



Candidatura N. 37634 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. MARGHERITA HACK
Codice meccanografico	MIIC8FB00P
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CROCE ROSSA, 4
Provincia	MI
Comune	San Donato Milanese
CAP	20097
Telefono	025270244
E-mail	MIIC8FB00P@istruzione.it
Sito web	www.icscrocerossa.gov.it
Numero alunni	1161
Plessi	MIAA8FB01G - V.M.RI CEFALONIA "1" S.DONATO M. MIAA8FB02L - VIA MARTIRI DI CEFALONIA "2" MIAA8FB03N - VIA UNICA BOLGIANO MIEE8FB01R - SALVO D'ACQUISTO MIMM8FB01Q - GALILEI - SAN DONATO MILANESE



Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Sperimentazione di forme di comunicazione e/o espressione creativa (es.: pittura, gioco, disegno, etc.) attraverso le tecnologie
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 37634 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)	MOVIMENTO E GIOCO 1	€ 5.682,00
Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)	MOVIMENTO E GIOCO 2	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 11.364,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Italiano per stranieri	ITALIANO L2	€ 5.682,00
Italiano per stranieri	ITALIANO L2. seconda annualità	€ 5.682,00
Lingua madre	Ascolta, ti racconto la storia	€ 10.764,00
Lingua madre	Le parole si animano	€ 5.682,00
Matematica	LA MATEMATICA IN TEAM 1	€ 5.682,00
Matematica	LA MATEMATICA IN TEAM 2 seconda annualità	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.174,00



Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: COMPETENZE DI BASE INFANZIA

Descrizione progetto	<p>L'intervento dell'attività motoria nella scuola dell'infanzia ha l'affascinante prospettiva di prevedere una stimolazione adeguata in un periodo della crescita del soggetto nel quale la ricettività biologica delle strutture nervose è ancora ampia e aperta.</p> <p>Il progetto ha come obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qualificare l'intervento di educazione motoria nella scuola dell'infanzia; - Valorizzare le esperienze di progetti già realizzati; - Costruire un'offerta ampia e articolata di attività motorie da realizzare in ambito scolastico.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio di riferimento dell'istituzione scolastica.

L'Istituto Comprensivo "Margherita Hack" è pubblico, qualificato, formativo, inclusivo, integrato con il territorio. La sua mission è orientata verso l'accoglienza, l'educazione, l'istruzione, l'orientamento delle nuove generazioni attraverso un progetto ed un percorso continuo e condiviso di formazione integrale della persona in collaborazione con le famiglie e il territorio, all'interno dei valori della Costituzione della Repubblica Italiana. L'Istituto aggrega in una sola struttura funzionale le scuole dell'infanzia, della primaria e della secondaria di primo grado, al fine di migliorare e rendere più coerente il progetto formativo rivolto agli alunni dai 3 ai 14 anni.

La scuola dell'infanzia funziona a tempo pieno, in ogni sezione operano due docenti che si occupano delle attività didattiche su 40 ore settimanali. Le ore di compresenza vengono utilizzate per attività di intersezione e/o laboratoriali. Il sostegno, dove è dichiarato dalla certificazione, è affidato all'insegnante specialista. Tutte le sezioni usufruiscono della specialista di religione, mentre l'attività alternativa è eseguita dalle insegnanti della classe.

Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020

Il progetto ha come obiettivi:

STAR BENE CON SE STESSI

- sviluppare e potenziare gli schemi motori posturali;
- sviluppare le capacità coordinative generali;
- avviare allo sviluppo delle capacità di rilassamento;
- acquisire la coscienza corporea relativa alle sensazioni (peso, distanze)
- acquisire corretti comportamenti alimentari.

STAR BENE CON GLI ALTRI

- sviluppare le capacità organizzative in relazione allo spazio e al tempo;
- rispettare i ritmi e le azioni in sequenza;
- consolidare e sviluppare gli schemi motori di base attraverso: attività con oggetti e con attrezzi piccoli, staffette e percorsi;
- sviluppare la destrezza e l'abilità;
- conoscere e praticare giochi tradizionali con la palla
- sviluppare lo spirito collaborativo attraverso giochi di regole, competitivi e cooperativi.

DIMENSIONE ECOLOGICA

- sviluppare i concetti topologici (alto/basso), dentro/fuori);
- sviluppare la lateralità (destra/sinistra);
- conoscere ed essere consapevoli di regole e norme per prevenire comportamenti inadeguati;
- sviluppare l'attenzione per l'ambiente attraverso giochi di orientering;
- acquisire alcune regole del codice della strada attraverso giochi di educazione stradale.



Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

L'intervento dell'attività motoria nella scuola dell'infanzia ha l'affascinante prospettiva di prevedere una stimolazione adeguata in un periodo della crescita del soggetto nel quale la ricettività biologica delle strutture nervose è ancora ampia e aperta. La finalità del progetto è quella di qualificare l'intervento di educazione motoria nella scuola dell'infanzia, costruendo un'offerta ampia ed articolata di attività motorie da realizzare in ambito scolastico e valorizzando le esperienze di progetti già realizzati in precedenza.

Il progetto è rivolto agli alunni della scuola dell'infanzia di età compresa tra i 3 e i 6 anni, eterogenei per provenienza (vista la notevole percentuale di famiglie provenienti da diversi Paesi europei ed extraeuropei), per ragioni socio-culturali (realità familiare e territoriale) e, naturalmente, per caratteristiche individuali. Tale varietà è da considerare una ricchezza che favorisce lo scambio fra le persone. Dalla mia lunga esperienza sia come atleta a livello agonistico, sia nel campo scolastico, i bambini di questa fascia d'età hanno necessità di rafforzare l'autonomia, la capacità di collaborazione, la coordinazione motoria e di prendere consapevolezza della propria corporeità.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

Il progetto è destinato agli alunni della scuola dell'infanzia provenienti da sezioni eterogenee. L'età dei bambini sarà compresa tra i tre e i sei anni. Le figure di riferimento che coordineranno il progetto si avvarranno delle proprie esperienze professionali anche extra-scolastiche. Una Docente metterà a disposizione il proprio Know How maturato in campo sportivo a livello agonistico. La attività avranno tutte una progettazione e uno svolgimento di tipo laboratoriale finalizzate necessità a rafforzare l'autonomia, la capacità di collaborazione, la coordinazione motoria e di prendere consapevolezza della propria corporeità.

Il progetto di svolgerà nei mesi di giugno, in orario pomeridiano dalle 16:00 alle 18:00 orientativamente nei giorni di martedì e mercoledì e comunque dopo aver opportunamente valutato le esigenze e la disponibilità dei genitori e degli operatori scolastici addetti all'apertura e chiusura dell'edificio scolastico.



Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Il progetto non prevede il coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni. Si integra in modo flessibile con altri progetti già in essere nella nostra scuola dell'infanzia alcuni dei quali vengono realizzati in collaborazione con il Comune di San Donato Milanese, In modo particolare il percorso di lavoro si integrerà con i progetti 'Identificazione precoce delle difficoltà di apprendimento' e 'Sportello psico-pedagogico' realizzati in collaborazione con il Comune e con le attività del 'Laboratorio psicomotorio' presente a scuola. Il progetto interviene in una situazione di bisogno innato di stabilire relazioni con altri esseri umani ed il mondo "fenomenologico - percettivo" circostante. Il bambino si scoprirà riconoscendosi riflessivamente come schema corporeo, percezioni, emozioni, azioni capaci e controllate. Incontrerà l' "altro" identificandolo e rispettandolo come un'altra unicità egualmente senziente e quindi come valore aggiunto. Incontrerà le istituzioni educative come rispetto delle regole per vivere gioiosamente e proficuamente insieme. Incontrerà docenti il cui ruolo sarà costantemente di accoglienza e ricezione, di mediazione cognitivo -riflessiva tra il bambino e i vari contesti educativi costituiti dai compagni, materiali, spazi, tempi e linguaggi. Il progetto si articola nell'arco di un anno scolastico.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.

Il bambino sarà sollecitato a fare e a riflettere sulle sue azioni: fra i 3 e i 6 anni, infatti, l'apprendimento passa attraverso l'esperienza. Si impara facendo (*learning by doing*), ed è proprio mediante le diverse azioni che si sviluppano e si potenziano molte capacità che sono alla base della crescita personale di ciascuno (problem solving). Carattere essenziale di tutte le proposte di attività motoria è la cooperazione: i bambini lavoreranno insieme per raggiungere un obiettivo comune (*cooperative learning*) imparando a superare atteggiamenti individualisti e a sviluppare rispetto reciproco e spirito di squadra. Alla fine di ogni percorso i bambini saranno sollecitati a raccontare le esperienze vissute, ad esprimere le loro emozioni, ad avanzare proposte... (*brainstorming*). Lavorando per classi eterogenee verrà facilitata la modalità di interscambio tra bambini di età diverse e all'interno di una coppia o di un piccolo gruppo, il bambino più esperto potrà assumere il ruolo di insegnante-tutor (*peer-tutoring*).

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in

particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE.

Il progetto si pone in coerenza con l'offerta formativa del nostro istituto, in quanto propone il potenziamento della disciplina motoria e di conseguenza di uno stile di vita sano. In passato è stato già realizzato, da parte di esperti esterni, un progetto di attività motoria, che però si è svolto in maniera discontinua e non sempre efficace nella relazione tra bambino e insegnante. Il progetto può favorire l'inclusione dei bambini che hanno bisogni educativi speciali: favorisce l'integrazione dei bambini stranieri, facilitandone i rapporti; permette ai bambini con sindrome di attenzione e iperattività (A.H.D.H.) di incanalare le proprie energie in un'attività mirata; aiuta quelle famiglie che, per motivi economici, non riescono a garantire ai bambini l'accesso a questa attività in orario extrascolastico. Il progetto si apre attraverso la continuità tra i due ordini di scuola: infanzia e primaria e si conclude nel mese di settembre con la formazione delle classi prime, favorendone il passaggio armonico.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Il progetto facilita l'inclusione dei bambini che hanno bisogni educativi speciali: favorisce l'integrazione dei bambini stranieri, facilitandone i rapporti; permette ai bambini con sindrome di attenzione e iperattività (A.H.D.H.) di incanalare le proprie energie in un'attività mirata; aiuta quelle famiglie che, per motivi economici, culturali o di recente immigrazione non riescono a garantire ai bambini l'accesso a queste tipologie di attività, offerte sul territorio da strutture private e quindi particolarmente costose, in orario extrascolastico. Gli alunni che presentano un maggiore disagio negli apprendimenti verranno stimolati soprattutto attraverso attività mirate che verranno condotte a piccolissimi gruppi.

In passato è stato già realizzato, da parte di esperti esterni, un progetto di attività motoria, che però si è svolto in maniera discontinua e non sempre efficace nella relazione tra bambino e insegnante.



Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze.

