

*Ministero dell'Istruzione e del Merito*

**Istituto Comprensivo Statale S. Nicola**

Via A. Salsano - 84013 - CAVA DE' TIRRENI (SA)

C.M.: saic8b2008 - C.F./P.IVA 95178980652

PEC: saic8b2008@istruzione.it - PEC: saic8b2008@pec.istruzione.it

Tel. 089 2966818 - 819 - [www.icstatalesannicola.edu.it](http://www.icstatalesannicola.edu.it)

Codice Univoco: WCLAK4



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE - "S. NICOLA"-CAVA DEI TIRRENI  
Prot. 0001596 del 21/02/2024  
IV (Uscita)

Ai Genitori degli alunni interessati  
Alla collaboratrice Ferrara Maria Cristina  
Alle responsabili di plesso e alle docenti scuola Primaria  
Al DSGA Plaitano Maria Pia  
Al personale ATA  
Albo pretorio /Sito web /Bacheca registro elettronico/Atti

**Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.2 – Azione 10.2.2 – Nota di Adesione prot. n. 134894 del 21 novembre 2023 – Decreto del Ministro dell’istruzione e del merito 30 agosto 2023, n. 176 – c.d. “Agenda SUD”**  
**Codice Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CA-2024-330**  
**Titolo Progetto: “A SCUOLA DI COMPETENZE”**  
**CUP: J74C23000300006**

**Oggetto: Avviso ai genitori per adesione alunni PON FSE “Agenda SUD”**

Con la presente si comunica che con nota MIUR prot. n. AOOGABMI - 16058 del 5 febbraio 2024 l'I. C. Statale “S. Nicola” di Cava de' Tirreni (SA) è stato autorizzato a realizzare il progetto “A SCUOLA DI COMPETENZE” nell’ambito del Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.2 – Azione 10.2.2 – Nota di Adesione prot. n. 134894 del 21 novembre 2023 – Decreto del Ministro dell’istruzione e del merito 30 agosto 2023, n. 176 – c.d. “Agenda SUD”.

Il progetto prevede l’attivazione dei seguenti moduli destinati agli alunni di scuola Primaria:

<b>PROGETTO “A SCUOLA DI COMPETENZE”</b>			
1	ENGLISH SUMMER CAMP	SS. ANNUNZIATA - S. PIETRO - DUPINO	60 ORE
2	GIOCOREPORTER	CLASSI IVA – IVB S. NICOLA	30 ORE
3	MATEMATICA IN GIOCO	IIA - IIB S. NICOLA	30 ORE
4	GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH	III – IV – V SS. ANNUNZIATA	30 ORE

*Ministero dell'Istruzione e del Merito*

**Istituto Comprensivo Statale S. Nicola**

Via A. Salsano - 84013 - CAVA DE' TIRRENI (SA)

C.M.: saic8b2008 – C.F./P.IVA 95178980652

PEC: saic8b2008@istruzione.it - PEC: saic8b2008@pec.istruzione.it

Tel. 089 2966818 - 819 - [www.icstatalesannicola.edu.it](http://www.icstatalesannicola.edu.it)

Codice Univoco: WCLAK4



5	MATEMATICANDO CON L'ARTE	III – IV – V S. PIETRO	30 ORE
6	MORE ENGLISH	CLASSI DUPINO	30 ORE
7	KAMISHIBAI DELLE FIABE	CLASSI I S. NICOLA-PREGIATO	30 ORE
8	COSTRUIAMO IL KAMISHIBAI	I E II S. PIETRO	30 ORE
9	ALL'AVVENTURA CON IL KAMISHIBAI	I E II SS. ANNUNZIATA	30 ORE
10	OLTRE LE PAROLE	CLASI III S. NICOLA-PREGIATO	30 ORE
11	LABORATORIO CRE-ATTIVO	II S. ANNA	30 ORE
12	PAROLE IN GIOCO	III E IV S. ANNA	30 ORE
13	L'OFFICINA DELLE PAROLE	IV E V PREGIATO	30 ORE
14	VIAGGI MAGICI TRA CODING E REALTA' VIRTUALE	V S. NICOLA	30 ORE

**DESCRIZIONE MODULI**

**MODULO 1: English Summer Camp**

L'obiettivo generale della proposta è quello di avvicinare gli alunni alla lingua inglese offrendo loro un approccio laboratoriale didattico e ludico creativo, che attraverso il brainstorming, il circle time, il cooperative learning e la ricerca azione, privilegia l'apprendimento attraverso il gioco, il fare, il coinvolgimento emotivo e la scoperta per cui gli alunni sperimentano la lingua straniera attraverso l'interazione e il dialogo con i compagni. L'approccio alla lingua avviene attraverso attività multidisciplinari di role play, canto e ballo, disegno e pittura, lettura e scrittura. Tali attività forniscono al bambino una visione globale dell'inglese e permettono di rafforzare le competenze nelle quattro abilità linguistiche di listening, speaking, reading e writing, e di acquisire una migliore padronanza della lingua sia parlata che scritta.

**OBIETTIVI**

Consolidare le potenzialità espressivo-comunicative attraverso lo sviluppo delle abilità di listening, reading, speaking.

