

**OFFERTA FORMATIVA PER
I BANDI AGENDA NORD
E AGENDA SUD**



PN SCUOLA E COMPETENZE

2021-2027

I bandi **Agenda Nord e Sud** 2025 offrono alle scuole primarie l'opportunità di presentare progetti innovativi finalizzati a recupero competenze di base, inclusione e sviluppo del pensiero computazionale e digitale, con scadenza il 31 marzo 2026.

Musye propone **pacchetti chiavi in mano** pronti per essere integrati nei progetti scolastici, con percorsi dedicati a:

- **Italiano, Italiano L2 e Inglese:** laboratori interattivi e collaborativi per potenziare comprensione, produzione e comunicazione.
- **Matematica e Scienze:** esperienze immersive e pratiche che rendono concreti concetti astratti, stimolando problem solving e pensiero logico.
- **Percorsi multidisciplinari:** combinano lingua, matematica e scienze in attività coinvolgenti e digitali.

Le nostre soluzioni permettono di **supportare le scuole in tutte le fasi**, offrendo attività già strutturate, flessibili e facilmente adattabili, così da facilitare la presentazione dei progetti e garantire risultati concreti.

Come stabilito dalle linee guida del bando, **le formazioni sono da tenersi in presenza con moduli da 30 o 60 ore**. Per la lingua inglese è possibile attivare **anche moduli da 100 ore** ciascuno.



ITALIANO

Approfondisce la comprensione e l'analisi dei testi letterari e non, sviluppando capacità di espressione scritta e orale. Favorisce l'arricchimento del lessico e la padronanza delle regole grammaticali. Stimola il pensiero critico attraverso la lettura di autori classici e contemporanei. Promuove la capacità di argomentare e sintetizzare idee. Include esercizi di produzione creativa e riflessione sui testi.

PERCORSI SCUOLA PRIMARIA

Ciclo 1 – Classi 1-2

PRIMI PASSI TRA LETTERE E STORIE (CLASSE 1)

Laboratorio di alfabetizzazione linguistica che introduce lettura e scrittura attraverso attività cooperative, storytelling e strumenti digitali. Focus su vocali, consonanti, ortografia di base e prime competenze di comprensione.

Obiettivi: alfabetizzazione, lettura, scrittura, storytelling.

OFFICINA DELLE PAROLE (CLASSE 2)

Percorso che integra lettura, comprensione e lessico con attività creative e digitali. Gli alunni esplorano testi, costruiscono significati e producono contenuti in modo collaborativo.

Obiettivi: lettura, comprensione del testo, lessico, produzione collaborativa.

Ciclo 2 – Classi 3-4-5

DETECTIVE DEI RACCONTI (CLASSE 3)

Laboratorio centrato sulla comprensione del testo e sulla narrazione. Sviluppa capacità di analisi, inferenza e produzione scritta attraverso attività interattive e storytelling digitale.

Obiettivi: comprensione del testo, narrazione, analisi e inferenza, storytelling digitale.

DENTRO I TESTI (CLASSE 4)

Percorso di approfondimento sulla comprensione e analisi del testo. Gli studenti lavorano su strutture narrative, relazioni tra informazioni e arricchimento lessicale.

Obiettivi: comprensione del testo, analisi delle strutture narrative, arricchimento lessicale, sintesi e rielaborazione critica.

MISSIONE TESTO (CLASSE 5)

Laboratorio avanzato di lettura e pensiero critico. Gli alunni imparano a interpretare testi narrativi e informativi, individuare connessioni e sviluppare capacità inferenziali.

Obiettivi: comprensione del testo, analisi delle strutture narrative, arricchimento lessicale, capacità di sintesi e rielaborazione critica

PAROLE IN CRESCITA (CLASSI 1-2)

Corso progressivo che rafforza lettura, comprensione e ortografia di base. L'approccio è laboratoriale e digitale, con sviluppo graduale del lessico.

Obiettivi: lettura, comprensione del testo, ortografia di base, arricchimento lessicale.

DETECTIVE DEI TESTI (CLASSI 3-4-5)

Percorso avanzato per sviluppare strategie di comprensione, analisi del testo e scrittura. Integra riflessione linguistica, lessico e pensiero critico.

Obiettivi: comprensione del testo, analisi del testo, scrittura, pensiero critico.

PERCORSI SCUOLA PRIMARIA, SECONDARIA DI I E II GRADO

Percorsi creativi e digitali che integrano italiano e nuove tecnologie, offrendo agli studenti strumenti innovativi per esprimere idee, sviluppare competenze narrative e comunicative, e sperimentare forme di produzione multimediale. Attraverso laboratori di robotica, podcasting e progettazione di eventi, gli alunni approfondiscono lettura, scrittura, storytelling e capacità di organizzazione, trasformando l'apprendimento linguistico in esperienze interattive e collaborative.

