



Ai docenti della Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo Grado

Ai genitori degli alunni di Scuola Primaria

Al Consiglio d'Istituto

Al personale ATA

Al funzionario E.Q.

Albo online/Amministrazione Trasparente

Atti Scuola

Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e competenze– Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) – Obiettivo Specifico ESO4.6 – Azione ESO4.6.A1 – Sotto azione ESO4.6.A1.B, interventi di cui al decreto del Ministro dell'istruzione e del merito n.176 del 30/08/2023, Avviso Prot. 9507, 22/01/2025, “Agenda SUD”.

CUP: F94D25000400007

CNP: ESO4.6.A1.B-FSEPN-SI-2025-183

Titolo Progetto: “COMPETENZE IN GIOCO”

**OGGETTO: AVVISO DI ISCRIZIONE ALUNNI AL PERCORSO FORMATIVO PN Scuola e Competenze 2021_2027
AGENDA SUD Competenze in gioco**

Si comunica alle SS.LL. che, al fine di potenziare le competenze di base, di promuovere l'inclusione e contrastare la dispersione scolastica, a breve si avvieranno gli 8 moduli del progetto relativo al Programma Nazionale “Scuola e Competenze” 2021-2027-AGENDA SUD dal titolo “Competenze in gioco”.

Articolazione, durata e destinatari dei moduli:

Il percorso formativo sarà articolato nei seguenti moduli:

Tipologia Modulo	Titolo e descrizione del Modulo	n° ore
Lingua inglese	Playing with English Il modulo vuole proporre un approccio ludico e allegro alla lingua inglese che consenta agli alunni di consolidare le abilità di ascolto e comprensione della lingua, le abilità fonologiche e di produzione di parole ed espressioni e frasi di uso comune. Il percorso coinvolgente e divertente intende proporre giochi di parole, di comando con ritornelli, da tavolo, di movimento, di origine inglese e italiana o comuni ai due paesi, che appassionino gli alunni all'acquisizione e all'uso dell'Inglese. DESTINATARI: alunni /e delle CLASSI 1 [^] -2 [^] -3 [^]	30
Lingua inglese	English....fication Il modulo vuole proporre un percorso stimolante e appassionante che	30

	intreccia l'approfondimento della conoscenza della lingua e della cultura inglese con le tradizioni inglesi, attraverso la proposta di giochi, gare e role play. Gli alunni, nell'individuazione di analogie e differenze, nella partecipazione a giochi che prevedano l'uso della lingua inglese, con ritornelli, conte e filastrocche, matureranno un'identità culturale aperta all'alterità e alla sua valorizzazione; si accosteranno ad altri mondi e modi di pensare, consolideranno le abilità di ascolto, comprensione e tecnologiche. DESTINATARI: alunni /e delle CLASSI 4[^]-5[^]	
Lingua madre (Italiano L1)	Parole in gioco Il modulo vuole accompagnare gli alunni nel mondo della lingua italiana, orale e scritta, proponendo un viaggio stimolante e avvincente che sviluppi e consolidi le abilità di ascolto, lettura e scrittura. Il percorso sarà scandito da giochi individuali, a coppia e a squadra, giochi della tradizione e giochi interattivi, di movimento o con carta e penna, da conte, filastrocche e ritornelli, volti a coniugare divertimento, scoperta e manipolazione di lettere, sillabe, parole e testi. DESTINATARI: alunni /e delle CLASSI 1[^]-2[^]	30
Lingua madre (Italiano L1)	Giochi di parole Il modulo vuole accompagnare gli alunni nel mondo della lingua italiana, orale e scritta, proponendo un viaggio appassionante e divertente che restituisca l'importanza del messaggio e delle parole. Mediante un percorso ludico, caratterizzato da giochi di parole, parole a catena, drammatizzazioni, giochi di logica, quiz e gare individuali e di squadra, si vogliono indurre gli alunni a riflettere sul significato delle parole che definiscono e denominano la realtà, sé stessi e le relazioni con gli altri. DESTINATARI: alunni /e delle CLASSI 3[^]-4[^]	30
Lingua madre (Italiano L1)	Alla scoperta di grandi autori Il modulo vuole accompagnare gli alunni nel mondo della lingua italiana, orale e scritta, proponendo un viaggio affascinante e coinvolgente tra i racconti e le opere più celebri e significativi degli scrittori italiani. Momenti di ascolto si alterneranno a momenti di lettura, di drammatizzazione, di gioco avvincente e sfide per potenziare negli alunni il piacere della lettura e la conoscenza di nuovi mondi e nuovi orizzonti. DESTINATARI: alunni /e delle CLASSI 5[^]	30
Matematica	Giocando con i Numeri Il modulo, pensato per i più piccoli, mira a guidare gli alunni verso un apprendimento della matematica divertente e coinvolgente. Attraverso una serie di attività ludiche e interattive come giochi didattici, puzzle, attività di gruppo e sfide, i bambini svilupperanno il pensiero critico e le competenze di risoluzione dei problemi. L'obiettivo è di rendere la matematica accessibile e piacevole a tutti, trasformando i numeri in elementi di gioco e scoperta e non solo in semplici strumenti di calcolo. DESTINATARI: alunni /e delle CLASSI 1[^]-2[^]	30
Matematica	Alla scoperta dei Numeri Il modulo vuole stimolare la curiosità e l'entusiasmo dei giovani studenti nei confronti dei numeri. Attraverso un percorso educativo coinvolgente e dinamico che include attività interattive, giochi matematici, esperimenti pratici e sfide logiche, i bambini impareranno a vedere i numeri come strumenti potenti e divertenti per interpretare il mondo. L'obiettivo è di rendere la matematica accessibile e divertente, aiutando gli alunni a scoprire il fascino dei numeri in vari contesti della vita quotidiana. DESTINATARI: alunni /e delle CLASSI 3[^]-4[^]	30
Matematica	Menti Matematiche in Gioco Il modulo educativo mira a trasformare l'apprendimento della matematica in	30