Ampliare le proprie conoscenze della cultura e civiltà dei paesi di lingua inglese e operare confronti con la propria cultura e il proprio vissuto personale.

Riflettere su alcune strutture linguistiche inglesi di uso comune in ambiti familiari o di gioco, con confronti continui per scoprire analogie e differenze con la lingua italiana.

**MODULO 2: Giocoreporter**

Obiettivo del progetto è fornire le conoscenze di base sul mondo della stampa introducendo i ragazzi al lavoro nella redazione di un quotidiano, con una panoramica su caratteri distintivi di questa forma di giornalismo: struttura, ruoli e meccanismi di funzionamento della redazione (ruoli, competenze, incarichi, orari e regole da rispettare), figure professionali, organizzazione del lavoro, aspetti culturali e deontologici, problematiche connesse alla ricerca, alla trattazione e all'organizzazione delle notizie nelle pagine, nei rapporti con le fonti di informazione.

Obiettivi specifici:

Conoscere il mezzo giornalistico

Conoscere le diverse tipologie di articolo

Conoscere le tecniche di scrittura giornalistica

Acquisire le competenze di base per la corretta redazione di un articolo di giornale.

### **MODULO 3: Matematica in gioco**

Il modulo è finalizzato all'acquisizione delle abilità di base relative al calcolo aritmetico, e si propone di sviluppare la capacità di risoluzione di problemi, il pensiero critico, la capacità di cooperare, la creatività, il pensiero computazionale, l'autovalutazione.

Il progetto prevede attività molto varie, prevalentemente a sfondo ludico e pratico, a piccoli gruppi di livello, stimolando l'osservazione, la riflessione, l'autonomia operativa e lo scambio costruttivo tra pari.

OBIETTIVI:

Recuperare e consolidare gli apprendimenti di base in matematica, atti a promuovere il successo scolastico e formativo di ciascun alunno.

Sviluppare le capacità logico-deduttive, che inducono a fare ipotesi e a verificarle, funzionali alla soluzione di situazioni problematiche di vita quotidiana.

Migliorare l'autostima e l'autonomia operativa degli alunni.

### **MODULO 4: Geometria e coding: dal tangram a scratch**

Il modulo è finalizzato a consolidare le competenze logico-matematiche attraverso un percorso di geometria che, partendo dal tangram, consenta un'introduzione del coding con Scratch, favorendo un uso critico e riflessivo della tecnologia e l'utilizzo di un linguaggio di programmazione particolarmente semplice e versatile che si presta a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti. Le attività laboratoriali favoriranno un approccio metodologico attivo e collaborativo e lo sviluppo di competenze digitali e interdisciplinari.

OBIETTIVI:

Sviluppare il pensiero riflessivo e procedurale;

Stimolare la riflessione sull'errore come nuovo spunto di lavoro;

Sviluppare le capacità di analisi sul proprio operato;

Sviluppare il lavoro cooperativo e delle abilità individuali.

### **MODULO 5: Matematicando con l'arte**

La finalità del modulo è quella di coniugare arte e geometria, osservazione e gioco con le forme, per lo sviluppo percettivo, del senso estetico, della capacità di autonomia e creatività.

Le attività proposte devono favorire l'approccio interdisciplinare tra arte e geometria, creando dei collegamenti tra le opere osservate e i concetti geometrici fino alla riproduzione dell'opera con materiali diversi anche digitali.

**OBIETTIVI:**

Ricerca, scoprire ed osservare le figure geometriche nella realtà circostante

Riconoscere, analizzare, descrivere le proprietà geometriche delle figure osservate del piano e dello spazio

Riprodurre graficamente le figure

Utilizzare strumenti per il disegno geometrico

Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative

**MODULO 6: More English**

Il percorso proposto mira a sviluppare la capacità di comprensione e di produzione orale della lingua straniera, utilizzata in contesti significativi e stimolanti, attivando tutti i canali sensoriali dell'alunno e a sensibilizzarlo ad un confronto diretto tra la propria cultura e le altre.

Il progetto prevede un vero e proprio laboratorio linguistico all'interno del quale l'allievo possa sviluppare le abilità di ascolto comprensione ed espressione nella lingua straniera ampliando al contempo il vocabolario in suo possesso e mettendo in pratica quanto espresso in situazione di vita reale.

Obiettivi formativi:

Ampliare le potenzialità espressivo-comunicative attraverso lo sviluppo delle abilità di listening, reading, speaking.

Ampliare le proprie conoscenze della cultura e civiltà dei paesi di lingua inglese e operare confronti con la propria cultura e il proprio vissuto personale.

Riflettere su alcune strutture linguistiche inglesi di uso comune in ambiti familiari o di gioco, con confronti continui per scoprire analogie e differenze con la lingua italiana.

**MODULI 7 - 8 - 9: Kamishibai delle Fiabe - All'avventura con il Kamishibai - Costruiamo il Kamishibai**

L'obiettivo è suscitare negli alunni atteggiamenti positivi nei confronti della lettura con la metodologia innovativa del Kamishibai. Ascoltare storie, così come ri-raccontarle e inventarne di nuove, è fondamentale per la crescita cognitiva ed emotiva del bambino perché permette di conoscere e comprendere il mondo, di acquisire consapevolezza della propria interiorità e di quella altrui.