L'impatto del progetto sulla comunità scolastica sarà valutato attentamente. Una prima verifica immediata sarà fatta alla fine di ogni singola attività tramite un momento di riflessione e di esplicitazione delle attività e delle emozioni vissute. In seguito saranno compilate delle schede di valutazione del raggiungimento degli obiettivi (autonomia, orientamento, relazione, autostima...) L'impatto del progetto sulla maturazione dell'alunno avverrà attraverso osservazioni sistematiche a breve, medio e lungo termine. Il comportamento apprenditivo (impegno, costanza, interesse) e l'acquisizione di abilità verranno valutati tramite verifiche oggettive individuali o di piccolo gruppo. Gli strumenti utilizzati sono piccoli e grandi attrezzi: cinesini, mattoncini, birilli, bacchette, clave, ceppi di legno, cerchi, corde, palle e palline, asse di equilibrio, spalliere, canestri, materassini, ostacoli... Potranno servire anche pezzi di stoffa, giornali, fettuccia, ceste e scatole di diverse dimensioni. Per la raccolta di questo materiale di fortuna si potrà allestire a scuola un "angolo attrezzi": sarà un modo simpatico per abituare anche attraverso questa iniziativa, al rispetto per l'ambiente ed il riciclaggio.

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto e le attività dei singoli moduli verranno comunicati alle famiglie e ai bambini attraverso incontri iniziali di presentazione, in itinere e finali; e attraverso gli organi preposti: Consiglio d'Istituto, segreteria scolastica, comitato dei genitori.

Saranno prodotti dagli stessi bambini elaborati grafici i quali potranno essere raccolti e resi visibili ai genitori. Le attività inerenti il progetto saranno documentate anche attraverso video o foto, sempre nel rispetto della normativa sulla privacy.

Il Comune parteciperà promuovendo l'iniziativa e diffondendone la visibilità anche attraverso la stampa locale.

Tutto il know how acquisito sarà valorizzato e adeguatamente messo a sistema per consentire la replicabilità del progetto in altri contesti negli anni scolastici a venire.

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Il coinvolgimento dei genitori è previsto in tre momenti. In una prima fase si presenterà il progetto, specificandone le finalità e modalità operative. Le fasi di verifica in itinere e finali prevedono un secondo e terzo momento di valutazione in palestra, da parte dei docenti e, in ambito extra-scolastico da parte dei genitori, che in qualità di osservatori privilegiati riferiranno rispetto ai miglioramenti attesi e resi manifesti nei comportamenti dei figli.

Al termine di ogni modulo progettuale verrà somministrato ai genitori un questionario di valutazione al fine di verificare la ricaduta sul gruppo di alunni coinvolti e il gradimento. L'analisi permetterà di individuare punti di forza e di debolezza al fine di migliorare il modulo previsto per il percorso da ripetere nel secondo anno.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

Settore	Elemento
---------	----------

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
MOVIMENTO E GIOCO 1	€ 5.682,00
MOVIMENTO E GIOCO 2	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 11.364,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: **Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)**

Titolo: **MOVIMENTO E GIOCO 1**

Dettagli modulo

Titolo modulo	
MOVIMENTO E GIOCO 1	



**Descrizione
modulo**

La struttura del modulo

L'educazione motoria ha il privilegio di essere una disciplina globalmente formativa in quanto rivolge alla personalità totale dell'individuo nella sua unità complessiva, ma anche di sviluppare insieme tutte le abilità trasferibili, quali: la mobilità, la resistenza, la velocità, il tempismo, la prontezza, l'equilibrio, la coordinazione, il ritmo e l'intelligenza motoria. In campo educativo è trasversale a diverse discipline.

Obiettivi didattici e formativi del modulo

- Conoscenza dello schema corporeo
- Controllo e affinamento degli schemi motori dinamici di base quali camminare, correre, saltare, arrampicarsi, strisciare, lanciare.
- Controllo delle posizioni in equilibrio statico e statico-dinamiche.
- Espressione e comunicazione con il corpo, utilizzando la mimica gestuale.
- Acquisizione dei concetti topologici.
- Acquisizione della lateralità relativa al proprio corpo e all'ambiente circostante.
- Collaborazione nei giochi motori e di coppia.
- Collaborazione nei giochi di squadra.
- Esecuzione di un percorso motorio dopo consegna verbale e dimostrazione.
- Movimento nello spazio in base a suoni, rumori e musica.
- Favorire nei bambini la consapevolezza dell'importanza di una corretta alimentazione.

Contenuti

- Riscaldamento.
- Esercizi vari dei segmenti corporei.
- Camminare da soli e in coppia.
- Correre drammatizzando.
- Strisciare e rotolare.
- Camminare, correre e saltare rispettando gli spazi modulari.
- Arrampicarsi.
- Esercizi di coordinazione oculo-manuale.
- Esercizi di equilibrio.
- Giochi in coppia e di collaborazione.
- Esercizi di lateralizzazione.
- Ascolto e riproduzione di vari CD inerenti l'attività motoria.
- Verbalizzazione.
- Riproduzione grafica.

Le principali metodologie

- Metodologia ludica.
- Learning by doing.
- Drammatizzazione.
- Cooperative learning.
- Brainstorming.
- Peer tutoring.

Risultati attesi.

- Conoscere lo schema corporeo
- Controllare e affinare gli schemi motori dinamici di base quali camminare, correre, saltare, arrampicarsi, strisciare, lanciare.
- Controllare le posizioni in equilibrio statico e statico-dinamiche.
- Esprimere e comunicare con il corpo, utilizzando la mimica gestuale.
- Acquisire i concetti topologici.
- Acquisire la lateralità relativa al proprio corpo e all'ambiente circostante.
- Collaborare nei giochi motori e di coppia.
- Collaborare nei giochi di squadra.
- Eseguire un percorso motorio dopo consegna verbale e dimostrazione.
- Muoversi nello spazio in base a suoni, rumori e musica.



	<p>Modalità di verifica La verifica avverrà attraverso osservazioni sistematiche a breve, medio e lungo termine in cui verrà rilevato il comportamento apprenditivo degli alunni (impegno, costanza, interesse) e tramite verifiche oggettive individuali o di piccolo gruppo per rilevare l'acquisizione delle abilità.</p> <p>Valutazione La valutazione avviene in modo spontaneo e continuo, come acquisizione di informazioni sugli esiti della propria azione. Gli strumenti di valutazione fanno riferimento soprattutto all'osservazione sistematica durante lo svolgimento delle varie attività ed alla compilazione di griglie. Verranno prese in considerazione l'interesse, l'impegno, l'attenzione, l'autonomia, la percezione di sé e i progressi ottenuti rispetto alla situazione iniziale.</p>
Data inizio prevista	01/06/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	MIAA8FB02L
Numero destinatari	30 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MOVIMENTO E GIOCO 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)

Titolo: MOVIMENTO E GIOCO 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	MOVIMENTO E GIOCO 2
----------------------	---------------------



**Descrizione
modulo**

La struttura del modulo

L'educazione motoria ha il privilegio di essere una disciplina globalmente formativa in quanto rivolge alla personalità totale dell'individuo nella sua unità complessiva, ma anche di sviluppare insieme tutte le abilità trasferibili, quali: la mobilità, la resistenza, la velocità, il tempismo, la prontezza, l'equilibrio, la coordinazione, il ritmo e l'intelligenza motoria. In campo educativo è trasversale a diverse discipline.

Obiettivi didattici e formativi del modulo

- Conoscenza dello schema corporeo
- Controllo e affinamento degli schemi motori dinamici di base quali camminare, correre, saltare, arrampicarsi, strisciare, lanciare.
- Controllo delle posizioni in equilibrio statico e statico-dinamiche.
- Espressione e comunicazione con il corpo, utilizzando la mimica gestuale.
- Acquisizione dei concetti topologici.
- Acquisizione della lateralità relativa al proprio corpo e all'ambiente circostante.
- Collaborazione nei giochi motori e di coppia.
- Collaborazione nei giochi di squadra.
- Esecuzione di un percorso motorio dopo consegna verbale e dimostrazione.
- Movimento nello spazio in base a suoni, rumori e musica.

Contenuti

- Riscaldamento.
- Esercizi vari dei segmenti corporei.
- Camminare da soli e in coppia.
- Correre drammatizzando.
- Strisciare e rotolare.
- Camminare, correre e saltare rispettando gli spazi modulari.
- Arrampicarsi.
- Esercizi di coordinazione oculo-manuale.
- Esercizi di equilibrio.
- Giochi in coppia e di collaborazione.
- Esercizi di lateralizzazione.
- Ascolto e riproduzione di vari CD inerenti l'attività motoria.
- Verbalizzazione.
- Riproduzione grafica.

Le principali metodologie

- Metodologia ludica.
- Learning by doing.
- Drammatizzazione.
- Cooperative learning.
- Brainstorming.
- Peer tutoring.

Risultati attesi.

- Conoscere lo schema corporeo
- Controllare e affinare gli schemi motori dinamici di base quali camminare, correre, saltare, arrampicarsi, strisciare, lanciare.
- Controllare le posizioni in equilibrio statico e statico-dinamiche.
- Esprimere e comunicare con il corpo, utilizzando la mimica gestuale.
- Acquisire i concetti topologici.
- Acquisire la lateralità relativa al proprio corpo e all'ambiente circostante.
- Collaborare nei giochi motori e di coppia.
- Collaborare nei giochi di squadra.
- Eseguire un percorso motorio dopo consegna verbale e dimostrazione.
- Muoversi nello spazio in base a suoni, rumori e musica.

Modalità di verifica



	<p>La verifica avverrà attraverso osservazioni sistematiche a breve, medio e lungo termine in cui verrà rilevato il comportamento apprenditivo degli alunni (impegno, costanza, interesse) e tramite verifiche oggettive individuali o di piccolo gruppo per rilevare l'acquisizione delle abilità.</p> <p>Valutazione La valutazione avviene in modo spontaneo e continuo, come acquisizione di informazioni sugli esiti della propria azione. Gli strumenti di valutazione fanno riferimento soprattutto all'osservazione sistematica durante lo svolgimento delle varie attività ed alla compilazione di griglie. Verranno prese in considerazione l'interesse, l'impegno, l'attenzione, l'autonomia, la percezione di sé e i progressi ottenuti rispetto alla situazione iniziale.</p>
Data inizio prevista	03/06/2019
Data fine prevista	28/06/2019
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	MIAA8FB03N
Numero destinatari	30 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MOVIMENTO E GIOCO 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: COMPETENZE DI BASE

--	--



**Descrizione
progetto**

L'obiettivo prioritario che il progetto si propone è il potenziamento delle competenze di base (Lingua madre, L2, matematica), utilizzando linguaggi e metodologie creative e innovative, in grado di attivare differenti canali di comunicazione e sensoriali e di consolidare altresì la sfera psicologico-emotiva (comunicazione in pubblico, gestione dell'ansia, autostima). Attraverso il consolidamento di tutte le attività che quotidianamente si svolgono durante le lezioni, si presterà maggiore attenzione agli studenti che, per vari motivi, hanno necessità di tempi e modalità di apprendimento diversi. Inoltre, intende promuovere lo sviluppo di competenze, con grande attenzione al singolo alunno, accompagnandolo nello sviluppo di abilità e competenze relative all'elaborazione e rielaborazione di contenuti, alla formulazione di sintesi, alla memorizzazione.

Si farà ricorso a una didattica laboratoriale e progettuale atta a garantire opportunità di istruzione e formazione per ciascun alunno dove l'insegnante non dovrà essere più la fonte principale delle informazioni, ma diventare un facilitatore o, meglio, un organizzatore del lavoro. La scuola dovrà diventare un luogo dove i saperi possano costruirsi in spazi collaborativi, flessibili e dinamici insieme all'integrazione con le metodologie didattiche formali e informali. Dal punto di vista formativo il lavoro promuove competenze di tipo creativo anche attraverso metodologie di apprendimento 'rovesciato'.