RUR, ROBOT A TEATRO

Un laboratorio in cui la robotica educativa diventa strumento per esplorare il linguaggio, la narrazione e la rappresentazione teatrale.

Obiettivi: linguaggio creativo, narrazione, espressione teatrale, utilizzo della robotica educativa.

PODCAST & SCHOOL

Un percorso in cui la produzione di un podcast diventa il mezzo attraverso cui gli alunni esplorano, approfondiscono e comunicano contenuti disciplinari.

Obiettivi: produzione audio, comunicazione, esplorazione dei contenuti disciplinari, competenze digitali.

SCHOOL MUSIC FESTIVAL

Un percorso interdisciplinare in cui gli studenti progettano e realizzano un festival musicale scolastico, dalla scrittura dei testi fino all'organizzazione dell'evento finale.

Obiettivi: scrittura creativa, progettazione di eventi, collaborazione interdisciplinare, espressione artistica e musicale

ITALIANO L2

Percorsi di Italiano L2 progettati per accompagnare gli studenti non madrelingua nella scoperta e nel consolidamento della lingua, dalla comunicazione orale e il lessico di base fino alla lettura, scrittura e comprensione più avanzata. I laboratori integrano attività creative e digitali, stimolando storytelling, produzione di contenuti multimediali e partecipazione attiva, adattandosi ai diversi livelli di competenza e favorendo sviluppo linguistico, espressivo e collaborativo.

PERCORSI SCUOLA PRIMARIA

L2 PAROLE IN CRESCITA (CLASSI 1-2)

Corso di alfabetizzazione in italiano per studenti non madrelingua. Favorisce comunicazione orale, lessico di base e prime competenze di lettura e scrittura in modo inclusivo.

Obiettivi: comprensione orale, comunicazione orale, lessico di base, prime competenze di lettura e scrittura.

PAROLE IN MOVIMENTO (CLASSI 3-4-5)

Percorso di consolidamento linguistico per studenti L2. Integra lingua per la vita quotidiana e per lo studio, sviluppando competenze comunicative e lessicali.

Obiettivi: comprensione orale e scritta, comunicazione orale e scritta, lessico funzionale e disciplinare, strategie di apprendimento della lingua.

PERCORSI SCUOLA PRIMARIA, SECONDARIA DI I E II GRADO

I laboratori RUR, Robot a Teatro, Podcast & School, Roboable for All, School Music Festival, RUR Digitale: Teatro in Coding, Digital Voices, Digital Music Studio sono adattabili per i vari livelli di competenza per l'area di Italiano L2.

INGLESE

Sviluppa competenze di ascolto, lettura, scrittura e conversazione in lingua inglese. Approfondisce grammatica, lessico e funzioni comunicative, integrando attività pratiche e laboratoriali che stimolano creatività e collaborazione. Include l'analisi di testi autentici, produzione linguistica e attività interattive che favoriscono comprensione interculturale e capacità di esprimersi in contesti diversi. Prevede esercizi di conversazione, ascolto e scrittura creativa, anche attraverso strumenti digitali e progetti innovativi.

PERCORSI SCUOLA PRIMARIA

Ciclo 1 – Classi 1-2

ENGLISH LAB – LEARN, PLAY AND SPEAK! (CLASSE 1)

Introduzione alla lingua inglese con approccio comunicativo, giochi e attività digitali.

Obiettivi: ascolto, parlato, lettura e scrittura, approccio comunicativo e pratico alla lingua, attività digitali, cooperative e interattive, curiosità linguistica e autonomia nell'uso della lingua

ENGLISH LAB – COMMUNICATE AND DISCOVER (CLASSE 2)

Percorso che sviluppa competenze linguistiche attraverso attività interattive e cooperative.

Obiettivi: ascolto, parlato, lettura e scrittura, approccio comunicativo e pratico, attività digitali e cooperative, curiosità linguistica e autonomia.

ENGLISH LAB DIGITALE (CLASSI 1-2)

Corso base con approccio comunicativo e digitale per sviluppare le prime competenze linguistiche.

Obiettivi: Competenze linguistiche integrate, attività digitali e cooperative, comunicazione pratica e motivante, autonomia e curiosità nell'uso della lingua.

Ciclo 2 – Classi 3-4-5

ENGLISH LAB – SPEAK, PLAY AND EXPLORE (CLASSE 3)

Laboratorio che potenzia l'uso pratico della lingua in contesti quotidiani e narrativi.

