



## Candidatura N. 35657 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C.S. BONVESIN DE LA RIVA
<b>Codice meccanografico</b>	MIIC8D9008
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA BONVESIN DE LA RIVA 1
<b>Provincia</b>	MI
<b>Comune</b>	Legnano
<b>CAP</b>	20025
<b>Telefono</b>	0331548306
<b>E-mail</b>	MIIC8D9008@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icsbonvesin.gov.it
<b>Numero alunni</b>	952
<b>Plessi</b>	MIAA8D9015 - VIA CAVOUR/LEGNANO MIEE8D901A - E.DE AMICIS MIEE8D902B - D.D.S. "DON MILANI" MIMM8D9019 - B. DE LA RIVA - LEGNANO



## 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 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Aumento dell'autonomia personale Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento delle capacità di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo Potenziamento delle abilità grafico-pittoriche plastiche per esprimere i propri vissuti/emozioni
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. 35657 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)	Il teatro dei bambini	€ 4.977,90
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	Emozioni in movimento	€ 4.977,90
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	Tutto si trasforma	€ 4.977,90
Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)	Tu chiamale se vuoi ...	€ 4.977,90
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 19.911,60</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Italiano per stranieri	Video-lezioni attraverso un canale youtube	€ 5.082,00
Italiano per stranieri	Video-lezioni attraverso un canale youtube - atto secondo	€ 5.082,00
Lingua madre	Raccontami...in digitale	€ 5.082,00
Lingua madre	Raccontami ancora... in digitale	€ 5.082,00
Matematica	DETECTIVE A SCUOLA	€ 5.082,00
Matematica	DETECTIVE A SCUOLA 2	€ 5.082,00
Matematica	Matem@ticaMente	€ 5.082,00
Matematica	Matem@ticaMente2	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 40.656,00</b>



## 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: Sabato in bottega

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il progetto si articola in moduli integrati relativi alle aree: espressione creativa, espressione corporea e pluri-attività.</p> <p>Nello specifico si intende ampliare l'offerta formativa con laboratori di teatro, di costruttività con materiali di recupero, di gioco, motricità, di arte e narrazione con apertura della scuola nella giornata di sabato da ottobre a marzo.</p> <p>Il progetto mira a rafforzare l'autonomia, a consolidare l'identità ed a sviluppare le competenze, così come esplicitato nel documento delle Indicazioni Nazionali (2012). Il bambino, in un ambiente rassicurante e stimolante, sarà protagonista di nuove esperienze e relazioni sociali.</p> <p>In coerenza con il PTOF con questo progetto si vuole ripensare il tempo e gli spazi educativi e formativi, grazie a una scuola integrata con il territorio in cui l'organizzazione e l'erogazione del servizio, le azioni educative e formative siano finalizzate a garantire il massimo accesso a tutti, una buona inclusione e alti livelli competenza per ciascuno attraverso il potenziamento della didattica laboratoriale.</p> <p>Il progetto presenta le seguenti caratteristiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esperienza di bottega: didattica attiva</li> <li>- Creatività: verrà lasciato largo spazio all'originalità del bambino</li> <li>- Protagonismo del bambino: il bambino verrà accolto tenendo in considerazione le sue attitudini, i suoi interessi e le sue curiosità</li> <li>- Inclusività: il laboratorio è per tutti</li> <li>- Globalità dei linguaggi: l'esperienza proposta sarà tradotta con diversi linguaggi espressivi</li> <li>- Interdisciplinarietà: il progetto incontra tutti i campi di esperienza</li> </ul>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

La Scuola si trova in una posizione centrale della città caratterizzata da una grande varietà di famiglie. Ci sono famiglie di antico insediamento e liberi professionisti, famiglie in situazione di svantaggio socio-culturale. La zona è stata oggetto anche di immigrazione dall'Est Europa, dall'Asia, dall'Africa e dal sud America. Sono presenti diversi nuclei stranieri di seconda generazione. I bambini con cittadinanza non italiana raggiungono il 70% nella scuola dell'infanzia, causando problemi nella gestione delle relazioni e delle comunicazioni scuola-famiglia (PTOF1.1). La presenza di famiglie con status socio economico e provenienza etnica differenti permette il confronto tra le diverse realtà e consente alla scuola di rendere concreta ed effettiva l'integrazione, favorendo l'organizzazione di progetti e attività multiculturali. Infatti, il PTOF della scuola si organizza attorno alla diversità come risorsa e realizza dei percorsi finalizzati alla valorizzazione delle differenze. Il comune affianca la scuola con interventi costanti e continui di facilitazione linguistica e di mediazione culturale per favorire gli inserimenti e il dialogo con le famiglie. Nella scuola è presente un gruppo di lavoro composto da docenti di ogni ordine e da facilitatori che lavorano per migliorare l'integrazione e monitorare costantemente gli alunni. (RAV1.1.b). Lo svantaggio socio-economico e culturale di contesto determina un'alta incidenza di bambini con Bisogni Educativi Speciali (PTOF1.2)

