analizziamo un fenomeno reale (es. "Il cambiamento delle stagioni" o "La vita nel micro-mondo") integrando scienze, italiano, arte e tecnologia.

2. Obiettivi Didattici e Metodologici

Autonomia e Responsabilità: Sviluppare la capacità di auto-organizzarsi attraverso l'uso di "planning" giornalieri e stazioni di lavoro.

Well-being (Benessere): Rispettare i ritmi biologici con l'alternanza tra 45 minuti di attività e 15 minuti di brain break (pausa attiva) all'aperto.

Learning by Doing: Consolidare le competenze attraverso la manipolazione e la creazione di manufatti reali.

Cooperative Learning: Incentivare il tutoraggio tra pari e il lavoro in piccoli gruppi eterogenei.

3. Articolazione del Laboratorio: "Le Stazioni del Sapere"

Il modulo si sviluppa attraverso una rotazione di laboratori (stazioni) che i bambini frequentano in autonomia o in piccoli gruppi:

Stazione 1: The Nature Lab (Outdoor & Science)

Osservazione diretta e campionamento. Utilizzo di lenti d'ingrandimento, microscopi portatili e taccuini per il nature journaling. I bambini raccolgono dati biologici e meteorologici, imparando a porsi domande scientifiche partendo dall'osservazione del reale.

Stazione 2: L'Officina del Fare (Tinkering & Manualità)

Uno spazio dedicato alla costruzione. Usando legno, argilla, corda e strumenti reali (martelli, cacciaviti sotto supervisione), i bambini realizzano strutture utili per la scuola: mangiatoie per uccelli, piccoli ponti per il giardino o segnaletica in legno per le aree comuni.

Stazione 3: Il Corner del Racconto (Linguaggi & Relax)

Un'area morbida, all'aperto o in un angolo luminoso, dedicata alla lettura libera e alla scrittura creativa ispirata alle scoperte fatte nel "Nature Lab". Qui si pratica il storytelling orale per rafforzare le competenze comunicative.

	Stazione 4: Sfide di Logica (Matematica Applicata) Risoluzione di problemi concreti legati alla gestione degli spazi comuni o alla misurazione di elementi naturali. Uso di materiali non strutturati (sassi, pigne, rami) per comprendere concetti di astrazione matematica e geometria. 4. Metodologia: Il Ritmo Finlandese Il modulo segue la scansione temporale finlandese: sessioni di lavoro intenso di 45 minuti seguite sempre da 15 minuti di gioco libero all'aperto, indipendentemente dal meteo ("Non esiste il cattivo tempo, ma solo il cattivo abbigliamento"). La valutazione è formativa e continua: alla fine di ogni giornata si tiene un "Circle Time di Riflessione" dove ogni bambino condivide cosa ha imparato e quali difficoltà ha incontrato. 5. Risultati Attesi Al termine del percorso, gli alunni avranno acquisito una maggiore fiducia nelle proprie capacità di iniziativa. Avranno imparato a collaborare senza la costante guida dell'adulto e avranno sviluppato una connessione profonda con l'ambiente naturale, inteso non solo come luogo di svago ma come fonte inesauribile di conoscenza. Il prodotto finale sarà una "Mappa dell'Esploratore", un portfolio creativo che documenta le scoperte, le costruzioni e le riflessioni di ogni bambino.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHEE83703E
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Outdoor ideas 1: Explore, Make, Learn

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	Matematica
Titolo modulo	157982 - ECO-LOGICA 1: La Matematica per Salvare il Pianeta

Descrizione

ECO-LOGICA: La Matematica per Salvare il Pianeta

Sottotitolo: Numeri in Erba, Progetti Green e Sfide STEM per Piccoli Custodi della Terra

Descrizione del Progetto:

1. Visione e Filosofia Eco-School

Il progetto si inserisce perfettamente nel framework delle Eco-Schools, trasformando la matematica da materia "astratta" a motore del cambiamento sostenibile. Gli alunni non risolveranno problemi su fogli di carta, ma analizzeranno i consumi, gli sprechi e la biodiversità della propria scuola. L'approccio STEM diventa il mezzo per ingegnerizzare soluzioni ecologiche, mentre l'Outdoor Education fornisce il contesto reale dove applicare i modelli matematici.

2. Obiettivi Didattici e Green

Analisi dei Dati Ambientali: Sviluppare competenze statistiche attraverso il monitoraggio dei rifiuti, del consumo idrico ed energetico del plesso scolastico.

Geometria dell'Orto e del Paesaggio: Applicare concetti di area, perimetro e volume nella progettazione di spazi verdi e aree di compostaggio.

Problem Solving Circolare: Comprendere il ciclo di vita dei prodotti attraverso il calcolo dell'impronta ecologica (Carbon Footprint) semplificata per la primaria.

Ingegneria Sostenibile: Utilizzare i principi della fisica e della geometria per costruire prototipi alimentati da energie rinnovabili.

3. Articolazione delle Attività: "I 4 Pilastri della Sostenibilità Matematica"

Modulo 1: Detective delle Risorse (Statistica e Consumi)

Indagine sul campo: quanta carta sprechiamo? Quanta plastica c'è nei cestini della merenda? I bambini raccolgono dati, creano tabelle di frequenza e istogrammi giganti nel cortile usando materiali naturali. La matematica serve a quantificare il problema e a proporre obiettivi di riduzione misurabili.

Modulo 2: Architetti della Biodiversità (Geometria Outdoor)

Progettazione di un "Bug Hotel" o di un orto a cassoni. Calcolo delle aree necessarie, studio delle simmetrie esagonali negli alveari (connessione tra geometria e biologia) e ottimizzazione degli spazi per la semina seguendo le distanze di rispetto tra le piante.

Modulo 3: Ingegneri del Sole e del Vento (STEM & Energie)

Costruzione di forni solari (studio degli angoli di incidenza e della riflessione) e di piccole turbine eoliche con materiali di riciclo.