Dal punto di vista educativo, persegue i seguenti obiettivi:
strutturare un ambiente di apprendimento più accogliente e motivante;
raggiungere una partecipazione attiva e condivisa;
rafforzare i rapporti interpersonali, l'autostima, la condivisione.

Lo sviluppo dei moduli progettuali tiene in considerazione i punti di forza e le criticità già emersi ed evidenziati nel Rapporto di Autovalutazione d'Istituto, in modo da poter rispondere ai fabbisogni reali individuati e supportare la scuola nel percorso di miglioramento avviato nel corso degli ultimi due anni scolastici. Tale percorso si è avvalso anche delle riflessioni emerse dall'analisi dei dati sui livelli di competenze registrati nelle rilevazioni nazionali (INVALSI) che hanno evidenziato una notevole disomogeneità dei livelli raggiunti in uscita dalle classi terze delle diverse sezioni.

I progetti, saranno quindi prioritariamente rivolti a gruppi di alunni e alunne di sezioni diverse che presentano difficoltà di apprendimento e/o impossibilitati a esprimere il proprio potenziale perché provenienti da contesti caratterizzati da disagio socioculturale.

Tenendo presente la centralità dell'alunno come soggetto dell'azione educativa, la corresponsabilità con le famiglie e le caratteristiche del territorio, il progetto si propone comunque finalità più ampie riconducibili anche alle Competenze Chiave europee per l'apprendimento permanente (Recommendation 2006/962/EC on key competences for lifelong learning). Esse intendono promuovere uno sviluppo globale della personalità attraverso il potenziamento delle capacità cognitive, affettive e relazionali e prevenire e limitare i fenomeni d'insuccesso scolastico e di dispersione.

Il nostro Istituto è stato purtroppo caratterizzato per circa un decennio da un immobilismo che non ha permesso di cogliere e acquisire la consapevolezza dei cambiamenti e delle sfide che il mondo della scuola si accingeva a intraprendere. Le dotazioni tecnologiche (Lim, PC, Tablet, laboratori) presenti nel 2014 erano quasi del tutto inesistenti. Per una serie di 'fortunate' circostanze, questa tendenza si è invertita a partire dall'anno scolastico 2014/2015, quando sono state avviate innovazioni di tipo strutturale e organizzativo che hanno portato a un radicale rinnovamento dell'offerta formativa. Nel 2016, la Scuola Secondaria di Primo Grado Galileo è risultata beneficiaria dei finanziamenti PON/FERS. L'importo finanziato per l'Azione 10.8.1. è stato di €15.000. Tale finanziamento ha permesso la realizzazione di una rete wi-fi che ha favorito l'introduzione di strumenti informatici, didattici e laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di apprendimento.

L'Istituto ha poi partecipato a progetti finanziati da aziende presenti sul territorio che hanno permesso l'introduzione delle Lim in oltre il 50% delle aule destinate alla didattica, la realizzazione di tre laboratori di informatica, l'acquisto di tablet, stampanti, macchine fotografiche. I Docenti, così come previsto dal PTOF, RAV e PDM, sono stati coinvolti in numerosi corsi di formazione e aggiornamento.

Il Registro elettronico, introdotto in via sperimentale nel mese di aprile 2016, dal settembre 2016 è entrato in modo stabile e completo nell'attività didattica quotidiana.

Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio di riferimento dell'istituzione scolastica.

San Donato Milanese è una città di 32.221 abitanti, situata direttamente alle porte di Milano. Il suo territorio, distribuito su una superficie di quasi 13 km²; si sviluppa a Sud-Est del capoluogo della regione Lombardia. L'insediamento del centro direzionale dell'Eni, lo sviluppo della piccola e media industria e la crescita del settore terziario hanno richiamato, negli anni Cinquanta, impiegati, operai e professionisti da ogni parte d'Italia tanto che, quello che una volta era un piccolo paese di contadini e fittavoli, luogo di transito e sosta sulla via Emilia, è divenuto, ufficialmente dal 1976, una città.

Dal 2002 fino al 2012, si è registrato un costante aumento della presenza di residenti provenienti da diversi paesi europei ed extraeuropei. Negli anni 2013 e 2014 la tendenza si è invertita, portando la percentuale di residenti stranieri dal 13,37 % al 12,70%.

Il contesto socio-economico di provenienza degli studenti è caratterizzato da famiglie generalmente occupate nel terziario e in occupazioni autonome. La crisi economica degli ultimi anni ha influito notevolmente sugli stili di vita di molte famiglie dei nostri alunni. L'incidenza degli studenti con cittadinanza non italiana è del 10% alla primaria e del 14-15% alla secondaria. Si registra saltuariamente la presenza di singoli alunni rom e sinti, che si fermano per brevi periodi e si integrano positivamente all'interno delle classi in cui vengono inseriti.

Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020

La proposta progettuale, caratterizzata un da approccio che si propone di superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi, si prefigge di promuovere la didattica attiva, mettere al centro le alunne e gli alunni, valorizzare lo spirito d'iniziativa per affrontare lo studio in maniera efficace e coinvolgente.

Il percorso tiene in considerazione i punti di forza e le criticità già emersi ed evidenziati nel Rapporto di Autovalutazione, in modo da poter rispondere ai fabbisogni reali e da supportare la scuola in un percorso di miglioramento. I progetti saranno quindi prioritariamente rivolti a gruppi di alunni e alunne di sezioni diverse che presentano difficoltà di apprendimento e/o impossibilitati a esprimere il proprio potenziale perchè provenienti da contesti caratterizzati da disagio socioculturale.

La didattica laboratoriale permetterà ad ognuno di loro di acquisire consapevolezza delle proprie capacità, perseguendo i seguenti obiettivi:

- Riconoscere la diversità non solo come disabilità psicofisica, ma come disagio nelle relazioni e nell'integrazione del gruppo.
- Individuare le varie diversità come valori aggiunti nel gruppo.
- Elaborare percorsi di integrazione per il superamento della diffidenza e del pregiudizio.
- Ridurre fenomeni di prepotenza, prevaricazione e bullismo.



Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

Destinatari del progetto sono gli alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado, provenienti da situazioni familiari e culturali eterogenee, una parte significativa di essi usa poco le TIC o non ha accesso alla rete (soprattutto nelle classi prime).

Purtroppo non è stato possibile estendere tali moduli alla scuola primaria che usufruisce di un tempo scuola modulato in 40 ore settimanali su 5 giorni. Alcune attività saranno aperte anche alla primaria, strutturando alcuni incontri per le classi, quante in previsione del raccordo con la classe prima della secondaria. Partendo dai dati emersi dal RAV e da PDM sono state progettate attività destinate agli alunni che vivono il disagio di trovarsi in un contesto cittadino complesso.

I percorsi sono orientati verso il recupero e potenziamento dei saperi di base, mediante metodologie innovative e creative, vincolati al consolidamento di una solida formazione iniziale che possa compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto e costituisca il volano per la loro crescita come individui e come cittadini.

Sarà cura della nostra istituzione scolastica definire e rendere noti criteri funzionali alla corretta individuazione dei destinatari. In riferimento alle priorità indicate nel RAV, redatto per il triennio in corso, sarà cura della nostra istituzione scolastica individuare e condividere traguardi di competenza per le aree linguistica e matematica al fine di equilibrare gli esiti in uscita e renderli più omogenei.



Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

Il tempo scuola della Scuola Secondaria è articolato in 30 ore settimanale su 5 giorni. I ragazzi sono impegnati in attività curricolare dalle 8 alle 14 circa. Le attività progettate si svolgeranno durante le ore pomeridiane dalle 14 alle 17 circa, in base alle esigenze dei singoli moduli.

Il modulo di matematica prevede l'apertura della scuola per 10 pomeriggi di tre ore.

Il modulo di lingua italiana 'Ascolta, ti racconto la storia' si articola in due fasi di lavoro di 30 ore ciascuna, da proporre come rientro pomeridiano di due ore, una volta a settimana per l'intero anno scolastico. Sono previste due fasi temporali di lavoro: la prima teorico-disciplinare di circa 15 ore in aula utilizzando anche strumenti multimediali (Pc, Lim, Web); la seconda laboratoriale per le restanti 45 ore da effettuare in spazi più ampi e adeguati al movimento (aula Musica, aula Magna, palestra, teatro comunale).

Il modulo di lingua italiana 'Le parole si animano' si articola in due fasi di lavoro di 15 ore ciascuna, da proporre come rientro pomeridiano di due ore, una volta a settimana.

Il modulo di Italiano L2 prevede l'apertura della scuola per 15 pomeriggi con incontri di due ore.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Il progetto non prevede il coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni.

Si integra in modo flessibile con altri progetti già in essere nella nostra scuola dell'infanzia, alcuni dei quali vengono realizzati in collaborazione con il Comune di San Donato Milanese,

In modo particolare il percorso di lavoro si integrerà con i progetti 'Identificazione precoce delle difficoltà di apprendimento' e 'Sportello psico-pedagogico' realizzati in collaborazione con il Comune e con le attività del 'Laboratorio psicomotorio' presente a scuola.

Il progetto interviene in una situazione di bisogno innato di stabilire relazioni con altri esseri umani ed il mondo "fenomenologico - percettivo" circostante. Il bambino si scoprirà riconoscendosi riflessivamente come schema corporeo, percezioni, emozioni, azioni capaci e controllate. Incontrerà l' "altro" identificandolo e rispettandolo come un'altra unicità egualmente senziente e quindi come valore aggiunto. Incontrerà le istituzioni educative come rispetto delle regole per vivere gioiosamente e proficuamente insieme. Incontrerà docenti il cui ruolo sarà costantemente di accoglienza e ricezione, di mediazione cognitivo -riflessiva tra il bambino e i vari contesti educativi costituiti dai compagni, materiali, spazi, tempi e linguaggi. Il progetto si articola nell'arco di un anno scolastico.



Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.

Il progetto sarà articolato attraverso la metodologia del “fare”, del “learning by doing” (imparare attraverso l'azione). Lo scopo primario (suscitare domande, porre problemi) dell'insegnante deve essere quello di risvegliare il desiderio di imparare e di conoscere nell'allievo.

La didattica si baserà sulla discussione, operata in un ambito in cui l'allievo non si senta giudicato o non apprezzato a priori. Promuoverà un pensiero divergente e critico che necessita di tempi lunghi (tempi di attesa, di tolleranza, del silenzio, del rispetto delle altrui opinioni, della pazienza verso coloro che fanno più fatica di altri ad argomentare o ad esprimersi).

Tempi e spazi saranno ripensati, si farà ricorso ad aspetti non verbali dell'insegnamento quali la prossemica, i silenzi, gli sguardi. Questi elementi saranno parte integrante della didattica opportunamente ripensati e favoriranno la comprensione e l'attenzione degli allievi. In questo contesto l'attenzione degli allievi sarà catturata chiarendo gli obiettivi, ricollegandosi alle conoscenze pregresse come ad una fonte cui attingere, collegando tra loro le conoscenze pregresse e quelle nuove, cogliendo stimoli dal mondo esterno, dalla vita quotidiana, concettualizzando i problemi, utilizzando le suggestioni come idee guida, elaborando supposizioni, ragionamenti, parlando delle possibili soluzioni, controllando e verificando le ipotesi.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola I.C. MARGHERITA HACK
(MIIC8FB00P)

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON-FSE.