Obiettivi: competenze linguistiche integrate (ascolto, parlato, lettura, scrittura), attività interattive e digitali con Classwise, apprendimento motivante e naturale, curiosità e autonomia linguistica

ENGLISH LAB – LANGUAGE AND CULTURE (CLASSE 4)

Percorso che integra lingua e cultura con attività comunicative e digitali.

Obiettivi: uso pratico della lingua inglese, attività digitali e cooperative con Classwise, narrazione e storytelling, autonomia, curiosità e comunicazione in contesti realistici.

ENGLISH LAB – COMMUNICATE, DISCOVER, CONNECT (CLASSE 5)

Laboratorio avanzato orientato alla comunicazione e alla comprensione culturale.

Obiettivi: Competenze linguistiche integrate, attività digitali e cooperative con Classwise, comunicazione naturale e motivante, autonomia, collaborazione e curiosità

ENGLISH ADVENTURE LAB (CLASSI 3-5)

Percorso avanzato che sviluppa comunicazione, lessico e produzione linguistica attraverso attività collaborative e digitali.

Obiettivi: Vocabolario e grammatica in contesti reali, abilità di ascolto, parlato, lettura e scrittura, attività digitali e interattive, collaborazione e comunicazione tra pari

PERCORSI SCUOLA PRIMARIA, SECONDARIA DI I E II GRADO

TEATRO CON I ROBOT IN INGLESE

Un percorso per integrare teatro, robotica educativa e lingua inglese per sviluppare creatività, comunicazione e competenze digitali attraverso attività laboratoriali.

Obiettivi: Creatività teatrale, comunicazione in lingua inglese, utilizzo di strumenti digitali e robotica educativa, lavoro collaborativo e laboratoriale.

I laboratori Podcast & School, Roboable for All, Digital Voices Lab, School Music Festival e Digital Music Studio possono essere adattati per l'area della lingua inglese per i vari livelli di competenza.

MATEMATICA

Laboratori di Matematica e Robotica

Percorsi che rendono concreti concetti matematici astratti stimolano problem solving, pensiero logico e collaborazione, attraverso attività pratiche, tinkering, coding e robotica educativa. I laboratori combinano strumenti digitali, LEGO Education SPIKE e kit robotici per costruire modelli, simulare situazioni e rappresentare dati in modo interattivo e creativo.

PERCORSI SCUOLA PRIMARIA

Ciclo 1 – Classi 1-2

NUMERI IN MOVIMENTO

Matematica e Robotica per piccoli esploratori

Laboratorio innovativo per esplorare numeri, spazio e relazioni tramite LEGO Education SPIKE Essential, attività pratiche, coding e tinkering.

Obiettivi: esplorare e rappresentare quantità, comprendere valore posizionale e scomposizione dei numeri, consolidare addizione e sottrazione, introdurre prime tabelline e pattern, costruire figure geometriche e sperimentare coding, stimolare creatività, collaborazione e problem solving.

SFIDE DI LOGICA

Matematica, coding e robotica creativa (Classe 2)

Laboratorio di matematica con LEGO SPIKE per esplorare numeri, operazioni, sequenze e problem solving collaborativo.

Obiettivi: contare, leggere e scrivere numeri, applicare operazioni inverse e tabelline, comprendere relazioni tra numeri, esplorare simmetrie, percorsi e figure geometriche, raccogliere e rappresentare dati.

MATEMATICA IN AZIONE

Laboratorio creativo e digitale con LEGO Spike (Ciclo 1)

Percorso di 30 ore per rafforzare competenze logico-matematiche attraverso calcolo, geometria, rappresentazione dati, problem solving e coding.

Obiettivi: pensiero logico e approccio scientifico, calcolo e operazioni, geometria e rappresentazione di figure, problem solving e coding.

Ciclo 2 – Classi 3-5

MATEMATICA IN AZIONE

Costruire, programmare, risolvere (Classe 3)

Laboratorio basato su problem solving, costruzione e programmazione con LEGO SPIKE: operazioni, frazioni e geometria.

Obiettivi: operazioni aritmetiche e consolidamento, sistema posizionale e frazioni, geometria, perimetri e aree, coding e problem solving collaborativo.

ROBOT E GEOMETRIE (CLASSE 4)

Laboratorio avanzato con LEGO SPIKE Prime per integrare matematica e robotica educativa: frazioni, numeri decimali, geometria e coding.