Misurazione dell'efficienza dei prototipi: quale inclinazione

	permette di scaldare l'acqua più velocemente? La matematica diventa lo strumento di verifica dell'esperimento scientifico. Modulo 4: L'Economia del Riciclo (Logica e Operazioni) Laboratorio sul valore dei materiali. Calcolo del risparmio energetico derivante dal riciclo rispetto alla produzione ex-novo. Creazione di un "Eco-Mercatino" della scuola con gestione di budget, pesi e resti, per comprendere il valore economico e ambientale del riuso. 4. Metodologia: Service Learning e Tinkering Green Il modulo adotta il Service Learning: i bambini imparano la matematica mettendo le loro competenze al servizio della comunità scolastica (ad esempio, redigendo il "Bilancio Ecologico" della classe). Il Tinkering sarà rigorosamente "green", utilizzando esclusivamente materiali di scarto, componenti elettroniche di recupero e risorse naturali, promuovendo il concetto di Upcycling. 5. Risultati Attesi Gli alunni acquisiranno la capacità di leggere la realtà attraverso i numeri, sviluppando una "sensibilità quantitativa" verso i temi ambientali. Il prodotto finale sarà il "Manifesto Matematico della Sostenibilità": una serie di infografiche create dai bambini per spiegare alla scuola, numeri alla mano, come e perché le piccole azioni quotidiane possono fare la differenza per il pianeta.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHEE83702D
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ECO-LOGICA 1: La Matematica per Salvare il Pianeta

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	Matematica
Titolo modulo	157971 - MATEMATICA IN NATURA 1: L'Architettura Invisibile del Mondo

Descrizione	MATEMATICA IN NATURA: L'Architettura Invisibile del Mondo Sottotitolo: Esplorazioni Outdoor e Sfide STEM tra Logica e Realtà Descrizione del Progetto: 1. Visione e Motivazione La matematica non è un insieme di regole astratte da memorizzare, ma il linguaggio con cui è scritto il mondo che ci circonda. Il modulo "Matematica in Natura" si propone di abbattere le pareti della classe per trasformare l'ambiente esterno (cortile, parco, giardino, orto scolastico) in un immenso laboratorio a cielo aperto. Attraverso l'approccio dell'Outdoor Education e l'integrazione delle discipline STEM, gli alunni scopriranno che i concetti geometrici e numerici sono strumenti essenziali per interpretare i fenomeni naturali e risolvere problemi ingegneristici reali. 2. Obiettivi Didattici e Formativi Il percorso mira a sviluppare competenze logiche e matematiche attraverso l'esperienza diretta: Numeri e Misure: Sperimentare unità di misura non convenzionali e convenzionali in contesti reali (misurare l'altezza di un albero, la velocità con cui cade l'acqua dall'annaffiatoio o il perimetro di un'area verde). Geometria e Spazio: Riconoscere le forme geometriche e le simmetrie nelle strutture naturali (foglie, fiori, ragnatele) e comprendere i concetti di perimetro, area e volume attraverso la manipolazione. Relazioni e Dati: Raccogliere dati ambientali (temperature, campionamenti di flora), classificarli e rappresentarli graficamente. Problem Solving STEM: Progettare e costruire modelli funzionanti applicando principi fisici e matematici. 3. Articolazione delle Attività Il modulo è suddiviso in quattro aree tematiche d'intervento: Area 1: Cacciatori di Geometrie (Outdoor & Esplorazione) Uscite didattiche mirate alla ricerca della successione di Fibonacci nelle pigne, delle tassellazioni nei muretti o nelle cortecce e delle simmetrie radiali nei fiori e nelle piante. I bambini utilizzeranno strumenti come cordini, distanziometri laser e goniometri autocostruiti per mappare lo spazio esterno. Area 2: L'Officina del Misurare (Laboratorio di Misura) Sfide di stima e misurazione. Quanto pesa un secchio di terra? Quanta acqua può contenere una buca? Attraverso esperimenti di pesata e travaso, si consoliderà il concetto di equivalenza e il calcolo con i numeri decimali in modo intuitivo e pratico.
-------------	---

	Area 3: Ingegneria della Natura (STEM & Costruzione) Utilizzo di materiali naturali (rami, sassi, argilla) uniti a materiali di recupero per affrontare sfide ingegneristiche: costruire un ponte che regga un determinato peso, progettare una meridiana solare di precisione o realizzare piccoli sistemi di irrigazione a caduta per l'orto scolastico. Area 4: Data-Nature (Statistica e Informatica) Trasposizione dei dati raccolti all'aperto in tabelle e grafici (istogrammi, diagrammi a torta). Utilizzo di semplici app di data-logging o software di coding (come ad esempio Scratch) per simulare i modelli matematici osservati in natura. 4. Metodologia: L'Apprendimento Esperienziale Il modulo adotta la metodologia dell'Inquiry-Based Learning (apprendimento basato sull'indagine). Il docente non fornisce risposte, ma pone "domande-sfida". Gli alunni, lavorando in piccoli gruppi, devono formulare ipotesi, testarle sul campo e documentare il processo in un "Diario di Bordo del Matematico Esploratore". L'integrazione STEM garantisce che ogni attività matematica sia finalizzata a una "missione" tecnica o scientifica, stimolando il pensiero critico e la manualità. 5. Risultati Attesi Al termine del corso, gli studenti avranno sviluppato una rinnovata fiducia nelle proprie capacità matematiche, superando l'eventuale "ansia da calcolo". Avranno compreso l'utilità pratica della geometria e della statistica e avranno acquisito una maggiore consapevolezza ecologica, imparando che preservare la natura significa anche conoscere le leggi matematiche che la governano.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHEE83701C
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MATEMATICA IN NATURA 1: L'Architettura Invisibile del Mondo

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	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	158383 - Radici di parole: sulle tracce di Greci e Latini

Descrizione

Laboratorio di Enigmistica, Etimologia e Miti del Mondo Antico

1. Visione e Motivazione del Progetto

Perché studiare lingue "morte" in un mondo digitale? Perché il latino e il greco sono, in realtà, i sistemi operativi su cui gira l'italiano e gran parte delle lingue europee. Il progetto "Archeologia delle Parole" propone un approccio non grammaticale, ma fenomenologico ed esperienziale. L'obiettivo è trasformare gli studenti in "detective linguistici" che, partendo dalle parole che usano ogni giorno (da video a computer, da astronauta a democrazia), risalgono ai codici sorgente della nostra civiltà. Questo modulo serve a smitizzare la difficoltà del mondo classico, mostrandone la modernità e l'ironia, e fornendo al contempo basi logiche fondamentali per il successo scolastico futuro.

2. Obiettivi Didattici e Competenze Chiave

Il percorso punta a potenziare le competenze trasversali attraverso l'analisi dei classici:

Competenza Alfabetica Funzionale: Espansione del lessico

italiano attraverso lo studio dei prefissi e dei suffissi greci e latini.

Consapevolezza Culturale: Comprensione dei miti e dei valori che fondano l'identità europea.

Pensiero Logico-Analitico: Potenziare la capacità di decodifica e analisi strutturale della frase.

Integrazione Digitale: Utilizzo di strumenti tecnologici per la mappatura delle parole e la creazione di contenuti multimediali.

3. Articolazione del Laboratorio: "I Quattro Pilastri dell'Antico"

Il modulo è strutturato in quattro aree tematiche laboratoriali:

Pilastro 1: L'Alfabeto dei Segreti (Greco)

Il primo impatto è visivo. I ragazzi imparano l'alfabeto greco non come una lista di lettere, ma come un "codice segreto" da decifrare.