Il nostro Istituto è stato caratterizzato per circa un decennio da un immobilismo che non ha permesso di cogliere e acquisire la consapevolezza dei cambiamenti e delle sfide che il mondo della scuola si accingeva a intraprendere. Le dotazioni tecnologiche (Lim, PC, Tablet, laboratori) presenti nel 2014 erano quasi del tutto inesistenti. Per una serie di 'fortunate' circostanze, questa tendenza si è invertita a partire dall'anno scolastico 2014/2015. La rinascita è coincisa con la decisione assunta dal Collegio docenti di candidare l'Istituto ai finanziamenti PON 2014/2020. Nel 2016, la Scuola Secondaria è risultata beneficiaria dei finanziamenti PON/FESR. L'importo finanziato per l'Azione 10.8.1. è stato di €15.000. Tale finanziamento ha permesso la realizzazione di una rete wi-fi che ha favorito l'introduzione di strumenti informatici, didattici e laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di apprendimento.

L'Istituto ha partecipato a progetti finanziati da aziende presenti sul territorio che hanno permesso l'introduzione delle Lim in oltre il 50% delle aule, la realizzazione di tre laboratori di informatica, l'acquisto di tablet, stampanti, macchine fotografiche. I Docenti, così come previsto dal PTOF, RAV e PDM, sono stati coinvolti in numerosi corsi di formazione e aggiornamento.

Il Registro elettronico, introdotto in via sperimentale nel mese di aprile 2016, dal settembre 2016 è entrato in modo stabile e completo nell'attività didattica quotidiana.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola I.C. MARGHERITA HACK
(MIIC8FB00P)

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Le tecniche didattiche alternative alla lezione frontale costituiscono la via privilegiata per ottenere l'inclusività degli studenti più timidi, disagiati o dalle abilità linguistiche meno spiccate. Il lavoro in gruppi disomogenei e la modalità di lavoro collaborativo verranno progettati, attuati e monitorati dal docente proprio per favorire le dinamiche relazionali migliori e inclusive.

Il confronto tra pareri diversi e difficoltà simili, il dialogo su tradizioni diverse e un innato desiderio di raccontarsi costituiscono la via principale per la vera inclusività, ottenuta superando le barriere psicologiche e comunicative dell'emarginazione linguistica. Il carattere inclusivo sarà determinato dalle stesse modalità operative di gioco, lezione non strutturata attraverso gli episodi di apprendimento situati ove tutti gli alunni potranno farsi portatori dei propri saperi.

Si deve però osservare che il progetto va a vantaggio degli alunni che durante le quotidiane attività didattiche faticano maggiormente a sentirsi "inclusi". Le attività di lavoro saranno realizzate con successo se, all'interno dei singoli gruppi, tutti gli alunni si sentiranno adeguatamente stimolati e motivati.

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze.

Il Collegio dei Docenti e i consigli di classe sin dalla fase di presentazione della proposta del progetto si impegnano a trasferire nelle valutazioni curricolari degli/delle alunni/e partecipanti i risultati conseguiti nei percorsi formativi offerti dal PON.

In caso di approvazione del progetto, verranno individuati specifici indicatori e modalità di verifica dei risultati attesi da documentare nel sistema informativo GPU.

Inoltre, laddove previsto, in relazione a ciascun destinatario, si procederà come segue:

- verrà inserita on line la votazione nelle principali materie curricolari pre e post intervento;
- verrà inserita la documentazione online delle prove di verifica delle competenze in ingresso e in uscita degli interventi (laddove richiesto dal sistema);
- verranno somministrati questionari online sulla percezione dell'offerta formativa.

A conclusione di ciascun modulo una scheda di autovalutazione raccoglierà le indicazioni sulle risorse impiegate, sui risultati raggiunti e sulle criticità riscontrate nella realizzazione dello stesso

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali riutilizzabili e come verranno messi a disposizione ; quale documentazione sarà realizzata per favore la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto e le attività dei singoli moduli verranno comunicati alle famiglie e agli studenti attraverso incontri iniziali di presentazione, in itinere e finali. Attraverso il sito web d'Istituto la comunità scolastica sarà costantemente aggiornata. Saranno costruiti prodotti finali che raccolgano i materiali prodotti dagli allievi e i prodotti realizzati dall'intero gruppo classe. Ciascuno riconoscerà il proprio contributo e quello altrui.

Il Comune parteciperà promuovendo l'iniziativa e diffondendone la visibilità anche tramite la stampa locale. Durante gli Open Day scolastici saranno messi a disposizione della cittadinanza i prodotti elaborati dagli allievi.

Tutto il know how acquisito sarà valorizzato e adeguatamente messo a sistema per valorizzare la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practice) e negli anni scolastici a venire.

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Il coinvolgimento dei genitori è previsto in una prima fase in cui il progetto verrà presentato alle famiglie, definendo e condividendo caratteristiche, finalità, modalità operative.

Le fasi di controllo in itinere e finali prevedono un secondo e terzo momento di rivalutazione e condivisione con i genitori, al fine di considerare la ricaduta sul gruppo di alunni coinvolti e il gradimento.

L'attenta analisi dei dati emersi permetterà di individuare punti di forza e di debolezza dell'intero percorso. Le varie fasi progettuali saranno comunicate alle famiglie e al territorio anche per mezzo del sito d'Istituto. I prodotti finali realizzati verranno presentati all'interno del contesto scolastico (Aula Magna) e promossi sul territorio anche attraverso il sito web dell'associazione dei genitori. Il Comune promuove l'iniziativa, diffondendone la visibilità anche tramite la stampa locale.

Gli alunni coinvolti, divisi in piccoli gruppi, documenteranno momenti salienti del lavoro in itinere (fase iniziale teorica, interviste, prove di scena, riprese video) e finale con la raccolta e presentazione dei materiali utilizzati ("libretto di lavoro" e drammaturgia, spendibili come percorso replicabile di operatività didattica, e spettacolo teatrale).



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Progetto Alfabetizzazione alunni stranieri. Progetto di scrittura creativa.	Pag. 65	http://www.icsmargheritahacksandonatom i.gov.it/wp-

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

Settore	Elemento
---------	----------

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
ITALIANO L2	€ 5.682,00
ITALIANO L2. seconda annualità	€ 5.682,00
Ascolta, ti racconto la storia	€ 10.764,00
Le parole si animano	€ 5.682,00
LA MATEMATICA IN TEAM 1	€ 5.682,00
LA MATEMATICA IN TEAM 2 seconda annualità	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.174,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Italiano per stranieri
Titolo: ITALIANO L2

Dettagli modulo

Titolo modulo	
ITALIANO L2	

**Descrizione
modulo****PRESENTAZIONE GENERALE**

Il corso si rivolge agli alunni stranieri presenti nella nostra scuola con scarse competenze linguistiche, ma anche agli allievi presenti sul territorio italiano da un tempo un po' più prolungato ma che abbiano acquisito ancora in modo parziale gli elementi linguistici e culturali nazionali.

Attraverso una serie di macro-argomenti aderenti al vissuto dei ragazzi pre-adolescenti, si attivano lavori di gruppo per mettere a confronto idee, percezioni e stati d'animo, acquisendo lessico e tratti culturali del contesto italiano

L'uso di strumenti tecnologici (Lim, pc) e di mezzi multimediali (video), affiancati ad articoli di giornale, lettere, immagini, fumetti e testi tradizionali vuole mostrare la complessità dei canali comunicativi possibili, stratificati per livelli di complessità.

La creazione di gruppi disomogenei favorisce il reciproco aiuto e l'integrazione degli individui nel gruppo.

Sullo sfondo si realizza il potenziamento delle abilità linguistiche di base di scrittura, lettura, produzione orale e comprensione, mediante la produzione di testi e materiali che descrivano il lavoro compiuto dai singoli gruppi.

Lo sviluppo delle competenze linguistico-comunicative di italiano e l'acquisizione di strategie d'apprendimento adeguate alle necessità formative del contesto scolastico, da parte di studentesse e di studenti stranieri, costituiscono condizioni indispensabili al processo di integrazione sociale e culturale, al fine di garantire una partecipazione attiva ai percorsi didattici, e non solo.

CONTENUTI

In ogni lezione si svilupperanno due parti. Nella prima verrà proposto un focus su un argomento da affrontare in piccoli gruppi, mediante supporti video, immagini, brevi testi, articoli di giornale, brani musicali.

Il docente favorisce l'apprendimento di ciascuno secondo il proprio livello linguistico. Segue un confronto tra gli allievi, che descrivono il tema trattato dal loro gruppo.

Nella seconda parte, agli studenti sarà chiesto di produrre un risultato del proprio lavoro sul focus in forma di piccola rappresentazione, breve testo, manifesto, fumetto, che avranno poi raccolti e costituiranno la narrazione del "viaggio" compiuto.

Temi trattati nei focus:

1. "Mi sento a casa? Come, dove, perché"
2. "Io e la tradizione: cibo, lingua, feste religiose"
3. "Il mondo che ho conosciuto e il mondo che vorrei conoscere"
4. "La tecnologia ci salverà la vita?"
5. "Mi inviti a cena? Raccontami cosa ti piace mangiare, come si cucina e con quali ingredienti"
6. "Come mi vesto io, come si vestono i miei genitori"
7. "I modi di dire più curiosi nella lingua italiana: come si dice nella tua lingua?"
8. "Che caratteri ti piacciono della nazione in cui vivi e quali invece non capisci proprio?"
9. "Raccontaci di te e del tuo carattere"
10. "Il mio tempo libero"

Strumenti e attrezzature: Lim, computer, proiettore, strumenti musicali, impianti audio e luci.

Ambienti dedicati: aula Lim, aula pc

DESTINATARI

Gli alunni dell'Istituto provengono da situazioni familiari e culturali eterogenee, una parte significativa di essi usa poco le TIC o non ha accesso alla rete (soprattutto nelle classi prime). L'utilizzo è spesso limitato all'aspetto ludico.

Partendo dai dati emersi dal Rapporto di Autovalutazione e dal Piano di Miglioramento dell'Istituto, il Gruppo di Lavoro si è orientato verso l'organizzazione di moduli progettuali destinati agli alunni che maggiormente vivono il disagio di trovarsi in un contesto cittadino che, viste le distanze e le difficoltà lavorative dei genitori, poco contribuisce alla socializzazione, al superamento dei disagi, ad acquisire consapevolezza e fare emergere il reale potenziale presente in ognuno di loro.

Gli alunni direttamente coinvolti saranno in un numero massimo di 25 per consentire una buona gestione dei gruppi di lavoro.



Il corso si indirizza a studenti che siano nati all'estero e/o non siano italiani madrelingua dalle competenze diverse, in particolare sono interessati coloro che presentino una conoscenza molto scarsa della lingua italiana (L2) e della cultura del nostro Paese, fino a studenti con conoscenze medie derivanti dalla permanenza un po' più prolungata nel contesto italiano.

TEMPI

L'intervento si articola in un modulo di 30 ore, da proporre come rientro pomeridiano di 2 ore una volta a settimana per 15 lezioni a partire dal mese di ottobre.