Obiettivi: Leggere e scrivere numeri fino alle migliaia, comprendere frazioni e numeri decimali, calcolare perimetri, aree e misurare angoli, sviluppare pensiero computazionale e problem solving.

MISSIONE PROBLEM SOLVING (CLASSE 5)

Laboratorio che integra modellizzazione, robotica e pensiero computazionale con LEGO SPIKE Prime, per affrontare concetti matematici complessi.

Obiettivi: numeri fino alle migliaia, frazioni e numeri decimali, geometria e misure (perimetri, aree, angoli), pensiero computazionale e problem solving.

MATEMATICA IN AZIONE AVANZATA

Laboratorio Creativo e Digitale con LEGO Spike (Classi 3-5)

Percorso di 30 ore per rafforzare numeri, frazioni, operazioni, geometria, rappresentazione dati e problem solving, combinando tinkering e making.

Obiettivi: numeri naturali e decimali, frazioni e frazioni decimali, geometria e figure, perimetri, aree e analisi dati, pensiero logico, problem solving e collaborazione.

PERCORSI SCUOLA PRIMARIA, SECONDARIA DI I E II GRADO

RBTS IN MATH

Apprendimento interattivo di matematica tramite robotica educativa, ispirato al modello europeo Robotics Based Training in Mathematics.

Obiettivi: concetti matematici concreti, problem solving e pensiero logico, collaborazione tra studenti, integrazione robotica nella didattica matematica.

MATH IN MOTION DIGITALE

Animazioni e giochi interattivi per rappresentare problemi e concetti matematici in modo visivo e motivante.

Obiettivi: rappresentazione visiva di concetti matematici, ragionamento logico e analisi, motivazione e partecipazione digitale, collegamento tra matematica astratta e applicazioni pratiche.

ROBOABLE FOR ALL

Laboratorio di rinforzo matematico tramite kit robotici, costruzione di modelli e simulazioni pratiche.

Obiettivi: applicazione pratica dei concetti matematici, problem solving, logica e creatività, integrazione coding e robotica, autonomia e collaborazione tra studenti.

STEM ON BOARD

Coding unplugged per salvare il mare

Attività di coding unplugged per sviluppare cooperazione, pensiero computazionale e sensibilità ambientale.

Obiettivi: pensiero computazionale, applicazione interdisciplinare dei concetti matematici, collaborazione, osservazione e approccio scientifico, sensibilizzazione alla sostenibilità.

ROBOABLE VIRTUAL LAB E VIRTUAL TOY FACTORY

Programmazione di robot virtuali e progettazione digitale di invenzioni matematiche per sperimentare e modellizzare concetti.

Obiettivi: simulazione di problemi matematici in ambienti virtuali, modellizzazione e progettazione digitale, creatività, problem solving e pensiero logico-matematico, integrazione digitale e robotica nella didattica

SCIENZE

Percorsi che collegano scienza, tecnologia e robotica per esplorare fenomeni naturali, ecosistemi e sostenibilità. Le attività stimolano osservazione, esperimenti, curiosità e lavoro collaborativo, integrando strumenti digitali come il microscopio CampusAuge, robotica educativa e ambienti virtuali.

PERCORSI SCUOLA PRIMARIA

Ciclo 1 – Classi 1-2

PICCOLI SCIENZIATI

Alla scoperta del mondo naturale (Classe 1)

Laboratorio scientifico esperienziale con osservazione, esperimenti e microscopio CampusAuge. Attività su sensi, materiali, viventi, acqua, corpo umano e animali.

Obiettivi: osservazione, metodo scientifico, curiosità, autonomia, creatività.

SCIENZA IN ESPLORAZIONE

Esperimenti tra aria, acqua e natura (Classe 2)

Laboratorio scientifico con osservazione, esperimenti e indagine sul campo, usando CampusAuge. Attività su aria, acqua, materiali e viventi.

Obiettivi: osservare e sperimentare fenomeni naturali, consolidare metodo scientifico e lavoro collaborativo.

PICCOLI ESPLORATORI

Scienze in azione con microscopio e laboratorio (Classi 1-2)

Percorso di 30 ore con osservazione, tinkering e making. Attività su corpo umano, sensi, materiali, viventi e non viventi, animali e piante, con integrazione del microscopio CampusAuge.

Obiettivi: sviluppare curiosità scientifica, capacità di osservazione e di registrazione dei dati, approccio collaborativo.

Ciclo 2 – Classi 3-4-5

INDAGINE SULLA NATURA

Ecosistemi e scoperte scientifiche (Classe 3)

Metodo scientifico con osservazione e sperimentazione di acqua, aria, suolo, foglie, piante, animali e catene alimentari. Microscopio CampusAuge per osservazioni microscopiche.