Attività: Scrivere il proprio nome in greco, traslitterare messaggi, scoprire l'origine dei nomi delle costellazioni e dei termini scientifici (STEM). Utilizzo di tablet per "disegnare" le lettere e comprenderne l'evoluzione dai fenici ad oggi.

Pilastro 2: Parole Fossili e Parole Vive (Etimologia e Latino)

Si esplora il latino che portiamo in tasca. Analizziamo come una radice latina possa generare decine di parole italiane, francesi o inglesi.

Attività: "L'Albero delle Parole". Partendo da una radice (es. Spec- da Specio), i ragazzi costruiscono una mappa mentale che collega spettacolo, specchio, ispezione, specie, spettro. È un esercizio di logica pura che potenzia enormemente la proprietà di

	linguaggio. Pilastro 3: Miti 2.0 (Narrazione e Scrittura Creativa) Il mito è la psicologia degli antichi. Analizzeremo i grandi miti per attualizzarli. Attività: "Social Myth". Gli studenti possono, ad esempio, immaginare il profilo Instagram di un eroe greco dove un personaggio mitologico commenta un fatto di attualità. Qui la scrittura creativa si fonde con la comprensione profonda degli archetipi classici. Pilastro 4: Escape Room Classica (Logica) La grammatica viene introdotta sotto forma di enigma. Per "uscire" da una stanza virtuale o reale, i ragazzi devono risolvere piccoli rompicapo basati sulla struttura logica della frase (soggetto, verbo, complementi) che accomuna latino e italiano. Attività: Sfide a squadre di traduzione intuitiva. Non si usa il dizionario, ma l'intuito e il confronto tra compagni (Cooperative Learning). 4. Metodologia: L'Antico con Metodi Nuovi Il corso rifiuta il metodo traduttivo tradizionale (scuola-voto-traduzione). Si utilizza invece: Metodo Induttivo: Si parte dall'esempio o dalla parola d'uso comune per arrivare alla regola. Tinkering testuale: Smontare e rimontare le frasi come se fossero ingranaggi, per capire come funziona il "motore" della lingua. 5. Risultati Attesi Gli studenti avranno acquisito un metodo di studio più rigoroso, una curiosità insaziabile verso l'origine delle parole e una maggiore capacità di orientarsi in testi complessi. Soprattutto, avranno capito che il greco e il latino non sono lingue, ma lingue "immortali" che continuano a dare forma ai nostri pensieri.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHMM83701B
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Radici di parole: sulle tracce di Greci e Latini

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	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	157994 - GREEN VOICES 1: Earth Defenders in Action

Descrizione

GREEN VOICES: Earth Defenders in Action

Sottotitolo: Storytelling, Nature Exploration and Eco-Tinkering in English

Descrizione del Progetto:

1. Visione: L'Inglese come Lingua della Terra

In un mondo interconnesso, la salvaguardia dell'ambiente parla inglese. Il modulo "Green Voices" si propone di insegnare la lingua straniera attraverso l'azione pratica e la consapevolezza ecologica. Gli alunni non "studieranno" l'inglese, ma lo "useranno" per esplorare la natura, scrivere messaggi di cambiamento e costruire prototipi eco-friendly, integrando perfettamente la filosofia delle Eco-Schools con le metodologie STEM e l'Outdoor Education.

2. Obiettivi Didattici e Linguistici

Communication: Acquisire il lessico specifico relativo all'ambiente (flora, fauna, 3Rs: Reduce, Reuse, Recycle), al clima e alla sostenibilità.

CLIL & STEM: Apprendere concetti scientifici e matematici direttamente in lingua inglese attraverso esperimenti pratici.

Creative Writing & Drama: Sviluppare brevi sceneggiature o storie "green" per potenziare la fluidità orale (Speaking) e la scrittura (Writing).

Tinkering & Maker Mindset: Costruire oggetti utili all'ambiente seguendo istruzioni in lingua originale.

3. Articolazione delle Attività: "The Green Steps"

Step 1: Nature Detectives (Outdoor Vocabulary)

Uscite nel giardino scolastico per una "Nature Scavenger Hunt" (Caccia al tesoro della natura). I bambini dovranno trovare elementi naturali seguendo indizi in inglese ("Find something smooth", "Look for a triangular leaf"). Creazione di un Picture Dictionary tattile con materiali raccolti.

Step 2: The 3Rs Workshop (Eco-Tinkering)

Laboratorio manuale dove i rifiuti diventano risorse. Utilizzando la metodologia Tinkering, gli studenti costruiranno un "Self-Watering Planter" (vaso auto-irrigante) o un "Solar Oven" semplificato, leggendo e seguendo istruzioni tecniche in inglese e imparando i verbi d'azione (cut, connect, build, pour).

Step 3: Tales for the Planet (Creative Storytelling)

Partendo dalla lettura ad alta voce di albi illustrati (come The Lorax o Greta and the Giants), i bambini inventeranno il loro "Eco-Hero". Scriveranno brevi identikit e fumetti in inglese, dando voce agli animali o alle piante della scuola.

Step 4: Global Messages (Digital & Civic Engagement)

	Produzione di brevi video o podcast ("Green News") dove gli alunni spiegano in inglese le buone pratiche adottate dalla loro Eco-School. Uso di strumenti digitali semplici per condividere i risultati con altre scuole della rete internazionale. 4. Metodologia: Learning by Doing & Joyful Learning Il percorso segue l'approccio del Total Physical Response (TPR) e del Task-Based Learning: la lingua viene appresa attraverso il movimento e lo svolgimento di compiti reali. L'uso del Tinkering in inglese permette di abbassare il filtro affettivo: i bambini sono talmente concentrati nel "fare" (costruire il loro progetto STEM) che utilizzano la lingua straniera in modo naturale e senza paura di sbagliare. 5. Risultati Attesi Al termine del modulo, ogni studente riceverà il diploma di "Junior Earth Defender". Gli alunni avranno potenziato il lessico scientifico e ambientale, migliorato la pronuncia attraverso il teatro e il canto (Eco-songs) e, soprattutto, avranno compreso che l'inglese è una chiave potente per partecipare al dibattito
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHEE83702D
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

GREEN VOICES 1: Earth Defenders in Action

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	Lingua madre (Italiano L1)
Titolo modulo	157945 - L'Officina delle Parole Erranti