Ogni lezione è divisa in due parti, una prima di attività di gruppo a partire dai materiali consegnati dal docente (video, immagini, brevi testi, articoli di giornale, lettere ecc) e la seconda di condivisione e rappresentazione dei contenuti linguistico-culturali appresi.

OBIETTIVI

1. Lo sviluppo di competenze linguistiche di base e intermedie della lingua italiana (L2) negli studenti non nati in Italia e/o non parlanti italiano come lingua madre.
2. Il potenziamento delle quattro abilità di base (lettura, ascolto, produzione scritta, comprensione).
3. La creazione di un ambiente di apprendimento multilivello, che stimoli contemporaneamente i differenti piani di acquisizione della lingua. I ragazzi arriveranno a dialogare, scrivere e inventare, ascoltare e recitare usando la lingua italiana (L2) in modo creativo, personale.
4. La lingua veicola elementi culturali e di civiltà per integrare lo studente non madrelingua nella cultura e nelle usanze italiane attraverso un confronto sistematico, rispettoso e di conoscenza delle rispettive differenze. Tali aspetti attivano la curiosità negli studenti e spingono a rafforzare conoscenze, competenze e abilità linguistiche. L'autostima e l'autovalorizzazione si attivano.
5. La promozione dell'integrazione degli allievi attraverso la lingua italiana L2, con cui raccontare di sé, dei propri sentimenti, delle proprie fatiche e sfide. Ciò favorisce il senso di accoglienza, di appartenenza, di rispetto della comunità e di partecipazione ad essa.
6. L'integrazione avviene attraverso la padronanza della lingua: questo corso vuole favorire proprio questa dimensione socio-culturale proponendo valori etici e civici di primo piano come essenza della nostra società.
7. Continuità con i percorsi di integrazione linguistica eventualmente intrapresi nella Scuola Primaria.

METODOLOGIE

La metodologia prevede l'impiego di tecniche alternative alla lezione frontale, con l'obiettivo di coinvolgere gli studenti e favorire l'attività di gruppo.

In ogni lezione si svilupperanno due parti. Nella prima verrà proposto un focus su un argomento da sviluppare in piccoli gruppi (Cooperative learning) strutturati con livelli linguistici disomogenei. Il tema posto viene offerto mediante supporti video, immagini, brevi testi, articoli di giornale, brani musicali.

Il docente si pone in funzione di tutoring, per favorire l'apprendimento di ciascuno secondo il proprio livello linguistico.

Segue un confronto tra gli allievi, che descrivono il tema trattato dal loro gruppo. Il docente favorisce la modalità debate tra gli allievi.

Nella seconda parte, agli studenti sarà chiesto di produrre un risultato del proprio lavoro sul focus in forma di piccola rappresentazione, breve testo, manifesto, fumetto (Learning by doing and by creating) che favorisca l'apprendimento emozionale e creativo dei concetti affrontati e del lessico strutturato.

Il docente favorisce la cooperazione di ciascuno e il confronto educativo tra gli allievi (Peer-education)

RISULTATI ATTESI E MODALITA' DI VERIFICA

Il risultato principalmente atteso è il coinvolgimento degli allievi stranieri all'interno di una comunità che si presenta accogliente e inclusiva. Attraverso l'apprendimento linguistico agganciato a questioni attuali e cogenti per il vissuto dei preadolescenti, i ragazzi hanno l'opportunità di esprimere se stessi e utilizzare la lingua italiana per scopi comunicativi



	<p>utili.</p> <p>Il coinvolgimento personale ed emotivo rende poi l'atto comunicativo più vero e dunque incisivo.</p> <p>Inoltre ci si attende che questo percorso linguistico rafforzi le competenze di base (lettura, comprensione, scrittura, produzione), talvolta poco spiccate in studenti che non conoscono bene la lingua italiana e che talvolta mostrano scarsi stimoli da parte delle famiglie verso lo sviluppo delle competenze linguistiche di base.</p> <p>Sono previsti momenti specifici di osservazione in itinere e finali in forma di elaborazione scritta e orale. Verranno inoltre valutati, anche dai singoli Consigli di classe, la partecipazione attiva, l'interesse e l'impegno dimostrato e i progressi nelle competenze di base.</p> <p>Verranno proposti sia agli alunni che alle famiglie al termine del progetto questionari di gradimento, di autovalutazione e di riflessione sul percorso.</p> <p>SCALABILITA' E REPLICABILITA'</p> <p>Il progetto viene comunicato alle famiglie e agli studenti su materiali cartacei e anche per mezzo del sito web d'Istituto.</p> <p>Esso prevede la costruzione di un prodotto finale che contenga i materiali prodotti dagli allievi, come una sorta di storytelling del percorso intrapreso dall'intero gruppo classe. Ciascuno riconoscerà il proprio contributo e quello altrui.</p> <p>Il Comune partecipa promuovendo l'iniziativa e diffondendone la visibilità anche tramite la stampa locale.</p> <p>Durante gli Open Day scolastici saranno messi a disposizione della cittadinanza i prodotti elaborati dagli allievi.</p>
Data inizio prevista	16/10/2017
Data fine prevista	30/03/2018
Tipo Modulo	Italiano per stranieri
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8FB01Q
Numero destinatari	27 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ITALIANO L2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Italiano per stranieri

Titolo: ITALIANO L2. seconda annualità



Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	ITALIANO L2. seconda annualità
Descrizione modulo	<p>PRESENTAZIONE GENERALE</p> <p>Il corso si rivolge agli alunni stranieri presenti nella nostra scuola con scarse competenze linguistiche, ma anche agli allievi presenti sul territorio italiano da un tempo un po' più prolungato ma che abbiano acquisito ancora in modo parziale gli elementi linguistici e culturali nazionali.</p> <p>Attraverso una serie di macro-argomenti aderenti al vissuto dei ragazzi pre-adolescenti, si attivano lavori di gruppo per mettere a confronto idee, percezioni e stati d'animo, acquisendo lessico e tratti culturali del contesto italiano</p> <p>L'uso di strumenti tecnologici (Lim, pc) e di mezzi multimediali (video), affiancati ad articoli di giornale, lettere, immagini, fumetti e testi tradizionali vuole mostrare la complessità dei canali comunicativi possibili, stratificati per livelli di complessità. La creazione di gruppi disomogenei favorisce il reciproco aiuto e l'integrazione degli individui nel gruppo.</p> <p>Sullo sfondo si realizza il potenziamento delle abilità linguistiche di base di scrittura, lettura, produzione orale e comprensione, mediante la produzione di testi e materiali che descrivano il lavoro compiuto dai singoli gruppi.</p> <p>Lo sviluppo delle competenze linguistico-comunicative di italiano e l'acquisizione di strategie d'apprendimento adeguate alle necessità formative del contesto scolastico, da parte di studentesse e di studenti stranieri, costituiscono condizioni indispensabili al processo di integrazione sociale e culturale, al fine di garantire una partecipazione attiva ai percorsi didattici, e non solo.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>In ogni lezione si svilupperanno due parti. Nella prima verrà proposto un focus su un argomento da affrontare in piccoli gruppi, mediante supporti video, immagini, brevi testi, articoli di giornale, brani musicali.</p> <p>Il docente favorisce l'apprendimento di ciascuno secondo il proprio livello linguistico. Segue un confronto tra gli allievi, che descrivono il tema trattato dal loro gruppo.</p> <p>Nella seconda parte, agli studenti sarà chiesto di produrre un risultato del proprio lavoro sul focus in forma di piccola rappresentazione, breve testo, manifesto, fumetto, che aranno poi raccolti e costituiranno la narrazione del "viaggio" compiuto.</p> <p>Temi trattati nei focus:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Mi sento a casa? Come, dove, perché" 2. "Io e la tradizione: cibo, lingua, feste religiose" 3. "Il mondo che ho conosciuto e il mondo che vorrei conoscere" 4. "La tecnologia ci salverà la vita?" 5. "Mi inviti a cena? Raccontami cosa ti piace mangiare, come si cucina e con quali ingredienti" 6. "Come mi vesto io, come si vestono i miei genitori" 7. "I modi di dire più curiosi nella lingua italiana: come si dice nella tua lingua?" 8. "Che caratteri ti piacciono della nazione in cui vivi e quali invece non capisci proprio?" 9. "Raccontaci di te e del tuo carattere" 10. "Il mio tempo libero" <p>Strumenti e attrezzature: Lim, computer, proiettore, strumenti musicali, impianti audio e luci.</p> <p>Ambienti dedicati: aula Lim, aula pc</p> <p>DESTINATARI</p> <p>Gli alunni dell'Istituto provengono da situazioni familiari e culturali eterogenee, una parte significativa di essi usa poco le TIC o non ha accesso alla rete (soprattutto nelle classi prime). L'utilizzo è spesso limitato all'aspetto ludico.</p> <p>Partendo dai dati emersi dal Rapporto di Autovalutazione e dal Piano di Miglioramento dell'Istituto, il Gruppo di Lavoro si è orientato verso l'organizzazione di moduli progettuali</p>



destinati agli alunni che maggiormente vivono il disagio di trovarsi in un contesto cittadino che, viste le distanze e le difficoltà lavorative dei genitori, poco contribuisce alla socializzazione, al superamento dei disagi, ad acquisire consapevolezza e fare emergere il reale potenziale presente in ognuno di loro.

Gli alunni direttamente coinvolti saranno in un numero massimo di 25 per consentire una buona gestione dei gruppi di lavoro.

Il corso si indirizza a studenti che siano nati all'estero e/o non siano italiani madrelingua dalle competenze diverse, in particolare sono interessati coloro che presentino una conoscenza molto scarsa della lingua italiana (L2) e della cultura del nostro Paese, fino a studenti con conoscenze medie derivanti dalla permanenza un po' più prolungata nel contesto italiano.

TEMPI

L'intervento si articola in un modulo di 30 ore, da proporre come rientro pomeridiano di 2 ore una volta a settimana per 15 lezioni a partire dal mese di ottobre.

Ogni lezione è divisa in due parti, una prima di attività di gruppo a partire dai materiali consegnati dal docente (video, immagini, brevi testi, articoli di giornale, lettere ecc) e la seconda di condivisione e rappresentazione dei contenuti linguistico-culturali appresi.

OBIETTIVI

1. Lo sviluppo di competenze linguistiche di base e intermedie della lingua italiana (L2) negli studenti non nati in Italia e/o non parlanti italiano come lingua madre.
2. Il potenziamento delle quattro abilità di base (lettura, ascolto, produzione scritta, comprensione).
3. La creazione di un ambiente di apprendimento multilivello, che stimoli contemporaneamente i differenti piani di acquisizione della lingua. I ragazzi arriveranno a dialogare, scrivere e inventare, ascoltare e recitare usando la lingua italiana (L2) in modo creativo, personale.
4. La lingua veicola elementi culturali e di civiltà per integrare lo studente non madrelingua nella cultura e nelle usanze italiane attraverso un confronto sistematico, rispettoso e di conoscenza delle rispettive differenze. Tali aspetti attivano la curiosità negli studenti e spingono a rafforzare conoscenze, competenze e abilità linguistiche. L'autostima e l'autovalorizzazione si attivano.
5. La promozione dell'integrazione degli allievi attraverso la lingua italiana L2, con cui raccontare di sé, dei propri sentimenti, delle proprie fatiche e sfide. Ciò favorisce il senso di accoglienza, di appartenenza, di rispetto della comunità e di partecipazione ad essa.
6. L'integrazione avviene attraverso la padronanza della lingua: questo corso vuole favorire proprio questa dimensione socio-culturale proponendo valori etici e civici di primo piano come essenza della nostra società.
7. Continuità con i percorsi di integrazione linguistica eventualmente intrapresi nella Scuola Primaria.