Obiettivi: osservare e sperimentare fenomeni naturali, applicare metodo scientifico, sviluppare autonomia e pensiero critico.

LABORATORIO TERRA

Ambiente, materia e osservazione scientifica (Classe 4)

Laboratorio di scienze con osservazione di materiali, viventi e ambiente. Attività su stati dell'acqua, suolo, foglie, funghi, vertebrati e invertebrati, ecosistemi. Microscopio CampusAuge incluso.

Obiettivi: sviluppare metodo scientifico, autonomia, creatività, collaborazione.

SCIENZA IN AZIONE

Energia, luce e fenomeni naturali (Classe 5)

Approccio scientifico ai fenomeni naturali: luce, rifrazione, sistema solare, forza, energia, principi nutritivi, sensi, calore. Uso del microscopio CampusAuge per osservazioni pratiche.

Obiettivi: osservare e sperimentare fenomeni naturali complessi, applicare metodo scientifico e pensiero critico, stimolare curiosità e creatività.

PICCOLI SCIENZIATI IN AZIONE

Esperimenti e microscopio (Classi 3-5)

Percorso di 30 ore che integra laboratorio hands-on, tinkering e osservazioni microscopiche. Attività su acqua, aria, foglie, funghi, animali, ecosistemi e materiali.

Obiettivi: osservare e descrivere fenomeni naturali, analizzare materiali e viventi, riconoscere relazioni negli ecosistemi, sviluppare capacità di misura, classificazione e pensiero critico.

PERCORSI SCUOLA PRIMARIA SECONDARIA DI I E II GRADO

ROBOABLE FOR ALL

Laboratorio Scientifico

Laboratorio di rinforzo scientifico tramite robotica educativa, con simulazioni, costruzione di modelli e sperimentazioni pratiche.

Obiettivi: concetti scientifici applicati, pensiero logico e problem solving, curiosità e approccio sperimentale, collaborazione e osservazione.

TOYLAB

I Giocattoli del Futuro

Progettazione creativa di “giocattoli del futuro” con robotica e intelligenza artificiale, integrando scienza, tecnologia e innovazione.

Obiettivi: applicazione pratica di conoscenze scientifiche, progettazione, innovazione e pensiero critico, competenze tecnologiche e digitali, collaborazione e lavoro di gruppo.

STEM ON BOARD

Coding unplugged per salvare il mare

Laboratorio esperienziale su coding, cooperazione e sostenibilità ambientale, con attenzione all'osservazione e protezione degli ecosistemi marini.

Obiettivi: principi base di coding e logica computazionale, consapevolezza ambientale e sostenibilità, cooperazione e lavoro di gruppo, osservazione e approccio scientifico.

ROBOABLE VIRTUAL LAB

Programmazione di robot virtuali per simulazioni scientifiche, esperimenti digitali e problem solving interdisciplinare.

Obiettivi: applicazione di concetti scientifici in ambienti virtuali, pensiero computazionale e problem solving, creatività e sperimentazione digitale, integrazione robotica e tecnologia con scienze.

VIRTUAL TOY FACTORY

Progettazione digitale e AI per invenzioni scientifiche, unendo creatività, tecnologia e osservazione dei fenomeni naturali.

Obiettivi: progettazione e innovazione con strumenti digitali e AI, osservazione scientifica e sperimentazione pratica, pensiero critico e risoluzione di problemi complessi, creatività, collaborazione e integrazione multidisciplinare.

MATERIALI A NOLEGGIO

Tutti i percorsi sono realizzati con materiali a noleggio, permettendo alle scuole di accedere a strumenti avanzati senza necessità di acquisti impegnativi. Tra questi, kit di robotica educativa, strumenti per tinkering e making, microscopi CampusAuge e materiali didattici completi per ogni disciplina. Questa disponibilità consente di allestire laboratori pratici, esperienze interattive e attività collaborative in modo immediato, garantendo un percorso formativo completo e coinvolgente per gli studenti, con flessibilità e massima autonomia nella gestione delle attività.

In particolare, MIRI rappresenta un'opportunità per le scuole, permettendo di allestire ambienti immersivi e altamente tecnologici per esperienze didattiche avanzate. Accanto a MIRi, sono disponibili anche kit di robotica educativa, strumenti per tinkering e making e materiali didattici completi, offrendo alle scuole soluzioni pratiche, flessibili e immediate per realizzare attività interattive, collaborative e multidisciplinari

per ulteriori informazioni
o per fissare un appuntamento, contattare:

Tel 055-5062048
info@musye.com