



# Imparare a Imparare

*Competenze, benessere e intelligenza artificiale*

Istituto Comprensivo "**Paolo III**" di Canino · Scuola Primaria e Secondaria di I° Grado

REALIZZATO DA CM SOLUZIONI

# Il Progetto in Sintesi

## Obiettivo

Recupero e potenziamento delle competenze di base, autonomia personale e metodo di studio.

## Durata

Dal lunedì al sabato, dalle ore **8:30** alle ore **16:30**.

## Sede

Sedi scolastiche dell'Istituto Comprensivo "Paolo III" di Canino.

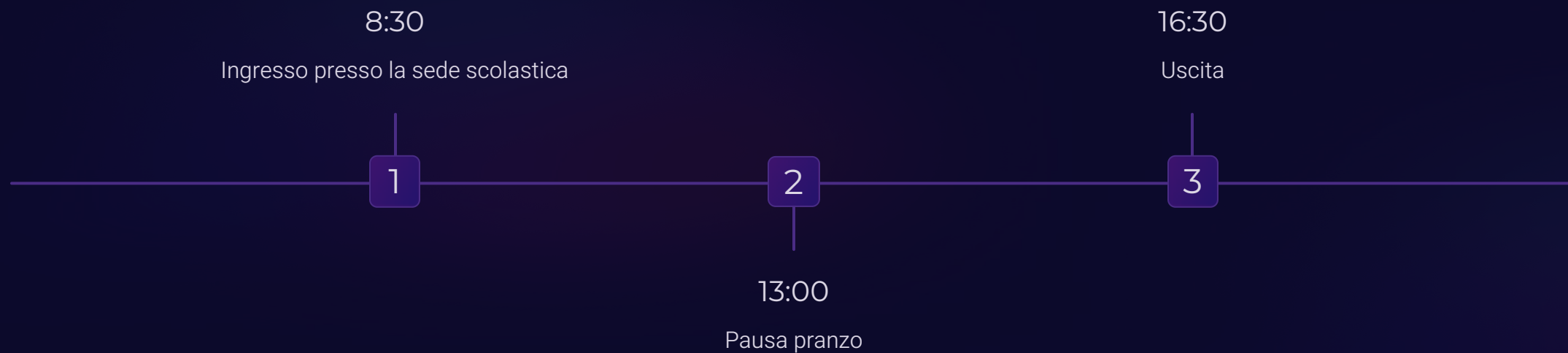


# Presentazione del Percorso

Un'esperienza educativa **immersiva** finalizzata al recupero e al potenziamento delle competenze di base, allo sviluppo dell'autonomia personale e al miglioramento del metodo di studio.

Le attività didattiche saranno integrate con momenti di sport, socializzazione e benessere, in un contesto sicuro, stimolante e altamente formativo. Particolare attenzione sarà dedicata all'uso dell'**intelligenza artificiale** come strumento per la personalizzazione degli apprendimenti.

# Organizzazione Generale



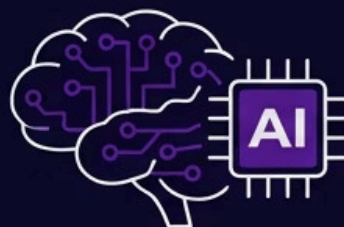
Le attività si svolgono **dal lunedì al sabato**, con una giornata strutturata e ricca di stimoli formativi, creativi e sportivi.

# I Moduli Formativi



## 1. COMPETENZE DI BASE

Matematica, Italiano, Inglese



## 2. INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Supporto allo studio avanzato



## 3. SPORTELLINO PSICOLOGICO

Ascolto e supporto emotivo



## 4. LABORATORI ESPRESSIVI ESPRESSIVI E CREATIVI

Arte e creatività



## 5. ATTIVITÀ SPORTIVE E RICREATIVE

Movimento e divertimento

Il programma è articolato in cinque aree tematiche integrate, pensate per offrire un percorso formativo completo e bilanciato.



MODULO 1

# Competenze di Base

Attività di recupero e potenziamento in **Italiano, Matematica e Inglese** attraverso metodologie innovative e cooperative.

# Cosa si Impara nel Modulo 1



## Italiano

Comprensione del testo, scrittura guidata e creativa per sviluppare le capacità espressive.



## Matematica

Logica e problem solving per rafforzare il pensiero analitico e critico.



## Inglese

Comunicazione in lingua inglese per sviluppare competenze comunicative internazionali.