Descrizione	1. Introduzione e Motivazione Il progetto nasce dalla necessità di riconnettere il piacere della lettura e della scrittura con la manipolazione fisica e la sperimentazione tecnologica. In un'epoca dominata dal consumo digitale passivo, l'Officina delle Parole Erranti si propone come uno spazio protetto di "apprendimento creativo" (Creative Learning), dove la parola scritta non resta confinata sulla pagina, ma diventa il motore per la progettazione e la costruzione di manufatti complessi. L'italiano nella scuola primaria non è solo grammatica e ortografia; è capacità di immaginare mondi. Attraverso il Tinkering (l'armeggiare pedagogico), trasformeremo l'analisi del testo in un'attività ingegneristica e poetica, permettendo ai bambini di "toccare" la struttura di un racconto. 2. Obiettivi Didattici e Formativi Il percorso si pone l'obiettivo di potenziare le competenze chiave in modo trasversale: Competenza Alfabetica Funzionale: Migliorare la comprensione del testo attraverso la lettura ad alta voce e la capacità di sintesi narrativa nella scrittura creativa. Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturale: Esplorare generi letterari diversi (fiaba, avventura, fantascienza) per rielaborarli in chiave personale. Competenza STEM (Tinkering): Sviluppare il pensiero computazionale, la risoluzione di problemi (problem-solving) e la comprensione di circuiti semplici o meccanismi di base. Competenze Sociali e Civiche: Favorire il lavoro di squadra, il riciclo creativo dei materiali e la condivisione delle idee. 3. Articolazione del Laboratorio (Le 3 Fasi) Il laboratorio si snoda attraverso un ciclo ricorsivo ispirato alla spirale dell'apprendimento creativo di Mitchel Resnick: Immagina > Crea > Gioca > Condividi > Rifletti. Fase A: La Voce che Accende (Lettura ad alta voce) Ogni sessione inizia nel "Cerchio delle Storie". L'insegnante o i bambini leggono albi illustrati, brani scelti o poesie. La lettura ad alta voce non è solo ascolto, ma immersione sensoriale: ci si sofferma sui suoni, sulle atmosfere e sui dettagli che "accendono" l'ispirazione. Le parole diventano "erranti" perché escono dal libro per diventare immagini mentali. Fase B: La Penna Inventiva (Scrittura Creativa) Dall'ascolto si passa alla produzione. I bambini sono invitati a modificare i finali, creare nuovi personaggi o descrivere "macchine impossibili" che potrebbero esistere nel mondo appena
-------------	--

	letto. Utilizzeremo tecniche come il binomio fantastico di Rodari o il cut-up per generare testi freschi e inaspettati. Fase C: Il Cantiere dell'Invenzione (Tinkering) È qui che l'Officina prende vita. I testi prodotti diventano il "progetto" per la costruzione fisica. Circuiti di Carta: Illuminare una parola chiave del racconto con LED e nastri di rame. Automi Narrativi: Usare cartone, camme e manovelle per far muovere un personaggio creato durante la fase di scrittura. Shadow Box Interattive: Costruire scatole narrative che raccontano una scena attraverso luci, ombre e materiali di recupero (legno, stoffa, componenti elettrici). 4. Metodologia: "Think with your hands" La metodologia cardine è il Tinkering. Non ci sono istruzioni passo-passo o kit pre-assemblati. Ai bambini verrà fornito un "set di materiali disordinati" (bulloni, motorini DC, vecchi giocattoli, sensori, carta riciclata). L'errore non è un fallimento, ma un passaggio fondamentale dell'invenzione: se il meccanismo non gira o la luce non si accende, si analizza il problema e si riscrive il progetto (sia testuale che fisico). 5. Risultati Attesi Al termine del percorso, gli alunni avranno realizzato una piccola esposizione itinerante delle loro opere: i "Libri Meccanici". Ogni opera sarà accompagnata dal testo scritto che ne ha generato la forma. I bambini non avranno solo "studiato" l'italiano, ma lo avranno usato come strumento per inventare la realtà, scoprendo che la letteratura è la più potente delle tecnologie umane.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHEE83701C
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

L'Officina delle Parole Erranti

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	Matematica
Titolo modulo	158141 - ECO-LOGICA 2: La Matematica per Salvare il Pianeta

Descrizione

ECO-LOGICA: La Matematica per Salvare il Pianeta

Sottotitolo: Numeri in Erba, Progetti Green e Sfide STEM per Piccoli Custodi della Terra

Descrizione del Progetto:

1. Visione e Filosofia Eco-School

Il progetto si inserisce perfettamente nel framework delle Eco-Schools, trasformando la matematica da materia "astratta" a motore del cambiamento sostenibile. Gli alunni non risolveranno problemi su fogli di carta, ma analizzeranno i consumi, gli sprechi e la biodiversità della propria scuola. L'approccio STEM diventa il mezzo per ingegnerizzare soluzioni ecologiche, mentre l'Outdoor Education fornisce il contesto reale dove applicare i modelli matematici.

2. Obiettivi Didattici e Green

Analisi dei Dati Ambientali: Sviluppare competenze statistiche attraverso il monitoraggio dei rifiuti, del consumo idrico ed energetico del plesso scolastico.

Geometria dell'Orto e del Paesaggio: Applicare concetti di area, perimetro e volume nella progettazione di spazi verdi e aree di compostaggio.

Problem Solving Circolare: Comprendere il ciclo di vita dei prodotti attraverso il calcolo dell'impronta ecologica (Carbon Footprint) semplificata per la primaria.

Ingegneria Sostenibile: Utilizzare i principi della fisica e della geometria per costruire prototipi alimentati da energie rinnovabili.

3. Articolazione delle Attività: "I 4 Pilastri della Sostenibilità Matematica"

Modulo 1: Detective delle Risorse (Statistica e Consumi)

Indagine sul campo: quanta carta sprechiamo? Quanta plastica c'è nei cestini della merenda? I bambini raccolgono dati, creano tabelle di frequenza e istogrammi giganti nel cortile usando materiali naturali. La matematica serve a quantificare il problema e a proporre obiettivi di riduzione misurabili.

Modulo 2: Architetti della Biodiversità (Geometria Outdoor)

Progettazione di un "Bug Hotel" o di un orto a cassoni. Calcolo delle aree necessarie, studio delle simmetrie esagonali negli alveari (connessione tra geometria e biologia) e ottimizzazione degli spazi per la semina seguendo le distanze di rispetto tra le piante.

Modulo 3: Ingegneri del Sole e del Vento (STEM & Energie)

Costruzione di forni solari (studio degli angoli di incidenza e della riflessione) e di piccole turbine eoliche con materiali di riciclo.