	un'esperienza divertente e stimolante. Attraverso una serie di giochi, enigmi e attività interattive, gli alunni lavoreranno spesso in gruppo, partecipando a competizioni amichevoli e collaborando per trovare soluzioni innovative. Saranno sfidati a utilizzare il pensiero logico e creativo per risolvere problemi matematici. L'obiettivo è dimostrare che la matematica può essere appassionante e coinvolgente, apprezzando l'importanza di questa disciplina nella vita quotidiana. DESTINATARI: alunni /e delle CLASSI 5^a	
--	--	--

Modalità e sede di svolgimento

I moduli saranno organizzati e gestiti da Docenti Esperti e Tutor; si terranno sia nei locali scolastici che all'esterno e saranno distribuiti nel corso dell'anno scolastico in orario extracurricolare e di sospensione delle attività didattiche, secondo un calendario che sarà pubblicato successivamente.

Destinatari: caratteristiche e requisiti di accesso

Il corso è rivolto a n. **20** partecipanti per modulo, studenti della scuola PRIMARIA, selezionati in funzione delle domande pervenute e aventi i seguenti requisiti:

- Essere iscritti all'istituto nell'anno scolastico 2025/2026;
- Avere manifestato durante il presente anno scolastico, o nei precedenti, forti motivazioni al miglioramento e all'apprendimento non convenzionale.

Ogni partecipante può chiedere di partecipare ad uno o più moduli previsti per la classe di appartenenza.

Nel caso di esubero di candidature il Dirigente Scolastico si riserva il diritto di ammettere un numero superiore di alunni.

Modalità presentazione domanda

Per iscriversi ai moduli è necessario inviare all'indirizzo mail

agendasud.competenzeingioco@istitutocomprensivocerda.it la documentazione di seguito indicata:

- Modulo di iscrizione (Allegato A dell'avviso) debitamente firmato da entrambi i genitori o figure esercenti la potestà genitoriale;
- Dichiarazione di assunzione di responsabilità e liberatoria (Allegato B dell'avviso), debitamente firmate da entrambi i genitori o figure esercenti la potestà genitoriale;
- fotocopia di un valido documento dei firmatari.

In casi di impedimenti e/o difficoltà nella presentazione della domanda in formato digitale, la documentazione potrà essere consegnata alla segreteria del Plesso centrale dell'Istituto.

La domanda di ammissione, corredata della suddetta documentazione, dovrà essere presentata, a pena di esclusione, **entro le ore 13,00 del giorno 18 febbraio 2026.**

La modulistica è allegata al presente avviso ed è scaricabile dal sito **della scuola** nella sezione Scuola/Le carte della scuola/Modulistica per le famiglie.

Valutazione delle domande e modalità di selezione

La valutazione delle candidature pervenute verrà effettuata dal Dirigente Scolastico che potrà all'occorrenza servirsi di apposita commissione, formata da docenti della scuola e nominata allo scadere dei termini di presentazione delle istanze di partecipazione.

L'istruttoria delle domande, per valutarne l'ammissibilità sotto il profilo formale, avverrà con le seguenti modalità:

- Rispetto dei termini di presentazione delle domande (farà fede il giorno e l'ora di ricezione della e-mail o della domanda cartacea);
- Verifica della correttezza e completezza della documentazione.

L'istruttoria delle domande, per valutarne l'ammissibilità sostanziale, avverrà con le seguenti modalità:

- Essere iscritto per l'anno scolastico in corso
- Scelta del/i modulo/i destinati ad alunni/e della classe di appartenenza
- Avere manifestato durante il presente anno scolastico, o nei precedenti, forti motivazioni al miglioramento e all'apprendimento non convenzionale.

Gli elenchi degli alunni/e che parteciperanno ad ogni modulo verranno comunicati, successivamente, insieme alla data di avvio di ciascun modulo.

Frequenza al corso

La frequenza al corso è obbligatoria. È consentito un numero massimo di ore di assenza, a qualsiasi titolo, pari al 25% del totale delle ore previste. Gli allievi che supereranno tale limite, pur potendo continuare a partecipare al corso, non potranno ricevere l'attestato di merito.

Si allagano alla presente:

Allegato A - Modulo di iscrizione alunni/e

Allegato B – Informativa e richiesta di consenso trattamento dati personali

Cerda, 12/02/2026

Il Dirigente Scolastico

Prof. Salvatore Vento

*Firmato digitalmente ai sensi
del D.lgs. n.82/2005 e normativa connessa*