# L'IA al Servizio delle Competenze di Base

## Strumenti AI Utilizzati

- Sintesi dei contenuti
- Creazione di mappe concettuali
- Esercitazioni personalizzate

## Perché l'IA?

L'intelligenza artificiale consente di adattare i contenuti al ritmo e allo stile di apprendimento di ogni studente, rendendo il recupero più efficace e motivante.



MODULO 2

# Intelligenza Artificiale per lo Studio

Un **laboratorio digitale** dedicato all'uso consapevole degli strumenti AI per migliorare il metodo di studio e la gestione delle informazioni.

# Cosa si Impara nel Laboratorio AI

1

## Utilizzo Consapevole

Approccio critico e responsabile agli strumenti di intelligenza artificiale.

2

## Organizzazione delle Informazioni

Tecniche per strutturare e gestire i contenuti digitali in modo efficace.

3

## Produzione Digitale

Creazione di contenuti digitali originali con il supporto dell'IA.

4

## Studio Assistito

Percorsi di studio personalizzati grazie all'intelligenza artificiale.



MODULO 3

# Sportello Psicologico

Un percorso fondamentale dedicato allo **sviluppo personale** degli studenti: autoconsapevolezza, gestione delle emozioni e costruzione di un metodo di studio efficace e personalizzato.

# Aree di Sviluppo Personale



## Stile di Apprendimento

Conoscere il proprio modo di apprendere per studiare meglio.



## Gestione Emozioni

Strategie per affrontare ansia e stress legati allo studio.



## Autostima

Sviluppo della fiducia in sé stessi e delle proprie capacità.



## Organizzazione del Tempo

Tecniche pratiche per pianificare lo studio in modo efficiente.

# Strategie per Concentrazione e Memoria

## Obiettivi

- Migliorare concentrazione e memoria
- Costruire un metodo di studio personalizzato
- Sviluppare autonomia nello studio

## Attività Pratiche

- Esercizi metacognitivi
- Riflessione guidata
- Lavori di gruppo
- Simulazioni di studio

MODULO 4

# Laboratori Espressivi e Creativi

Spazio dedicato alla **creatività digitale**: gli studenti sviluppano competenze espressive attraverso la produzione di contenuti multimediali e il lavoro collaborativo.



# Attività dei Laboratori Creativi



## Storytelling Digitale

Creazione di storie digitali originali che combinano testo, immagini e audio.



## Contenuti Multimediali

Produzione di video, podcast e presentazioni digitali con strumenti professionali.



## Project Work

Lavori di gruppo e project work per sviluppare collaborazione e pensiero creativo.

MODULO 5

# Attività Sportive e Ricreative

Lo sport e il gioco sono parte integrante del percorso formativo: favoriscono il **benessere fisico**, la socializzazione e lo spirito di squadra.



# Sport e Gioco: Le Attività

## Giochi di Squadra

Attività sportive di gruppo per sviluppare collaborazione e fair play.

## Tornei Sportivi

Competizioni amichevoli per stimolare motivazione e spirito agonistico sano.

## Attività all'Aperto

Esperienze ricreative all'aria aperta per il benessere fisico e mentale.



# Metodologia Didattica

Le lezioni saranno svolte da **docenti professionisti ed esperti** nelle aule e nei laboratori delle sedi scolastiche, attrezzati con strumenti digitali. Le attività didattiche saranno sempre alternate a momenti sportivi, laboratoriali e di socializzazione.

# Un Approccio Integrato

## Didattica in Aula

Lezioni strutturate con metodologie innovative e cooperative.



## Laboratori Digitali

Uso dell'IA e degli strumenti digitali per personalizzare l'apprendimento.



## Sport e Benessere

Attività fisiche e ricreative per il benessere globale dello studente.



## Socializzazione

Esperienze di gruppo per sviluppare relazioni positive e collaborative.



# La Giornata Tipo



La mattina è dedicata alle attività didattiche strutturate, con una breve pausa per ricaricare le energie prima di riprendere con i laboratori creativi.

# Il Pomeriggio: Sport e Chiusura



Il pomeriggio alterna il **movimento fisico** alla creatività collaborativa, garantendo un equilibrio ottimale tra impegno cognitivo e benessere.



## Il Pranzo: Momento di Comunità

La pausa pranzo dalle **13:00 alle 14:00** non è solo un momento di ristoro, ma anche un'occasione preziosa di socializzazione e costruzione del senso di comunità tra gli studenti.