METODOLOGIE

La metodologia prevede l'impiego di tecniche alternative alla lezione frontale, con l'obiettivo di coinvolgere gli studenti e favorire l'attività di gruppo.

In ogni lezione si svilupperanno due parti. Nella prima verrà proposto un focus su un argomento da sviluppare in piccoli gruppi (Cooperative learning) strutturati con livelli linguistici disomogenei. Il tema posto viene offerto mediante supporti video, immagini, brevi testi, articoli di giornale, brani musicali.

Il docente si pone in funzione di tutoring, per favorire l'apprendimento di ciascuno secondo il proprio livello linguistico.

Segue un confronto tra gli allievi, che descrivono il tema trattato dal loro gruppo. Il docente favorisce la modalità debate tra gli allievi.

Nella seconda parte, agli studenti sarà chiesto di produrre un risultato del proprio lavoro sul focus in forma di piccola rappresentazione, breve testo, manifesto, fumetto (Learning by doing and by creating) che favorisca l'apprendimento emozionale e creativo dei concetti affrontati e del lessico strutturato.

Il docente favorisce la cooperazione di ciascuno e il confronto educativo tra gli allievi (Peer-education)



RISULTATI ATTESI E MODALITA' DI VERIFICA

Il risultato principalmente atteso è il coinvolgimento degli allievi stranieri all'interno di una comunità che si presenta accogliente e inclusiva. Attraverso l'apprendimento linguistico agganciato a questioni attuali e cogenti per il vissuto dei preadolescenti, i ragazzi hanno l'opportunità di esprimere se stessi e utilizzare la lingua italiana per scopi comunicativi utili.

Il coinvolgimento personale ed emotivo rende poi l'atto comunicativo più vero e dunque incisivo.

Inoltre ci si attende che questo percorso linguistico rafforzi le competenze di base (lettura, comprensione, scrittura, produzione), talvolta poco spiccate in studenti che non conoscono bene la lingua italiana e che talvolta mostrano scarsi stimoli da parte delle famiglie verso lo sviluppo delle competenze linguistiche di base.

Sono previsti momenti specifici di osservazione in itinere e finali in forma di elaborazione scritta e orale. Verranno inoltre valutati, anche dai singoli Consigli di classe, la partecipazione attiva, l'interesse e l'impegno dimostrato e i progressi nelle competenze di base.

Verranno proposti sia agli alunni che alle famiglie al termine del progetto questionari di gradimento, di autovalutazione e di riflessione sul percorso.

SCALABILITA' E REPLICABILITA'

Il progetto viene comunicato alle famiglie e agli studenti su materiali cartacei e anche per mezzo del sito web d'Istituto.

Esso prevede la costruzione di un prodotto finale che contenga i materiali prodotti dagli allievi, come una sorta di storytelling del percorso intrapreso dall'intero gruppo classe.

Ciascuno riconoscerà il proprio contributo e quello altrui.

Il Comune partecipa promuovendo l'iniziativa e diffondendone la visibilità anche tramite la stampa locale.

Durante gli Open Day scolastici saranno messi a disposizione della cittadinanza i prodotti elaborati dagli allievi.

Data inizio prevista	22/10/2018
Data fine prevista	29/03/2019
Tipo Modulo	Italiano per stranieri
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8FB01Q
Numero destinatari	27 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ITALIANO L2. seconda annualità

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: Ascolta, ti racconto la storia

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ascolta, ti racconto la storia
Descrizione modulo	<p>Presentazione generale</p> <p>Il progetto ha come obiettivo primario il potenziamento della lingua Italiana e delle quattro abilità di base (lettura; ascolto/comprendione; produzione scritta; lessico/correttezza grammaticale) utilizzando linguaggi e metodologie creative come l'espressione musicale e teatrale, in grado di attivare molteplici canali di comunicazione e sensoriali e di consolidare altresì la sfera psicologico-emotiva (comunicazione in pubblico, gestione dell'ansia, autostima).</p> <p>Contenuti</p> <p>Come contenuti attraverso cui sviluppare il percorso, si intende utilizzare materiali significativi sul piano letterario e storico di periodi e eventi centrali della cultura e identità nazionale italiana tra Ottocento e Novecento (brani letterari, fonti storiche, lettere, diari, testimonianze dirette, canti e brani strumentali, documenti video) che verranno analizzati, rielaborati, assemblati dalla classe (anche in piccoli gruppi con una suddivisione dei compiti) per poi trasportarli in una riscrittura drammaturgica.</p> <p>Il prodotto finale sarà una rappresentazione teatrale che convoglierà interventi pluridisciplinari: Italiano (stesura drammaturgica); Storia (analisi di documenti e selezione); Musica (canto, esecuzione musicale con strumenti); Tecnologia (impianto audio e luci, utilizzo di strumenti digitali e programmi per la selezione di immagini e video, che andranno a costituire la parte scenografica)</p> <p>Destinatari</p> <p>Gli alunni direttamente coinvolti saranno al massimo 30, numero ritenuto adeguato alla costituzione di una classe di lavoro. Si intende tuttavia creare una struttura di classe flessibile: gli studenti verranno suddivisi più volte in gruppi ridotti a cui affidare obiettivi chiari, specifici e concreti (compiti di realtà) e inseriti in laboratori mobili. Si ipotizza, inoltre, in una fase avanzata dei lavori, il coinvolgimento di altre classi o di genitori che potranno partecipare collaborando in vari ambiti (coro, scenografie, costruzione e assemblaggio di immagini e video, luci).</p> <p>Inoltre il progetto, mirando innanzi tutto all'obiettivo dell'inclusività, si rivolge a tutti gli alunni che manifestano interesse verso l'area umanistica e attitudini artistiche, con particolare apertura verso gli studenti con difficoltà varie (Dsa, Bes), segnalati dai docenti o provenienti da contesti di disagio socio-culturale al fine di rafforzare le competenze linguistiche di base. Inoltre coinvolge gli alunni di cittadinanza straniera, sia di prima che di seconda alfabetizzazione, la cui percentuale nel nostro Istituto supera il 15%. L'inclusività si intende rivolta infine anche a quegli studenti bisognosi di stimoli e motivazioni ulteriori perché "plusdotati", in linea con un progetto attivato da alcuni anni nel nostro Istituto.</p> <p>Nella fase successiva e laboratoriale, il progetto intende coinvolgere gli alunni di una/due classi quinte della Scuola Primaria sia come spettatori durante le prove di allestimento e messa in scena sia come partecipanti attivi nell'esecuzione di interventi corali.</p> <p>Tempi</p> <p>L'intervento si articola in due fasi di 30 ore ciascuna, da proporre come rientro pomeridiano di due ore, una volta a settimana per l'intero anno scolastico.</p> <p>Sono previste due fasi temporali di lavoro: la prima teorico-disciplinare di circa 15 ore in aula utilizzando anche strumenti di lavoro multimediali (Pc, Lim, Web); la seconda laboratoriale per le restanti 45 ore da effettuare in spazi più ampi e adeguati al movimento (aula Musica, aula Magna, palestra, teatro comunale).</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>Didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potenziamento delle quattro abilità di base (lettura, ascolto/comprendione, produzione

scritta, lessico/correttezza grammaticale).

- Sviluppo di ulteriori competenze della lingua italiana: costruzione di sintesi e di rielaborazioni scritte, ideazione e riduzione drammaturgica guidata, memorizzazione, esposizione orale, potenziamento espressivo-comunicativo verbale e non verbale.
- Sviluppo di competenze trasversali: potenziamento dell'espressione musicale e artistica, sperimentazione del linguaggio teatrale come forma di comunicazione e di apprendimento, consolidamento delle competenze informatiche.

Formativi

- Competenze di tipo creativo attraverso metodologie che uniscono il linguaggio teatrale e musicale con tematiche storiche e letterarie, individuando collegamenti trasversali alle discipline.
- Acquisizione della propria identità culturale e interculturale dando valore alle produzioni artistiche, letterarie, estetiche nazionali.

Educativi

- Strutturare un ambiente di apprendimento inclusivo più accogliente e motivante, flessibile e aperto ai diversi stili di apprendimento.
- Favorire una partecipazione attiva e condivisa che incentivi senso di responsabilità, interesse, impegno personale e rispetto delle regole.
- Rafforzare i rapporti interpersonali, l'autostima, la capacità di gestire ansia nell'esposizione davanti a un pubblico.
- Contenere il rischio di abbandono scolastico.

METODOLOGIE

La metodologia prevede due fasi di lavoro.

- Prima fase teorico-disciplinare: in piccoli gruppi di ricerca (Cooperative learning) analisi del contesto culturale, storico e artistico-musicale preso in esame attraverso documenti d'epoca (testi letterari, diari, lettere, testimonianze, archivi fotografici, brani musicali, film); tutoring con analisi di testi letterari noti e di fonti storiche; riflessione attraverso lezioni dialogate e debate; ideazione e scrittura di testi da parte degli alunni e rielaborazioni in piccoli gruppi; assemblaggio e trasposizione drammaturgica guidata; ascolto, preparazione ed esecuzione di brani musicali, corali e/o strumentali; uso del Web e di programmi specifici per la ricerca e l'assemblaggio di fonti/immagini.
- Seconda fase laboratoriale: (Learning by doing and by creating) costruzione di scene teatrali attraverso giochi di ruolo, improvvisazioni, movimento e coscienza dello spazio; memorizzazione di sequenze; interpretazione di ruoli e relazione con l'altro; proiezioni di immagini e brani video e musicali nello spazio scenico e interazione con la messa in scena; elaborazione corale e strumentale dei brani musicali selezionati.

Strumenti e attrezzature: Lim, computer, proiettore, strumenti musicali, impianti audio e luci.

Ambienti dedicati: aula Musica, aula Magna, palestra, teatro

RISULTATI ATTESI E MODALITA' DI VERIFICA

I risultati che il progetto prevede sui destinatari sono il consolidamento delle proprie competenze di base, l'ampliamento delle conoscenze in ambito storico-letterario e artistico, la scoperta delle proprie attitudini, potenzialità e talenti.

Il contributo del progetto alla maturazione delle competenze è osservabile innanzi tutto nelle rispettive classi di appartenenza degli alunni ed è misurato attraverso i risultati didattici in Italiano e nelle diverse materie coinvolte.

Per la fase della verifica si prevedono momenti specifici di osservazione in itinere e finali in forma di elaborazione scritta e orale. Verranno inoltre valutati, anche dai singoli Consigli di classe, la partecipazione attiva, l'interesse e l'impegno dimostrato e i progressi nelle competenze di base.

Verranno proposti sia agli alunni che alle famiglie al termine del progetto questionari di gradimento, di autovalutazione e di riflessione sul percorso.

In caso di approvazione del progetto, verranno individuati specifici indicatori e modalità di verifica dei risultati attesi da documentare nel sistema informativo GPU.