Misurazione dell'efficienza dei prototipi: quale inclinazione

	permette di scaldare l'acqua più velocemente? La matematica diventa lo strumento di verifica dell'esperimento scientifico. Modulo 4: L'Economia del Riciclo (Logica e Operazioni) Laboratorio sul valore dei materiali. Calcolo del risparmio energetico derivante dal riciclo rispetto alla produzione ex-novo. Creazione di un "Eco-Mercatino" della scuola con gestione di budget, pesi e resti, per comprendere il valore economico e ambientale del riuso. 4. Metodologia: Service Learning e Tinkering Green Il modulo adotta il Service Learning: i bambini imparano la matematica mettendo le loro competenze al servizio della comunità scolastica (ad esempio, redigendo il "Bilancio Ecologico" della classe). Il Tinkering sarà rigorosamente "green", utilizzando esclusivamente materiali di scarto, componenti elettroniche di recupero e risorse naturali, promuovendo il concetto di Upcycling. 5. Risultati Attesi Gli alunni acquisiranno la capacità di leggere la realtà attraverso i numeri, sviluppando una "sensibilità quantitativa" verso i temi ambientali. Il prodotto finale sarà il "Manifesto Matematico della Sostenibilità": una serie di infografiche create dai bambini per spiegare alla scuola, numeri alla mano, come e perché le piccole azioni quotidiane possono fare la differenza per il pianeta.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/07/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHEE83703E
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ECO-LOGICA 2: La Matematica per Salvare il Pianeta

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	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado
Titolo modulo	161447 - Destination Francophonie: Mon Blog de Voyage Numérique

Descrizione

1. Introduzione e Motivazione

In linea con le finalità del progetto Agenda SUD, il presente modulo mira a contrastare la dispersione scolastica rendendo l'apprendimento del francese un'esperienza dinamica, concreta e legata alle passioni digitali dei ragazzi. Spesso vissuta come una materia puramente teorica, la lingua francese viene qui riproposta come "passaporto" per esplorare culture diverse. Utilizzando il tema del viaggio e del racconto digitale (Vlogging), il laboratorio intende riagganciare gli studenti più fragili, offrendo loro un contesto in cui l'errore è parte del processo creativo e il successo è visibile attraverso un prodotto multimediale finale.

2. Obiettivi Didattici e Formativi

Il modulo si prefigge di raggiungere traguardi di competenza coerenti con il QCER (livello A1/A2):

Abilità Comunicative: Saper presentare se stessi e il proprio territorio in lingua francese, descrivere luoghi e itinerari, esprimere gusti e preferenze.

Competenze Digitali: Imparare a utilizzare strumenti di editing video, grafica (es. Canva) e piattaforme di narrazione per creare contenuti multilingue.

Competence Interculturale: Scoprire la varietà dei paesi francofoni (non solo la Francia, ma anche Belgio, Canada, Africa francofona) per sviluppare tolleranza e curiosità.

Obiettivi Formativi: Rafforzare l'autostima, migliorare la capacità di lavorare in gruppo e favorire il senso di appartenenza alla comunità scolastica attraverso il cooperative learning.

3. Articolazione del Laboratorio (Le 3 Fasi)

Fase 1: "L'Étincelle" (La Scintilla - Input e Scoperta)

Gli studenti vengono immersi in situazioni comunicative reali attraverso video, canzoni contemporanee e blog di viaggiatori francofoni. In questa fase si "costruisce la cassetta degli attrezzi": lessico su città, trasporti, cibo e tempo libero, alternando momenti di gioco linguistico (Gamification) a sessioni di ascolto attivo.

Fase 2: "L'Atelier Créatif" (Il Laboratorio di Produzione)

Divisi in piccoli team (redattori, videomaker, grafici), gli studenti ideano un itinerario di viaggio immaginario o reale (es. "Il mio territorio visto da un turista francese"). Scrivono brevi sceneggiature o articoli in francese e passano alla realizzazione tecnica: registrazioni audio, riprese video o creazione di poster digitali interattivi.

Fase 3: "Le Grand Salon" (Esposizione e Valutazione)

I prodotti finali vengono presentati alla classe o pubblicati sul sito web della scuola. Questa fase è dedicata al Public Speaking: ogni

	studente deve saper spiegare in lingua (anche con frasi semplici) il lavoro svolto. Segue un momento di autovalutazione e riflessione sui progressi compiuti. 4. Metodologia Il laboratorio adotta un approccio comunicativo-pragmatico basato sul: Learning by Doing: Si impara la lingua facendone uso immediato per scopi creativi. Peer-to-Peer: Gli studenti con competenze digitali o linguistiche più avanzate supportano i compagni in un'ottica di tutoraggio tra pari. Metodologia CLIL (leggera): Integrazione di geografia e tecnologia nella lezione di lingua. Uso consapevole dell'AI: Utilizzo di traduttori e strumenti di intelligenza artificiale non per "copiare", ma come supporto per il controllo della pronuncia e della sintassi. 5. Risultati Attesi Al termine del percorso, si prevede che gli studenti siano in grado di: Produrre un breve video o un blog in lingua francese su un tema di interesse culturale. Interagire in situazioni quotidiane di base con maggiore sicurezza e meno ansia da prestazione. Utilizzare criticamente le tecnologie digitali per lo studio delle lingue. Dimostrare una maggiore motivazione verso la frequenza scolastica, percepita ora come un luogo di espressione dei propri talenti.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHMM83701B
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Destination Francophonie: Mon Blog de Voyage Numérique

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	Matematica
Titolo modulo	161449 - Math-Maker 3D: Dalle Coordinate al Solido Reale

Descrizione	1. Introduzione e Motivazione Per molti studenti, la geometria solida è un "ostacolo invisibile". Il passaggio dalle figure piane alla terza dimensione richiede una capacità di astrazione che non tutti sviluppano allo stesso ritmo. L'introduzione della stampa 3D funge da ponte: gli studenti non "studiano" solo i solidi, ma li progettano e li fabbricano. Questa metodologia trasforma l'aula in un laboratorio di fabbricazione digitale (FabLab), dove la matematica diventa il linguaggio necessario per "dare ordini" alla macchina, riducendo il disinteresse e contrastando attivamente la dispersione scolastica attraverso il coinvolgimento pratico. 2. Obiettivi Didattici e Formativi Competenze Matematiche: Padronanza delle coordinate nello spazio (x,y,z), calcolo di superfici e volumi, rotazioni di figure piane e sviluppo dei solidi. Pensiero Progettuale: Capacità di passare dal disegno bidimensionale al modello tridimensionale (CAD). Stima e Approssimazione: Calcolare il peso dell'oggetto, il consumo di filamento e il tempo di stampa stimato. Competenze di Cittadinanza: Sviluppare la resilienza (gestione del fallimento di una stampa) e il lavoro collaborativo. 3. Articolazione del Laboratorio (Le 3 Fasi) Fase 1: Digital Modeling (Geometria Dinamica). Utilizzando software come Tinkercad o GeoGebra 3D, gli studenti imparano a comporre solidi complessi partendo da solidi platonici. In questa fase la matematica è ovunque: per allineare due oggetti o scavare un cilindro in un cubo, devono utilizzare coordinate precise e proprietà geometriche. Fase 2: The Slicing Challenge (Analisi dei Dati). Prima di stampare, si passa al software di "Slicing". Qui la matematica diventa applicata: gli studenti devono calcolare la densità di riempimento (infill), prevedere quanto materiale verrà usato e quanto tempo impiegherà la testina di stampa per percorrere il perimetro di ogni strato. È un esercizio costante di logica e proporzioni. Fase 3: Fabrication & Validation (Dall'atomo al bit). Gli studenti avviano la stampa dei loro progetti. Una volta pronti, si passa alla fase di verifica: armati di calibro e bilancia, misurano il pezzo reale per confrontarlo con il modello teorico, calcolando lo scarto percentuale e analizzando eventuali errori di precisione. 4. Metodologia Il modulo adotta l'approccio STEAM con un tocco di "filosofia Hacker":
-------------	---