OBIETTIVI SPECIFICI:

Ascoltare e comprendere narrazioni

Raccontare, inventare storie ed esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura ed altre attività manipolative;

Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;

Esplorare le potenzialità offerte dalla tecnologia;

Esprimere con il corpo, orientandosi in un contesto spazio-temporale.

Accrescere il proprio patrimonio lessicale

**MODULI 10 - 11 - 12: Oltre le parole - Laboratorio Cre-Attivo - Parole in gioco**

Il progetto vuole offrire un percorso laboratoriale per sperimentare i processi, gli strumenti, le tecniche e i "trucchi" dell'arte dello scrivere, che possono aiutare ad esprimere la fantasia e la creatività di ciascuno ed incrementare l'originalità linguistica. L'obiettivo è scoprire il lato ludico e creativo della scrittura. Giocare con le parole, creare associazioni, esplorare le potenzialità espressive e comunicative della lingua diventano motivazione positiva verso la scrittura e aumentano il desiderio ed il piacere di scrivere.

OBIETTIVI SPECIFICI:

Sviluppare abilità di ascolto.

Sviluppare il pensiero divergente.

Utilizzare capacità di osservazione.

Utilizzare capacità immaginifiche.

Potenziare le capacità attentive

Potenziare le abilità espressive

Accrescere il proprio patrimonio lessicale

### **MODULO 13: L'officina delle idee**

Il corso si propone di promuovere la lettura e la discussione in classe dei classici per bambini, perché raccontano di emozioni e moti che sono senza tempo in cui ognuno può scoprire qualcosa di sé. Verrà scelto un testo tratto dal panorama dei classici per rielaborarlo, poi, in un testo teatrale da drammatizzare.

#### **OBIETTIVI SPECIFICI:**

Incentivare e rinnovare l'uso del "potere fantastico" nella mente del bambino.

Sviluppare le abilità psicomotorie, espressive, comunicative e manuali

Promuovere la lettura e il dialogo come strumenti di espressione, comunicazione, condivisione

Sviluppare creatività, cooperazione individuale e nell'ambito di gruppo.

Migliorare l'autostima.

### **MODULO 14: Viaggi magici tra coding e realtà virtuale**

Il progetto vuole offrire un percorso laboratoriale per sviluppare negli studenti soft skill, life skill e creatività digitale grazie alla progettazione e realizzazione di prodotti didattici destinati ad un'esperienza immersiva e multisensoriale. Grazie ad un applicativo per la creazione di prodotti in VR e AR, gli studenti, in cooperative learning, impareranno a sviluppare competenze come il pensiero divergente, lo spirito critico e il problem solving. La narrazione di una storia costituirà il punto di partenza per esprimere la fantasia e la creatività di ciascuno attraverso blocchi colorati di programmazione con la quale animare personaggi e oggetti all'interno di ambienti fantastici.

#### **OBIETTIVI SPECIFICI:**

Problem-solving creativo

Sviluppare il pensiero divergente.

Utilizzare capacità di osservazione.

Utilizzare capacità immaginifiche.

Potenziare le capacità attentive

Potenziare le abilità espressive

Accrescere il proprio patrimonio lessicale

Le attività saranno curate da docenti esperti e da tutor d'aula.

I genitori che intendano far partecipare i propri figli ai corsi suddetti dovranno compilare il modulo google al link di seguito indicato **entro e non oltre il 29 febbraio 2024:**

<https://forms.gle/S8xn4ZyzvD91MKk38>

Il calendario delle attività sarà trasmesso successivamente.

Le attività da realizzarsi entro quest'anno scolastico sono finanziate dai Fondi Strutturali Europei.

Gli interventi dell'Agenda Sud sono finalizzati a superare i divari territoriali, garantendo pari



*Ministero dell'Istruzione e del Merito*

**Istituto Comprensivo Statale S. Nicola**

Via A. Salsano - 84013 - CAVA DE' TIRRENI (SA)

C.M.: saic8b2008 - C.F./P.IVA 95178980652

PEC: saic8b2008@istruzione.it - PEC: saic8b2008@pec.istruzione.it

Tel. 089 2966818 - 819 - [www.icstatalesannicola.edu.it](http://www.icstatalesannicola.edu.it)

Codice Univoco: WCLAK4



opportunità di istruzione agli studenti su tutto il territorio nazionale. L'obiettivo è combattere la dispersione scolastica fin dalla scuola primaria, con interventi mirati sulle scuole del Mezzogiorno. Pertanto, si confida nella consueta, ampia partecipazione degli alunni e nella fattiva collaborazione dei genitori al fine di realizzare quanto programmato.

Cordiali saluti.

Il Dirigente Scolastico

Dott.ssa Raffaelina Trapanese

Firmato digitalmente ai sensi

del D. Lgs. 82/2005 ss. mm. ii. e normativa connessa