Inoltre, laddove previsto, in relazione a ciascun destinatario, si procederà come segue:

- verrà inserita on line la votazione nelle principali materie curriculari pre e post intervento;
- verrà inserita la documentazione online delle prove di verifica delle competenze in



	<p>ingresso e in uscita degli interventi (laddove richiesto dal sistema);</p> <ul style="list-style-type: none"> • verranno somministrati questionari online sulla percezione dell'offerta formativa. <p>A conclusione di ciascun modulo una scheda di autovalutazione raccoglierà le indicazioni sulle risorse impiegate, sui risultati raggiunti e sulle criticità riscontrate nella realizzazione dello stesso.</p> <p>SCALABILITA' E REPLICABILITA'</p> <p>Il progetto viene comunicato alle famiglie e agli studenti anche per mezzo del sito d'Istituto. Esso prevede la costruzione di un prodotto finale con l'allestimento di uno spettacolo teatrale da proporre all'interno del contesto scolastico (Aula Magna) e/o sul territorio. Il Comune partecipa diffondendo la visibilità dell'iniziativa anche tramite la stampa locale e concede gratuitamente l'utilizzo del teatro comunale (Troisi) in cui consentire la fruizione alla cittadinanza.</p> <p>Si intende predisporre una drammaturgia e un "libretto" che possano essere riutilizzati da altre realtà scolastiche interne e esterne sotto il profilo didattico, sia come spunti per la costruzione di più brevi moduli di lavoro in classe, sia come percorso replicabile di operatività e messa in scena teatrale. Il materiale prodotto può prevedere una diffusione in rete sia sul sito della scuola che su piattaforme didattiche.</p> <p>Infine coinvolgendo la stessa classe o in piccoli gruppi si ipotizza una ripresa video dei momenti salienti del lavoro (fase teorica, interviste, prove di scena) e dello spettacolo finale.</p>
Data inizio prevista	16/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8FB01Q
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ascolta, ti racconto la storia

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					10.764,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Le parole si animano

Dettagli modulo



Titolo modulo	
Titolo modulo	Le parole si animano
Descrizione modulo	<p>Presentazione generale</p> <p>Il progetto ha come obiettivo primario il potenziamento della lingua Italiana e delle quattro abilità di base (lettura; ascolto/comprensione; produzione scritta; lessico/correttezza grammaticale) utilizzando linguaggi e metodologie in grado di attivare molteplici canali di comunicazione per veicolare esperienze ed emozioni che prendono vita attraverso l'ascolto dei sensi, della memoria, del tempo e dello spazio.</p> <p>Contenuti</p> <p>Durante i laboratori si sperimenterà come il processo di scrittura nasca dal dialogo tra la parte intuitiva e quella razionale della mente (giochi linguistici), ciò permetterà il passaggio dall'idea alle successive fasi di costruzione, stesura e revisione di un testo. I testi si trasformeranno in un percorso per familiarizzare con il lessico e le sue ambiguità, per osservare le infinite potenzialità combinatorie di parole e pensiero e per infrangere automatismi. Ogni frase, domanda, storia diventerà scintilla in grado di suscitare percezioni e reazioni diverse.</p> <p>Il prodotto finale sarà un libro illustrato corredato da ambientazioni e personaggi in 3D. Vi sarà un coinvolgimento pluridisciplinari: Italiano (stesura libro); Arte - Ceramica (illustrazioni, ambientazioni e personaggi in 3D); Tecnologia (utilizzo di strumenti digitali e programmi per la produzione di immagini e video da proiettare durante la presentazione del prodotto agli studenti degli altri ordini di scuola).</p> <p>Destinatari</p> <p>Gli alunni direttamente coinvolti saranno al massimo 27, numero ritenuto adeguato alla costituzione di una classe di lavoro. Si intende tuttavia creare una struttura di classe flessibile: gli studenti verranno suddivisi più volte in gruppi ridotti a cui affidare obiettivi chiari, specifici e concreti (compiti di realtà) e inseriti in laboratori mobili. Si ipotizza inoltre, in una fase avanzata dei lavori, il coinvolgimento di altre classi o di genitori che potranno partecipare collaborando in vari ambiti (impaginazione delle storie, costruzione e assemblaggio di immagini e testo).</p> <p>Inoltre il progetto, mirando innanzitutto all'obiettivo dell'inclusività, si rivolge a tutti gli alunni che manifestano interesse verso l'area umanistica e attitudini artistiche, con particolare apertura verso gli studenti con difficoltà varie (Dsa, Bes), segnalati dai docenti o provenienti da contesti di disagio socio-culturale al fine di rafforzare le competenze linguistiche di base. Inoltre coinvolge gli alunni di cittadinanza straniera, sia di prima che di seconda alfabetizzazione, la cui percentuale nel nostro Istituto supera il 15%. L'inclusività si intende rivolta infine anche a quegli studenti bisognosi di stimoli e motivazioni ulteriori perché "plusdotati", in linea con un progetto attivato da alcuni anni nel nostro Istituto.</p> <p>Tempi</p> <p>L'intervento si articola in un modulo di 30 ore, da proporre come rientro pomeridiano di due ore, una volta a settimana, orientativamente da ottobre ad aprile.</p> <p>Sono previste due fasi temporali di lavoro: la prima teorico-disciplinare di circa 15 ore, in aula, utilizzando anche strumenti di lavoro multimediali (Pc, Lim, Web); la seconda laboratoriale per le restanti 15 ore da effettuare in spazi più ampi e adeguati alla produzione artistica (aula Ceramica, aula Magna, aula Pittura).</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>Didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potenziamento delle quattro abilità di base (lettura, ascolto/comprensione, produzione scritta, lessico/correttezza grammaticale). • Sviluppo di ulteriori competenze della lingua italiana: considerazione della scrittura come un esercizio di creatività, costruzione di storie, aumento dell'interesse per la lettura, esposizione orale, potenziamento espressivo-comunicativo verbale e non verbale. • Sviluppo di competenze trasversali: potenziamento dell'espressione artistica, reinterpretazione di un testo scritto con il linguaggio delle arti applicate, consolidamento delle competenze informatiche. <p>Formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenze di tipo creativo attraverso metodologie che uniscono il linguaggio verbale e artistico con le emozioni e i meccanismi fantastici ed inventivi , individuando collegamenti trasversali alle discipline.



- Acquisizione della propria identità culturale e interculturale dando valore alle produzioni artistiche, letterarie, estetiche nazionali.

Educativi

- Strutturare un ambiente di apprendimento inclusivo più accogliente e motivante, flessibile e aperto ai diversi stili di apprendimento.
- Favorire una partecipazione attiva e condivisa che incentivi senso di responsabilità, interesse, impegno personale e rispetto delle regole.
- Rafforzare i rapporti interpersonali, l'autostima, veicolare esperienze ed emozioni esplorando nuove tecniche espressive.
- Contenere il rischio di abbandono scolastico.

METODOLOGIE

La metodologia prevede due fasi di lavoro.

- Prima fase teorico-disciplinare: in piccoli gruppi di ricerca (Cooperative learning). Si sperimenterà come il processo di scrittura nasca dal dialogo tra la parte intuitiva e razionale della mente. Si creeranno percorsi in cui la parola diventerà emozione, gioco, trasformazione e dove i meccanismi fantastici e le possibilità d'invenzione diventeranno accessibili e desiderabili. Le lezioni si baseranno sulla ludolinguistica (acrostici, mesostici, tautogrammi ecc) e sulla letteratura potenziale (Oplepiana). Si giocherà con le parole per imparare a comprenderle, amarle e restituire loro vigore. Verranno poi ideate e scritte storie in piccoli gruppi (Peer-education).

- Seconda fase laboratoriale: (Learning by doing and by creating)

Dopo aver realizzato un testo, il gruppo affronterà il processo di ripristino delle antiche tradizioni attraverso le arti plastiche come veicolo di lettura immediata. Saranno ripercorse le tappe dello sviluppo della produzione della ceramica in relazione ai diversi aspetti: pratico – tecnologico - storico – artistico. Il testo scritto sarà reinterpretato con il linguaggio delle arti applicate.

Strumenti e attrezzature: Lim, computer, proiettore, ceramica, forno per ceramica, colori.
Ambienti dedicati: aula Ceramica, aula pittura, aula Magna, laboratorio di Informatica.

RISULTATI ATTESI E MODALITA' DI VERIFICA

I risultati che il progetto prevede sui destinatari sono il consolidamento delle proprie competenze di base, l'ampliamento delle conoscenze in ambito linguistico e artistico, la scoperta delle proprie attitudini, potenzialità e talenti.

Il contributo del progetto alla maturazione delle competenze è osservabile innanzitutto nelle rispettive classi di appartenenza degli alunni ed è misurato dai risultati didattici in Italiano e nelle diverse materie coinvolte.

Per la fase della verifica si prevedono momenti specifici di osservazione in itinere e finali in forma di elaborazione scritta e orale. Verranno inoltre valutati, anche dai singoli Consigli di classe, la partecipazione attiva, l'interesse e l'impegno dimostrato e i progressi nelle competenze di base.

Verranno proposti sia agli alunni che alle famiglie al termine del progetto questionari di gradimento, di autovalutazione e di riflessione sul percorso.

SCALABILITA' E REPLICABILITA'

Il progetto viene comunicato alle famiglie e agli studenti anche per mezzo del sito d'Istituto. Esso prevede la costruzione di un prodotto finale con la stesura di testi illustrati da proporre all'interno del contesto scolastico (Aula Magna) e sul territorio (biblioteca civica, scuola primaria) .

Si intende costruire un piccolo libro illustrato che raccolga tutte le storie create in modo che possa essere riutilizzato da altre realtà scolastiche sotto il profilo didattico. Il materiale prodotto può prevedere una diffusione in rete sia sul sito della scuola che su piattaforme didattiche.

Infine coinvolgendo la stessa classe o in piccoli gruppi si ipotizza una ripresa video dei momenti salienti del lavoro.

Data inizio prevista 16/10/2017

Data fine prevista 27/04/2018



Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8FB01Q
Numero destinatari	27 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Le parole si animano

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: LA MATEMATICA IN TEAM 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	LA MATEMATICA IN TEAM 1
Descrizione modulo	<p>DESTINATARI Gruppi di alunni, bisognosi di stimoli non convenzionali per recuperare le competenze di base e approcciarsi positivamente alla matematica, provenienti da tutte le classi della scuola.</p> <p>PRIORITA' CUI SI RIFERISCE Riduzione delle disuguaglianze. Recupero delle competenze matematiche. Superamento delle difficoltà nelle relazioni sociali: aprirsi e collaborare con i compagni; Sviluppo delle competenze trasversali, in particolare logico-matematiche degli studenti (apprendere con approccio metacognitivo)</p> <p>TRAGUARDO DI RISULTATO Risultati scolastici: Estendere ad una platea più vasta di alunni l'acquisizione di competenze specifiche matematiche. Coinvolgere alunni scarsamente motivati dalla metodologia tradizionale, conducendoli a sviluppare un interesse alla soluzione dei problemi, anche in situazioni di gioco.</p> <p>OBIETTIVO DI PROCESSO Ambiente di apprendimento: lavorare e collaborare in team, utilizzare le nuove tecnologie.</p> <p>ALTRE PRIORITA' Recuperare la motivazione. Valorizzare le differenze. Orientare.</p> <p>SITUAZIONE SU CUI SI INTERVIENE e DESCRIZIONE DELLA MEDIAZIONE DIDATTICA La scuola secondaria ha già esperienza nella capacità di inclusione, infatti ha una utenza che nel tempo si è infoltita di alunni con bisogni speciali e difficoltà varie, pertanto si</p>



interverrà per rispondere alle attese delle famiglie anche con la presente attività, agendo sulla formazione di studenti bisognosi di stimoli diversi dalla didattica tradizionale, e quindi selezionati opportunamente. Il progetto si propone la valorizzazione e il recupero dell'interesse per le attività matematiche con una strategia di lavoro, come la partecipazione a giochi matematici di Istituto e attività di laboratorio, in un'ottica di emersione e consolidamento delle competenze logico-matematiche.