	Learning by Doing: La teoria segue la pratica. Si spiega la formula del volume del cono perché serve per progettare la punta di un razzo che stia dentro l'area di stampa. Peer-to-Peer Debugging: Se una stampa fallisce, la classe analizza insieme il "bug" (geometrico o meccanico), favorendo il pensiero critico. Design Thinking: Risolvere problemi reali (es. creare un pezzo di ricambio per un banco o un supporto per i tablet della scuola). 5. Risultati Attesi Al termine del percorso, gli studenti avranno: Una comprensione profonda dello spazio tridimensionale e delle relative formule matematiche. La capacità di utilizzare autonomamente software di modellazione e una stampante 3D. Un prodotto fisico (un kit di solidi geometrici, un prototipo o un oggetto di design) che attesti il loro successo formativo. Una rinnovata motivazione verso le discipline scientifiche, percepite ora come strumenti di creazione e non solo di calcolo.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHMM83701B
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Math-Maker 3D: Dalle Coordinate al Solido Reale

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	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado
Titolo modulo	161441 - Global Voices and Active Citizenship

Descrizione	1. Introduzione e Motivazione In un mondo sempre più interconnesso, la lingua inglese non è solo una materia scolastica, ma la chiave d'accesso alla cittadinanza globale. Il modulo nasce dalla necessità di motivare gli studenti delle aree coinvolte dal progetto Agenda SUD, trasformando l'apprendimento della lingua in un'esperienza pratica, creativa e orientata al futuro. L'integrazione tra competenze linguistiche e strumenti digitali (Storytelling) mira a restituire centralità al protagonismo dello studente, aumentando l'autostima e riducendo il rischio di alienazione e abbandono scolastico. 2. Obiettivi Didattici e Formativi Il percorso si pone i seguenti obiettivi, allineati ai quadri di riferimento europei (QCER): Potenziamento linguistico: Sviluppo delle abilità di Speaking e Listening (livello A1+/A2). Competenze Digitali: Utilizzo consapevole di software di editing audio/video e AI generativa per la creazione di contenuti. Competenze Trasversali (Soft Skills): Rafforzamento della collaborazione nel peer-to-peer, del pensiero critico e della capacità di problem solving. Inclusione: Valorizzazione dei diversi stili di apprendimento attraverso compiti di realtà non puramente teorici. 3. Articolazione del Laboratorio (Le 3 Fasi) Fase 1: Discovery & Inspiration (Input). Gli studenti esploreranno tematiche legate alla sostenibilità e alle culture anglofone tramite materiali autentici (video, podcast, canzoni). In questa fase si lavora sul lessico specifico e sulla comprensione, preparando il terreno per l'ideazione di una storia originale. Fase 2: Creation & Production (Workshop). Laboratorio pratico di scrittura creativa in lingua inglese (scriptwriting). Gli studenti, divisi in piccoli gruppi, elaborano sceneggiature per brevi podcast o video-racconti. Segue la fase di registrazione e montaggio digitale, dove la lingua diventa lo strumento per dare voce alle proprie idee. Fase 3: Sharing & Feedback (Output). Presentazione dei prodotti finali alla "comunità" (classe o scuola). Questa fase di Public Speaking in lingua inglese permette di consolidare la sicurezza espositiva e di ricevere feedback costruttivi dai pari e dal docente. 4. Metodologia Il modulo adotta un approccio comunicativo-esperienziale, privilegiando: Task-Based Learning (TBL): L'apprendimento avviene attraverso
-------------	---

	lo svolgimento di compiti concreti. Gamification: Elementi ludici per mantenere alta la motivazione e l'impegno costante. Flipped Classroom: Studio di materiali multimediali a casa e attività pratica/collaborativa in classe. Cooperative Learning: Suddivisione dei ruoli (regista, sceneggiatore, speaker) per favorire l'interdipendenza positiva. 5. Risultati Attesi Al termine del percorso, ci si aspetta che gli studenti abbiano: Migliorato la fluidità espositiva e la pronuncia in lingua inglese. Realizzato un prodotto digitale (video/podcast) che attesti le competenze acquisite. Sviluppato un atteggiamento più positivo e partecipe verso l'istituzione scolastica. Acquisito una maggiore consapevolezza delle proprie capacità espressive e tecnologiche.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHMM83701B
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Global Voices and Active Citizenship

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	Scienze
Titolo modulo	161451 - STEM Explorers: La Matematica come Bussola della Scienza

Descrizione

1. Introduzione e Motivazione

Perché studiare le proporzioni o le statistiche se non si vede la loro applicazione nel mondo reale? In un contesto di contrasto alla dispersione scolastica come Agenda SUD, questo modulo ribalta il paradigma: non si parte dalla formula, ma dal fenomeno scientifico. Attraverso l'approccio STEM, la matematica smette di essere "astratta" e diventa il linguaggio necessario per comprendere il cambiamento climatico, la biodiversità o le leggi della fisica. Motivare gli studenti significa dare loro gli occhiali per "leggere" la realtà, trasformando l'aula in un centro di ricerca dove ogni calcolo ha un fine pratico e immediato.

2. Obiettivi Didattici e Formativi

Il modulo punta a unire le competenze logico-matematiche-scientifiche con lo spirito critico della ricerca scientifica:

Competenze Matematiche: Raccolta e classificazione di dati, calcolo di medie e indici statistici, rappresentazione grafica, utilizzo di funzioni per descrivere fenomeni (es. crescita di una pianta).

Competenze Scientifiche: Applicazione del metodo galileiano, comprensione delle variabili ambientali, analisi della densità e dei volumi.

Competenze STEM: Utilizzo di sensori digitali (temperatura, pH, umidità) e software di data-visualization.

Obiettivi Trasversali: Sviluppo del pensiero analitico, capacità di formulare ipotesi e validarle attraverso l'evidenza dei numeri.

3. Articolazione del Laboratorio (Le 3 Fasi)

Fase 1: Inquiry & Data Hunting (L'Indagine). Gli studenti identificano un problema scientifico territoriale (es. l'inquinamento acustico intorno alla scuola o la qualità dell'acqua). Armati di sensori e quaderno di campo, effettuano misurazioni ripetute. Qui la matematica entra in gioco con le unità di misura e l'accuratezza della rilevazione.

