Cos’è Agenda Nord per I.C. Fiorano Modenese 1^?

Il progetto complessivo si articola in due ambiti principali:

1. **DIRE FARE IMPARARE** (Codice: ESO4.6.A1.B) CUP: **G84D24005320007**
2. **DIGITAL LEARNING** (Codice: ESO4.6.A2.B) CUP: **G84D24005330007**

2. Descrizione Generale e Finalità

L'iniziativa, finanziata dall'Unione Europea nell'ambito delle azioni di coesione 2021-2027, è stata finalizzata al potenziamento delle competenze di base e digitali degli alunni.

Le finalità generali includono:

- **Rafforzamento delle Competenze di Base e Digitali:** Potenziare i livelli di competenza in lingua italiana, inglese, matematica e scienze attraverso percorsi che rendano i contenuti tangibili e applicativi.
- **Adozione di Metodologie Attive e di Scoperta:** Superare la lezione frontale privilegiando l'approccio dell'**apprendimento per scoperta** e del ***learning by doing*** (imparare facendo), dove l'alunno non è un fruitore passivo ma il protagonista della costruzione del proprio sapere.
- **Valorizzazione del Territorio e Esperienze Immersive:** Utilizzare i luoghi significativi del territorio di Fiorano Modenese come "aule decentrate" per esperienze didattiche immersive. L'obiettivo è trasformare la scoperta dei luoghi locali in un'occasione di apprendimento divertente e stimolante, capace di generare stupore e curiosità.
- **Sviluppo del Pensiero Computazionale e Creatività:** Utilizzare le tecnologie digitali non solo come strumenti, ma come linguaggi per esprimere la creatività e risolvere problemi complessi in modo collaborativo.
- **Inclusione e Successo Formativo:** Garantire a ogni studente, indipendentemente dal punto di partenza, l'accesso a percorsi di eccellenza che favoriscano il benessere scolastico e la motivazione intrinseca allo studio.

---

3. Descrizione dei Moduli Didattici

Tutti i moduli hanno condiviso un arco temporale di riferimento dal **18/11/2024 al 31/12/2026** e si sono svolti presso la sede **MOEE832016**.

A. Area Competenze di Base (Progetto: DIRE FARE IMPARARE)

Ogni modulo di quest'area ha previsto **30 ore** di attività per **20 destinatari** (Alunne/i scuola Primaria).

Modulo	Tipologia	Descrizione e Attività
INGLESE: ENGLISH ADVENTURES (3 moduli)	Lingua Inglese	Percorso Full Immersion con docente madrelingua di due settimane per apprendere l’inglese in modo naturale e divertente.

ITALIANO: DIRE, FARE, TEATRARE (2 moduli)	Lingua Madre	Percorso di teatro avente l'obiettivo di stimolare e sviluppare diverse forme di espressione e comunicazione attraverso il linguaggio teatrale. Il progetto si concluderà con uno spettacolo finale.
STEM SKILLS: STEAM … IN VIAGGIO! (2 moduli)	Scienze	Il modulo si articola in un incontro iniziale (3h) in aula e 3 uscite di un'intera giornata (9h ciascuna). Obiettivo del corso è offrire agli alunni la possibilità di esplorare realtà nuove, di effettuare una visita guidata e di partecipare a un laboratorio presso le strutture indicate. ● **Muse di Trento** con lo svolgimento di laboratori: ○ A tutta frutta/ Suoni forme colori, scopriamo la natura attraverso il gioco ○ Fabbricanti di pianeti/ Uomini, orsi, lupi ● **Acquario di Cattolica** con lab.: ○ Diventa pinguino ○ Piccolo veterinario ○ Attenti allo squalo ○ Caccia al rettile ● **Parco Natura Viva Pastrengo**
MATEMATICA: MATE… IN VIAGGIO! (1 modulo)	Matematica	Il modulo si articola in un incontro iniziale (3h) in aula e 3 uscite di un'intera giornata (9h ciascuna). Obiettivo del corso è offrire agli alunni la possibilità di esplorare realtà nuove, di effettuare una visita guidata e di partecipare a un laboratorio presso le strutture indicate. ● **Muse di Trento** con lo svolgimento del laboratorio: ○ Assaggi di matematica ○ Pensa con le mani costruiamo la geometria ● **Museo del Balì di Pesaro** ○ La misura delle cose ○ Lamine di sapone ● **Museo della Bilancia a Campogalliano**

B. Area Competenze Digitali (Progetto: DIGITAL LEARNING)

L'area digitale ha previsto **2 moduli** da **30 ore** ciascuno per **20 destinatari** (Alunne/i scuola Primaria).

Modulo	**Tipologia**	**Descrizione e Attività**

DIGITAL LEARNING: OFFICINA DIGITALE (2 moduli)	Pensiero computazionale	Il modulo prevede la proposta di attività di tinkering, coding unplugged e plugged, utilizzando materiali di recupero nell'ottica della filosofia delle 3R (Riduci, Riusa, Ricicla), carte di Cody Roby, circuiti elettrici e Bluebot.

---

4. Risorse Umane e Gestionali

Per ogni modulo è stata garantita la presenza di:

- **Un Esperto** per la conduzione didattica (70€/ora).
- **Un Tutor** per il supporto al gruppo classe e monitoraggio (30€/ora).
- **Gestione amministrativa** per il corretto svolgimento delle procedure.

Importo Totale del Progetto: € 60.600,00.

Solo per i moduli “... in viaggio!” è stato richiesto un piccolo contributo alle famiglie per il pagamento della quota relativa ai laboratori didattici.