



ISTITUTO COMPrensivo "GIUSEPPE TALIERCIO"
Via Commercio, 1 MARINA DI CARRARA (MS)
tel. 0585/788353 fax 0585/788372
C.F.91019490456 – codice univoco: UF61Y1

MSIC815001@PEC.ISTRUZIONE.IT

msic815001@istruzione.it

www.comprensivotaliercio.gov.it



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FSE



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PON "PROVIAMOCI INSIEME"

MODULI SCUOLA PRIMARIA

GIOCO LEGGO IMPARO 1	Alunni classi 3 [^] -4 [^] -5 [^] "Doganella"
GIOCO LEGGO IMPARO 2	Alunni classi 3 [^] -4 [^] -5 [^] "Giromini"
GIOCO LEGGO IMPARO 3	Alunni classi 3 [^] -4 [^] -5 [^] "A.M. Menconi"

I moduli prevedono 15 incontri di (2 ore ciascuno).

La frequenza è gratuita, ma l'adesione comporta l'**obbligatorietà alla frequenza**.

Gli incontri saranno tenuti da insegnanti esperti nella materia e coadiuvati da tutor.

Le attività si svolgeranno presumibilmente presso la sede della scuola primaria "A.M. Menconi". All'interno del laboratorio gli alunni avranno la possibilità di seguire un percorso didattico che tenga conto delle risorse cognitive di ciascuno, in vista di un loro reale e positivo sviluppo. Su tale base si punterà ad intervenire sulle potenzialità di ciascun alunno al fine di facilitare il successo formativo e consentire il recupero ed il consolidamento delle fondamentali abilità di base di tutti nel rispetto dei propri tempi e delle proprie potenzialità, per far vivere e operare gli alunni in un ambiente scolastico visto sotto un'altra prospettiva, un ambiente meno formale rispetto a quello vissuto durante le lezioni della mattina.

Si cercherà, infatti, di promuovere la consapevolezza emotiva rispetto alla percezione delle proprie difficoltà e delle proprie risorse, di favorire l'autonomia nello studio e il benessere degli alunni tramite attività ludiche e l'acquisizione di efficaci strategie che includano l'utilizzo delle nuove tecnologie.

Gli alunni saranno coinvolti in un percorso formativo rivolto al gruppo, pur mantenendo l'attenzione sull'analisi dei bisogni dei singoli. Saranno utilizzati mezzi digitali e software specifici per rendere possibile l'attuazione di una didattica

integrata e stimolante anche associata a canzoni, filastrocche, poesie, vignette, racconti, storie, puzzle e giochi vari, giochi di gruppo...

La verifica del progetto sarà effettuata in itinere, attraverso l'osservazione sistematica degli alunni durante le attività proposte ed infine attraverso questionari elaborati per rilevare il grado di interesse e apprezzamento suscitato sia negli alunni che nelle famiglie.

La partecipazione sarà monitorata attraverso il numero delle presenze e assiduità ai corsi. Anche il grado di autostima e autoefficacia percepite saranno valutati attraverso specifici questionari strutturati e griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del modulo.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Anna Maria Florio

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3, c.2 del D. Lgs. n. 39/1993*