Fase 2: Modeling & Analysis (Il Laboratorio dei Numeri). I dati grezzi vengono portati in classe. Gli studenti imparano a pulire i dati, calcolare le incertezze e costruire grafici. Utilizzando formule come la media aritmetica o studiando la correlazione tra due variabili, i ragazzi iniziano a vedere dei "pattern" dove prima c'erano solo numeri sparsi.

Fase 3: Solution & Engineering (Il Progetto). Sulla base dei risultati, gli studenti progettano una soluzione o un esperimento di controllo. Se i dati mostrano una criticità (es. scarsa umidità nel giardino scolastico), progettano un sistema di irrigazione basato sui calcoli volumetrici effettuati, comunicando i risultati attraverso

	un report scientifico multimediale. 4. Metodologia Il percorso si fonda sull'IBSE (Inquiry-Based Science Education) e sul Project-Based Learning: Apprendimento Situato: Ogni sfida matematica è legata a un contesto scientifico reale. Lavoro di Squadra (Scrum): Gli studenti si dividono in ruoli (Data Analyst, Field Researcher, Tech Specialist). Uso Critico della Tecnologia: I fogli di calcolo e le app di simulazione non sostituiscono il pensiero, ma lo potenziano, permettendo di gestire grandi moli di dati. 5. Risultati Attesi Al termine del modulo, gli studenti saranno in grado di: Interpretare correttamente grafici e tabelle scientifiche, distinguendo tra correlazione e causalità. Utilizzare strumenti digitali per la raccolta dati in ambito STEM. Percepire la matematica non come una materia "chiusa", ma come una competenza trasversale indispensabile per le professioni del futuro. Dimostrare un maggiore interesse verso le discipline scientifiche, riducendo il gap di genere (STEM) e la demotivazione scolastica.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHMM83701B
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

STEM Explorers: La Matematica come Bussola della Scienza

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	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	198999 - GREEN VOICES 2: Earth Defenders in Action

Descrizione	Storytelling, Nature Exploration and Eco-Tinkering in English Descrizione del Progetto: 1. Visione: L'Inglese come Lingua della Terra In un mondo interconnesso, la salvaguardia dell'ambiente parla inglese. Il modulo "Green Voices" si propone di insegnare la lingua straniera attraverso l'azione pratica e la consapevolezza ecologica. Gli alunni non "studieranno" l'inglese, ma lo "useranno" per esplorare la natura, scrivere messaggi di cambiamento e costruire prototipi eco-friendly, integrando perfettamente la filosofia delle Eco-Schools con le metodologie STEM e l'Outdoor Education. 2. Obiettivi Didattici e Linguistici Communication: Acquisire il lessico specifico relativo all'ambiente (flora, fauna, 3Rs: Reduce, Reuse, Recycle), al clima e alla sostenibilità. CLIL & STEM: Apprendere concetti scientifici e matematici direttamente in lingua inglese attraverso esperimenti pratici. Creative Writing & Drama: Sviluppare brevi sceneggiature o storie "green" per potenziare la fluidità orale (Speaking) e la scrittura (Writing). Tinkering & Maker Mindset: Costruire oggetti utili all'ambiente seguendo istruzioni in lingua originale. 3. Articolazione delle Attività: "The Green Steps" Step 1: Nature Detectives (Outdoor Vocabulary) Uscite nel giardino scolastico per una "Nature Scavenger Hunt" (Caccia al tesoro della natura). I bambini dovranno trovare elementi naturali seguendo indizi in inglese ("Find something smooth", "Look for a triangular leaf"). Creazione di un Picture Dictionary tattile con materiali raccolti. Step 2: The 3Rs Workshop (Eco-Tinkering) Laboratorio manuale dove i rifiuti diventano risorse. Utilizzando la metodologia Tinkering, gli studenti costruiranno un "Self-Watering Planter" (vaso auto-irrigante) o un "Solar Oven" semplificato, leggendo e seguendo istruzioni tecniche in inglese e imparando i verbi d'azione (cut, connect, build, pour). Step 3: Tales for the Planet (Creative Storytelling) Partendo dalla lettura ad alta voce di albi illustrati (come The Lorax o Greta and the Giants), i bambini inventeranno il loro "Eco-Hero". Scriveranno brevi identikit e fumetti in inglese, dando voce agli animali o alle piante della scuola. Step 4: Global Messages (Digital & Civic Engagement) Produzione di brevi video o podcast ("Green News") dove gli alunni spiegano in inglese le buone pratiche adottate dalla loro
--------------------	---

	Eco-School. Uso di strumenti digitali semplici per condividere i risultati con altre scuole della rete internazionale. 4. Metodologia: Learning by Doing & Joyful Learning Il percorso segue l'approccio del Total Physical Response (TPR) e del Task-Based Learning: la lingua viene appresa attraverso il movimento e lo svolgimento di compiti reali. L'uso del Tinkering in inglese permette di abbassare il filtro affettivo: i bambini sono talmente concentrati nel "fare" (costruire il loro progetto STEM) che utilizzano la lingua straniera in modo naturale e senza paura di sbagliare. 5. Risultati Attesi Al termine del modulo, ogni studente riceverà il diploma di "Junior Earth Defender". Gli alunni avranno potenziato il lessico scientifico e ambientale, migliorato la pronuncia attraverso il teatro e il canto (Eco-songs) e, soprattutto, avranno compreso che l'inglese è una chiave potente per partecipare al dibattito
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHEE83702D
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

GREEN VOICES 2: Earth Defenders in Action

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	Matematica
Titolo modulo	199144 - MATEMATICA IN NATURA 2: L'Architettura Invisibile del Mondo

Descrizione

MATEMATICA IN NATURA: L'Architettura Invisibile del Mondo
Sottotitolo: Esplorazioni Outdoor e Sfide STEM tra Logica e Realtà

Descrizione del Progetto:

1. Visione e Motivazione

La matematica non è un insieme di regole astratte da memorizzare, ma il linguaggio con cui è scritto il mondo che ci circonda. Il modulo "Matematica in Natura" si propone di abbattere le pareti della classe per trasformare l'ambiente esterno (cortile, parco, giardino, orto scolastico) in un immenso laboratorio a cielo aperto. Attraverso l'approccio dell'Outdoor Education e l'integrazione delle discipline STEM, gli alunni scopriranno che i concetti geometrici e numerici sono strumenti essenziali per interpretare i fenomeni naturali e risolvere problemi ingegneristici reali.

2. Obiettivi Didattici e Formativi

Il percorso mira a sviluppare competenze logiche e matematiche attraverso l'esperienza diretta:

Numeri e Misure: Sperimentare unità di misura non convenzionali e convenzionali in contesti reali (misurare l'altezza di un albero, la velocità con cui cade l'acqua dall'annaffiatoio o il perimetro di un'area verde).

Geometria e Spazio: Riconoscere le forme geometriche e le simmetrie nelle strutture naturali (foglie, fiori, ragnatele) e comprendere i concetti di perimetro, area e volume attraverso la manipolazione.