# Orario Completo della Giornata

<b>8:30 – 9:00</b>	Accoglienza
<b>9:00 – 11:00</b>	Attività didattiche in aula e laboratori digitali
<b>11:00 – 11:15</b>	Pausa
<b>11:15 – 13:00</b>	Attività didattiche e laboratori creativi
<b>13:00 – 14:00</b>	Pranzo
<b>14:00 – 16:00</b>	Attività sportive, ricreative e project work
<b>16:00 – 16:30</b>	Chiusura attività e uscita

# Regole di Comportamento

Gli studenti sono tenuti a rispettare le seguenti regole per garantire un ambiente sereno, produttivo e sicuro per tutti.



# Le Regole da Seguire

## → Rispetto degli Ambienti

Rispettare ambienti, attrezzature scolastiche e tutte le persone presenti.

## → Seguire le Indicazioni

Seguire le indicazioni dei docenti e dei formatori in ogni momento della giornata.

## → Partecipazione Attiva

Partecipare a tutte le attività previste dal programma.

## → Uso Responsabile dei Dispositivi

Utilizzare dispositivi digitali esclusivamente per fini didattici.

## → Rispetto degli Orari

Rispettare rigorosamente gli orari stabiliti. Eventuali danni saranno a carico delle famiglie.

# Dotazione Obbligatoria

## Tecnologia

- Computer portatile (preferibile) o tablet
- Caricabatterie per il dispositivo digitale

## Abbigliamento

- Abbigliamento sportivo (tuta e scarpe da ginnastica)
- Abbigliamento comodo per le attività in aula

 Ogni studente è responsabile della cura e della custodia del proprio dispositivo digitale durante tutta la giornata.

# Preparati per la Giornata

Portare la dotazione completa ogni giorno è fondamentale per partecipare pienamente a tutte le attività: dalle lezioni digitali ai laboratori creativi, fino alle sessioni sportive del pomeriggio.



# Finalità Educative del Progetto



## Competenze di Base

Migliorare le competenze in Italiano, Matematica e Inglese.



## Autonomia e Responsabilità

Sviluppare l'autonomia personale e il senso di responsabilità.



## Metodo di Studio

Potenziare strategie di studio efficaci e personalizzate.



## Benessere Emotivo

Favorire il benessere emotivo e relazionale degli studenti.

# IA Consapevole e Inclusione

## Intelligenza Artificiale Responsabile

Utilizzare l'intelligenza artificiale in modo **consapevole e critico**, come strumento al servizio dell'apprendimento e non come sostituto del pensiero.

## Inclusione e Collaborazione

Promuovere l'**inclusione** e la collaborazione tra studenti di diversi livelli e background, valorizzando le differenze come risorsa.

# Un Progetto per Tutti

Il percorso è progettato per essere **inclusivo e accessibile**: ogni studente, indipendentemente dal proprio punto di partenza, troverà attività adatte al proprio livello e opportunità di crescita personale e collettiva.



# Il Ruolo dei Docenti e Formatori

## Professionisti Qualificati

Docenti ed esperti selezionati per competenza e capacità relazionale con gli studenti.

## Accompagnamento Costante

Gli studenti sono seguiti in ogni momento della giornata, garantendo sicurezza e supporto continuo.

## Approccio Personalizzato

Ogni studente riceve attenzione individuale per rispondere ai propri bisogni formativi specifici.

# Perché Scegliere Questo Progetto

5

Moduli Formativi

Aree tematiche integrate per una formazione completa.

6

Giorni a Settimana

Dal lunedì al sabato per un'immersione formativa intensa.

8h

Al Giorno

Otto ore di attività strutturate, variegata e stimolanti.

# Risultati Attesi

Al termine del percorso, gli studenti avranno **rafforzato le competenze di base**, acquisito un metodo di studio più efficace, sviluppato maggiore autonomia e consapevolezza di sé, e imparato a utilizzare l'intelligenza artificiale come strumento di apprendimento.



# CM Soluzioni per l'Istruzione

"Imparare a imparare" non è solo il titolo del progetto: è la competenza più preziosa che uno studente possa acquisire per affrontare il futuro con fiducia e autonomia.

Il progetto è **realizzato da CM Soluzioni** in collaborazione con l'Istituto Comprensivo "Paolo III" di Canino, con l'obiettivo di offrire un'esperienza educativa di qualità, innovativa e orientata al benessere integrale degli studenti.

# Istituto Comprensivo "Paolo III" – Canino

Scuola Primaria e Secondaria di I° Grado

 Orario

Lun – Sab · 8:30 – 16:30

 Sede

Sedi scolastiche di Canino

 Realizzato da

CM Soluzioni

