

**ALLEGATO 1****PON 10862 – INCLUSIONE SOCIALE E LOTTA AL DISAGIO “LA SCUOLA PER TUTTI, TUTTI PER LA SCUOLA”**

<b>Titolo modulo</b>	<b>Modulo</b>	<b>Numero alunni</b>	<b>Figure previste</b>	<b>Descrizione delle attività</b>	<b>Ordine di scuola</b>	<b>Numero di ore</b>	<b>A chi è rivolto il modulo:</b>
<i>La scuola in azione 01</i>	Educazione motoria; sport; gioco didattico	20	<b>Esperto</b>	Educazione motoria tramite la creazione di un gioco socio motorio che favorisca l'inclusione e la socializzazione. Il gioco sociomotorio verrà poi presentato dagli alunni che lo hanno realizzato ai loro compagni in orario curricolare e potranno giocare in palestra o all'aperto.	Secondaria di primo grado	30	- Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio;
			<b>Tutor</b>				- Allievi con bassi livelli di competenze;
			<b>Figura aggiuntiva</b>				- Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare;
							- Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali.
<i>La scuola in azione 02</i>	Educazione motoria; sport; gioco didattico	20	<b>Esperto</b>	Educazione motoria tramite la creazione di un gioco socio motorio che favorisca l'inclusione e la socializzazione. Il gioco sociomotorio verrà poi presentato dagli alunni che lo hanno realizzato ai loro compagni in orario curricolare e potranno giocare in palestra o all'aperto.	Primaria	30	- Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio;
			<b>Tutor</b>				- Allievi con bassi livelli di competenze;
			<b>Figura aggiuntiva</b>				- Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare;
							- Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali.

Titolo modulo	Modulo	Numero alunni	Figure previste	Descrizione delle attività	Ordine di scuola	Numero di ore	A chi è rivolto il modulo:
<i>A scuola di coding 01: imparare 'videogiocando'.</i>	Innovazione didattica e digitale	20	Esperto	Attività di sviluppo laboratoriale di videogiochi, storie ed animazioni utilizzando Scratch, un software gratuito fondato su un linguaggio di programmazione a blocchi che consente in maniera semplice ed intuitiva di sviluppare il pensiero computazionale e realizzare contenuti digitali interattivi. I videogiochi sviluppati saranno fruibili da parte di tutti gli alunni della scuola in maniera gratuita tramite la piattaforma di Scratch.	Secondaria di primo grado	30	- Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio;
			Tutor				- Allievi con bassi livelli di competenze;
			Figura aggiuntiva				- Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare;
							- Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali.
<i>A scuola di coding 02: imparare 'videogiocando'.</i>	Innovazione didattica e digitale	20	Esperto	Attività di sviluppo laboratoriale di videogiochi, storie ed animazioni utilizzando Scratch, un software gratuito fondato su un linguaggio di programmazione a blocchi che consente in maniera semplice ed intuitiva di sviluppare il pensiero computazionale e realizzare contenuti digitali interattivi. I videogiochi sviluppati saranno fruibili da parte di tutti gli alunni della scuola in maniera gratuita tramite la piattaforma di Scratch.	Secondaria di primo grado	30	- Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio;
			Tutor				- Allievi con bassi livelli di competenze;
			Figura aggiuntiva				- Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare;
							- Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali.

<b>Titolo modulo</b>	<b>Modulo</b>	<b>Numero alunni</b>	<b>Figure previste</b>	<b>Descrizione delle attività</b>	<b>Ordine di scuola</b>	<b>Numero di ore</b>	<b>A chi è rivolto il modulo:</b>
<i>A scuola di coding 03: imparare 'videogiocando'.</i>	Innovazione didattica e digitale	20	<b>Esperto</b>	Attività di sviluppo laboratoriale di videogiochi, storie ed animazioni utilizzando Scratch, un software gratuito fondato su un linguaggio di programmazione a blocchi che consente in maniera semplice ed intuitiva di sviluppare il pensiero computazionale e realizzare contenuti digitali interattivi. I videogiochi sviluppati saranno fruibili da parte di tutti gli alunni della scuola in maniera gratuita tramite la piattaforma di Scratch.	Primaria	30	- Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio;
			<b>Tutor</b>				- Allievi con bassi livelli di competenze;
			<b>Figura aggiuntiva</b>				- Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare;
							- Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali.
<i>Matematicamente: la matematica di ogni giorno</i>	Potenziamento delle competenze di base (Matematica)	20	<b>Esperto</b>	Attività laboratoriale che sfrutta la didattica ludica e situazioni di realtà per il potenziamento delle competenze matematiche di base. Gli alunni predisporranno in piccoli gruppi dei materiali digitali che potranno essere utilizzati da tutti gli alunni dell'istituto tramite il sito web della scuola.	Secondaria di primo grado	30	- Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio;
			<b>Tutor</b>				- Allievi con bassi livelli di competenze;
			<b>Figura aggiuntiva</b>				- Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare;
							- Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali.

<b>Titolo modulo</b>	<b>Modulo</b>	<b>Numero alunni</b>	<b>Figure previste</b>	<b>Descrizione delle attività</b>	<b>Ordine di scuola</b>	<b>Numero di ore</b>	<b>A chi è rivolto il modulo:</b>
<i>Favoliamo</i>	Potenziamento delle competenze di base (Italiano)	20	<b>Esperto</b>	Un laboratorio per il potenziamento delle competenze di base in italiano. Grazie alle attività del laboratorio di fiabe i bambini possono usare la fantasia ed imparare ad esprimere in italiano le proprie emozioni, inventare storie, scriverle e farle leggere ai loro compagni di scuola tramite il sito web dell'istituto.	Primaria	30	- Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio;
			<b>Tutor</b>				- Allievi con bassi livelli di competenze;
			<b>Figura aggiuntiva</b>				- Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare;
							- Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali.
<i>Diamoci una mano</i>	Modulo formativo per i genitori della scuola primaria	<u>16</u> (genitori)	<b>Esperto</b>	Percorso volto al potenziamento delle risorse e delle capacità di ognuno nel ruolo di genitore ed alla sensibilizzazione al valore della scuola cosicché il genitore possa essere valida guida e riferimento per il bambino e possa lavorare in sinergia con la scuola per il successo formativo e lo sviluppo della personalità dell'allievo.	Primaria	30 (10 ore di laboratori, 10 ore di counseling, 10 ore di attivazione rete familiare)	- genitori degli alunni della scuola primaria.
			<b>Tutor</b>				
			<b>Figura aggiuntiva</b>				