Viene promossa la didattica attiva del tipo problem posing/solving e la didattica laboratoriale. L'intervento è volto ad accompagnare gli alunni in un processo che migliori le loro abilità e competenze matematiche nella soluzione di problemi reali, veri compiti di realtà, ricorrendo alla logica e all'uso di procedimenti matematici, con una modalità di gestione dei moduli che prevede il ricorso ai laboratori.

Il laboratorio dinamico permetterà agli alunni di mettere alla prova le proprie capacità facendo uso di strumenti tecnologici (Lim, pc) e di mezzi multimediali (video), imparando a collaborare in un lavoro a coppie, in piccolo gruppo e a squadre, opportunamente composto sulla base di motivazione, capacità e competenze.

ATTIVITA' PREVISTE

- Formazione del gruppo dei partecipanti dopo la segnalazione dei Consigli di classe;
- Distribuzione degli alunni in gruppi mobili, adeguatamente predisposti in relazione alle attività svolte, alle caratteristiche degli alunni, all'affiatamento nel lavoro, alla reale capacità di trovarsi in una situazione favorevole all'apprendimento. La creazione di gruppi prevalentemente disomogenei favorirà il reciproco aiuto e l'integrazione degli individui nel gruppo.

- Svolgimento di attività matematiche di recupero/consolidamento con strategie non convenzionali, privilegiando le situazioni di gioco e il mezzo informatico. Si tenderà a condurre gli alunni alla comprensione dei concetti matematici affrontati nelle ore disciplinari, in classe, con una metodologia tutta sperimentale.

La preparazione degli alunni si svolgerà in ore pomeridiane, 10 pomeriggi da 3 h (tot 30).

RISORSE UMANE (ORE)/AREA

Per la docente referente esperta, 30 ore frontali di preparazione, di guida e assistenza durante le esercitazioni di correzione test, 30 ore per la docente tutor, assistente e collaboratrice nelle attività didattiche, 30 ore per i compiti di gestione e una figura aggiuntiva.

ALTRE RISORSE NECESSARIE

Fotocopie, computer, stampanti, uso del laboratorio di informatica.

INDICATORI DI VALUTAZIONE E DI PRESTAZIONE

Per misurare il livello di raggiungimento dei risultati si ricorre al profilo di crescita per alunno, rilevato con la valutazione dei test somministrati agli alunni nel corso delle attività di progetto, con le valutazioni disciplinari e con i risultati raggiunti nelle gare, anche nel confronto con l'eventuale pregressa partecipazione ai giochi scolastici.

STATI DI AVANZAMENTO E SITUAZIONE ATTESA

Il punto di sviluppo atteso è l'acquisizione di abilità strumentali e competenze specifiche utili a determinare, in un'ottica di filo lungo, lo sviluppo della consapevolezza delle potenzialità di ciascuno e la volontà di mettersi in gioco, affrontando positivamente una tipologia di situazioni sfidanti.

Il vero obiettivo è però la centralità del discente, l'attenzione ai bisogni cognitivi e affettivi di un gruppo selezionato di alunni che vedrà risvegliata la propria inclinazione ed interesse per la soluzione di compiti matematici di realtà.

SCALABILITA' E REPLICABILITA'

Il progetto viene comunicato alla comunità scolastica e alle famiglie tramite il sito d'Istituto e con le lettere informative alle famiglie degli alunni selezionati. Il Comune partecipa diffondendo la visibilità dell'iniziativa anche tramite la stampa. Il progetto ha una prospettiva di replicabilità con la presentazione del lavoro svolto in laboratorio dai ragazzi nella classe del mattino, con il docente disciplinare.

Data inizio prevista	10/11/2017
Data fine prevista	10/05/2018
Tipo Modulo	Matematica



Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8FB01Q
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LA MATEMATICA IN TEAM 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: LA MATEMATICA IN TEAM 2 seconda annualità

Dettagli modulo

Titolo modulo	LA MATEMATICA IN TEAM 2 seconda annualità
Descrizione modulo	<p>DESTINATARI Gruppi di alunni, bisognosi di stimoli non convenzionali per recuperare le competenze di base e approcciarsi positivamente alla matematica, provenienti da tutte le classi della scuola.</p> <p>PRIORITA' CUI SI RIFERISCE Riduzione delle disuguaglianze. Recupero delle competenze matematiche. Superamento delle difficoltà nelle relazioni sociali: aprirsi e collaborare con i compagni; Sviluppo delle competenze trasversali, in particolare logico-matematiche degli studenti (apprendere con approccio metacognitivo)</p> <p>TRAGUARDO DI RISULTATO Risultati scolastici: Estendere ad una platea più vasta di alunni l'acquisizione di competenze specifiche matematiche. Coinvolgere alunni scarsamente motivati dalla metodologia tradizionale, conducendoli a sviluppare un interesse alla soluzione dei problemi, anche in situazioni di gioco.</p> <p>OBIETTIVO DI PROCESSO Ambiente di apprendimento: lavorare e collaborare in team, utilizzare le nuove tecnologie.</p> <p>ALTRE PRIORITA' Recuperare la motivazione. Valorizzare le differenze. Orientare.</p> <p>SITUAZIONE SU CUI SI INTERVIENE e DESCRIZIONE DELLA MEDIAZIONE DIDATTICA La scuola secondaria ha già esperienza nella capacità di inclusione, infatti ha una utenza che nel tempo si è infoltita di alunni con bisogni speciali e difficoltà varie, pertanto si interverrà per rispondere alle attese delle famiglie anche con la presente attività, agendo</p>



sulla formazione di studenti bisognosi di stimoli diversi dalla didattica tradizionale, e quindi selezionati opportunamente. Il progetto si propone la valorizzazione e il recupero dell'interesse per le attività matematiche con una strategia di lavoro, come la partecipazione a giochi matematici di Istituto, in un'ottica di emersione e consolidamento delle competenze logico-matematiche.

Viene promossa la didattica attiva del tipo problem posing/solving e la didattica laboratoriale. L'intervento è volto ad accompagnare gli alunni in un processo che migliori le loro abilità e competenze matematiche nella soluzione di problemi reali, veri compiti di realtà, ricorrendo alla logica e all'uso di procedimenti matematici, con una modalità di gestione dei moduli che prevede il ricorso ai laboratori.

Il laboratorio dinamico permetterà agli alunni di mettere alla prova le proprie capacità facendo uso di strumenti tecnologici (Lim, pc) e di mezzi multimediali (video), imparando a collaborare in un lavoro a coppie, in piccolo gruppo e a squadre, opportunamente composto sulla base di motivazione, capacità e competenze.

ATTIVITA' PREVISTE

- Formazione del gruppo dei partecipanti dopo la segnalazione dei Consigli di classe;
- Distribuzione degli alunni in gruppi mobili, adeguatamente predisposti in relazione alle attività svolte, alle caratteristiche degli alunni, all'affiatamento nel lavoro, alla reale capacità di trovarsi in una situazione favorevole all'apprendimento. La creazione di gruppi prevalentemente disomogenei favorirà il reciproco aiuto e l'integrazione degli individui nel gruppo.

- Svolgimento di attività matematiche di recupero/consolidamento con strategie non convenzionali, privilegiando le situazioni di gioco e il mezzo informatico. Si tenderà a condurre gli alunni alla comprensione dei concetti matematici affrontati nelle ore disciplinari, in classe, con una metodologia tutta sperimentale. 8i

La preparazione degli alunni si svolgerà in ore pomeridiane, 10 pomeriggi da 3 h (tot 30).

RISORSE UMANE (ORE)/AREA

Per la docente referente esperta, 30 ore frontali di preparazione, di guida e assistenza durante le esercitazioni di correzione test, 30 ore per la docente tutor, assistente e collaboratrice nelle attività didattiche, 30 ore per i compiti di gestione e una figura aggiuntiva.

ALTRE RISORSE NECESSARIE

Fotocopie, computer, stampanti, uso del laboratorio di informatica.

INDICATORI DI VALUTAZIONE E DI PRESTAZIONE

Per misurare il livello di raggiungimento dei risultati si ricorre al profilo di crescita per alunno, rilevato con la valutazione dei test somministrati agli alunni nel corso delle attività di progetto, con le valutazioni disciplinari e con i risultati raggiunti nelle gare, anche nel confronto con l'eventuale pregressa partecipazione ai giochi scolastici.

STATI DI AVANZAMENTO E SITUAZIONE ATTESA

Il punto di sviluppo atteso è l'acquisizione di abilità strumentali e competenze specifiche utili a determinare, in un'ottica di filo lungo, lo sviluppo della consapevolezza delle potenzialità di ciascuno e la volontà di mettersi in gioco, affrontando positivamente una tipologia di situazioni sfidanti.

Il vero obiettivo è però la centralità del discente, l'attenzione ai bisogni cognitivi e affettivi di un gruppo selezionato di alunni che vedrà risvegliata la propria inclinazione ed interesse per la soluzione di compiti matematici di realtà.

SCALABILITA' E REPLICABILITA'

Il progetto viene comunicato alla comunità scolastica e alle famiglie tramite il sito d'Istituto e con le lettere informative alle famiglie degli alunni selezionati. Il Comune partecipa diffondendo la visibilità dell'iniziativa anche tramite la stampa. Il progetto ha una prospettiva di replicabilità con la presentazione del lavoro svolto in laboratorio dai ragazzi nella classe del mattino, con il docente disciplinare.

Data inizio prevista	10/11/2018
Data fine prevista	10/05/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8FB01Q



Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LA MATEMATICA IN TEAM 2 seconda annualità

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
COMPETENZE DI BASE INFANZIA	€ 11.364,00
COMPETENZE DI BASE	€ 39.174,00
TOTALE PROGETTO	€ 50.538,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 37634)
Importo totale richiesto	€ 50.538,00
Num. Delibera collegio docenti	1672
Data Delibera collegio docenti	10/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	1671
Data Delibera consiglio d'istituto	20/04/2017
Data e ora inoltro	08/05/2017 09:09:43
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>MOVIMENTO E GIOCO 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>MOVIMENTO E GIOCO 2</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "COMPETENZE DI BASE INFANZIA"	€ 11.364,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>ITALIANO L2</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>ITALIANO L2. seconda annualità</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Ascolta, ti racconto la storia</u>	€ 10.764,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola I.C. MARGHERITA HACK
(MIIC8FB00P)

10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Le parole si animano</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>LA MATEMATICA IN TEAM 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>LA MATEMATICA IN TEAM 2 seconda annualità</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "COMPETENZE DI BASE"	€ 39.174,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 50.538,00	