Relazioni e Dati: Raccogliere dati ambientali (temperature, campionamenti di flora), classificarli e rappresentarli graficamente.
Problem Solving STEM: Progettare e costruire modelli funzionanti applicando principi fisici e matematici.

3. Articolazione delle Attività

Il modulo è suddiviso in quattro aree tematiche d'intervento:

Area 1: Cacciatori di Geometrie (Outdoor & Esplorazione)

Uscite didattiche mirate alla ricerca della successione di Fibonacci nelle pigne, delle tassellazioni nei muretti o nelle cortecce e delle simmetrie radiali nei fiori e nelle piante. I bambini utilizzeranno strumenti come cordini, distanziometri laser e goniometri autocostruiti per mappare lo spazio esterno.

Area 2: L'Officina del Misurare (Laboratorio di Misura)

Sfide di stima e misurazione. Quanto pesa un secchio di terra? Quanta acqua può contenere una buca? Attraverso esperimenti di pesata e travaso, si consoliderà il concetto di equivalenza e il calcolo con i numeri decimali in modo intuitivo e pratico.

	Area 3: Ingegneria della Natura (STEM & Costruzione) Utilizzo di materiali naturali (rami, sassi, argilla) uniti a materiali di recupero per affrontare sfide ingegneristiche: costruire un ponte che regga un determinato peso, progettare una meridiana solare di precisione o realizzare piccoli sistemi di irrigazione a caduta per l'orto scolastico. Area 4: Data-Nature (Statistica e Informatica) Trasposizione dei dati raccolti all'aperto in tabelle e grafici (istogrammi, diagrammi a torta). Utilizzo di semplici app di data-logging o software di coding (come ad esempio Scratch) per simulare i modelli matematici osservati in natura. 4. Metodologia: L'Apprendimento Esperienziale Il modulo adotta la metodologia dell'Inquiry-Based Learning (apprendimento basato sull'indagine). Il docente non fornisce risposte, ma pone "domande-sfida". Gli alunni, lavorando in piccoli gruppi, devono formulare ipotesi, testarle sul campo e documentare il processo in un "Diario di Bordo del Matematico Esploratore". L'integrazione STEM garantisce che ogni attività matematica sia finalizzata a una "missione" tecnica o scientifica, stimolando il pensiero critico e la manualità. 5. Risultati Attesi Al termine del corso, gli studenti avranno sviluppato una rinnovata fiducia nelle proprie capacità matematiche, superando l'eventuale "ansia da calcolo". Avranno compreso l'utilità pratica della geometria e della statistica e avranno acquisito una maggiore consapevolezza ecologica, imparando che preservare la natura significa anche conoscere le leggi matematiche che la governano.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHEE83701C
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MATEMATICA IN NATURA 2: L'Architettura Invisibile del Mondo

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	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	199210 - Outdoor ideas 2:Explore, Make, Learn

Descrizione

Sottotitolo: Officina delle Competenze tra Outdoor Education

Descrizione del Progetto:

1. Visione e Filosofia

Il progetto adotta i principi del modello finlandese: meno lezione frontale, più apprendimento attivo. Lo spazio scolastico viene scardinato: l'aula diventa un "hub" di risorse e l'ambiente esterno una "classe diffusa". Il focus è sul Phenomenon-Based Learning (apprendimento basato sui fenomeni): non studiamo le materie in compartimenti stagni, ma analizziamo un fenomeno reale (es. "Il cambiamento delle stagioni" o "La vita nel micro-mondo") integrando scienze, italiano, arte e tecnologia.

2. Obiettivi Didattici e Metodologici

Autonomia e Responsabilità: Sviluppare la capacità di auto-organizzarsi attraverso l'uso di "planning" giornalieri e stazioni di lavoro.

Well-being (Benessere): Rispettare i ritmi biologici con l'alternanza tra 45 minuti di attività e 15 minuti di brain break (pausa attiva) all'aperto.

Learning by Doing: Consolidare le competenze attraverso la manipolazione e la creazione di manufatti reali.

Cooperative Learning: Incentivare il tutoraggio tra pari e il lavoro in piccoli gruppi eterogenei.

3. Articolazione del Laboratorio: "Le Stazioni del Sapere"

Il modulo si sviluppa attraverso una rotazione di laboratori (stazioni) che i bambini frequentano in autonomia o in piccoli gruppi:

Stazione 1: The Nature Lab (Outdoor & Science)

Osservazione diretta e campionamento. Utilizzo di lenti d'ingrandimento, microscopi portatili e taccuini per il nature journaling. I bambini raccolgono dati biologici e meteorologici, imparando a porsi domande scientifiche partendo dall'osservazione del reale.

Stazione 2: L'Officina del Fare (Tinkering & Manualità)

Uno spazio dedicato alla costruzione. Usando legno, argilla, corda e strumenti reali (martelli, cacciaviti sotto supervisione), i bambini realizzano strutture utili per la scuola: mangiatoie per uccelli, piccoli ponti per il giardino o segnaletica in legno per le aree comuni.

Stazione 3: Il Corner del Racconto (Linguaggi & Relax)

Un'area morbida, all'aperto o in un angolo luminoso, dedicata alla lettura libera e alla scrittura creativa ispirata alle scoperte fatte nel "Nature Lab". Qui si pratica il storytelling orale per rafforzare le competenze comunicative.

	Stazione 4: Sfide di Logica (Matematica Applicata) Risoluzione di problemi concreti legati alla gestione degli spazi comuni o alla misurazione di elementi naturali. Uso di materiali non strutturati (sassi, pigne, rami) per comprendere concetti di astrazione matematica e geometria. 4. Metodologia: Il Ritmo Finlandese Il modulo segue la scansione temporale finlandese: sessioni di lavoro intenso di 45 minuti seguite sempre da 15 minuti di gioco libero all'aperto, indipendentemente dal meteo ("Non esiste il cattivo tempo, ma solo il cattivo abbigliamento"). La valutazione è formativa e continua: alla fine di ogni giornata si tiene un "Circle Time di Riflessione" dove ogni bambino condivide cosa ha imparato e quali difficoltà ha incontrato. 5. Risultati Attesi Al termine del percorso, gli alunni avranno acquisito una maggiore fiducia nelle proprie capacità di iniziativa. Avranno imparato a collaborare senza la costante guida dell'adulto e avranno sviluppato una connessione profonda con l'ambiente naturale, inteso non solo come luogo di svago ma come fonte inesauribile di conoscenza. Il prodotto finale sarà una "Mappa dell'Esploratore", un portfolio creativo che documenta le scoperte, le costruzioni e le riflessioni di ogni bambino.
Data inizio prevista	01/06/2026
Data fine prevista	31/08/2027
Sede dove è previsto il modulo	CHEE83703E
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Outdoor ideas 2: Explore, Make, Learn

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

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