## Obiettivi del progetto

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

Il progetto propone nuove esperienze e opportunità educativo-didattiche per compensare lo svantaggio, riducendo la povertà educativa e culturale.

Gli obiettivi sono: - miglioramento delle competenze cognitive, linguistiche, motorie, espressive; - promozione delle competenze trasversali: spirito di iniziativa e imprenditorialità, imparare a imparare; - potenziamento delle capacità relazionali.

Il nostro progetto risponde ai bisogni delineati nel PTOF:

**Sviluppo di autonomia, interazione e collaborazione:** -Promuovere nell'alunno costruzione di strategie e procedure per organizzare, affrontare e risolvere i compiti in modo personale ed autonomo, valorizzando le proprie potenzialità; - Promuovere percorsi educativi di comprensione e rispetto nei confronti di se stessi, degli altri e dell'ambiente

**Benessere a scuola:**-Sviluppare le potenzialità di ogni alunno per valorizzare le diversità di ciascuno

**Coinvolgimento della famiglia:**- Incentivare i rapporti di collaborazione e d'intesa con le famiglie per coinvolgerle attivamente nel processo educativo/formativo condiviso.

**Sviluppo di competenze di base trasversali:**- Progettare interventi educativi e didattici in funzione dei bisogni formativi degli alunni, che suscitino curiosità e motivazione al sapere e mirati a sviluppare sia competenze di base specifiche e tecniche sia competenze trasversali.

### **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*

Il progetto considera i bisogni emergenti dall'analisi del territorio descritta nel contesto di riferimento: famiglie con svantaggio socioculturale ed economico, famiglie con genitori lavoratori .

Ne consegue che i potenziali destinatari siano gli alunni frequentanti la scuola dell'infanzia di via Cavour di 4 e 5 anni in situazione di disagio, sia italiani sia stranieri.

In particolare sarà stilato un elenco di priorità per i partecipanti al progetto nel seguente modo:

- bambini di 4 e 5anni segnalati dal servizio sociale
- bambini di 4 e 5 anni con pre-iscrizione in assemblea introduttiva
- bambini di 4 e 5 anni con iscrizione in ultima fase

Ogni modulo prevede l'iscrizione da 15 a 20 bambini.

Dopo un momento di osservazione sistematica iniziale del gruppo formatosi, si procederà ad una individuazione più precisa dei bisogni del gruppo stesso ed un conseguente adeguamento della proposta educativo-didattica. Caratteristica imprescindibile del progetto è infatti la flessibilità secondo i bisogni individuati prima e durante il percorso.

### **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.*

La nostra scuola dell'infanzia è aperta già tutti i giorni della settimana per 8 ore al giorno; inoltre garantisce un servizio di pre-scuola dalle 7.30 del mattino gestito dalle docenti. Il comune offre la possibilità di prolungare l'orario di apertura fino alle 18 su richiesta delle famiglie. Per i bambini coinvolti rappresenta un arricchimento del percorso formativo e una garanzia per le famiglie, per il territorio un valido aiuto nel recupero delle sacche di disagio sociale. Pertanto il progetto estende l'apertura della scuola al sabato aprendosi all'intera comunità diventando per i "piccoli cittadini" un ulteriore luogo di aggregazione anche al fine dell'integrazione e dell'inclusione. Proponiamo quindi un nuovo modello di scuola, una scuola intesa come punto di riferimento in ogni momento della settimana. La scuola sarà aperta nelle giornate di sabato dalle 9 alle 12 da inizio ottobre a fine marzo degli a.s. 2017/18 e 2018/19. Ciascun sabato il bambino parteciperà a 2 incontri da 1 ora e mezza dei 2 moduli collegati (modulo teatrale +modulo costruttivo oppure modulo narrativo + modulo gioco-motorio). Verrà coinvolto il personale ATA che assicurerà la sorveglianza e la collaborazione con i docenti.

**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.*

La scuola da anni è impegnata a tessere e consolidare i rapporti con il territorio secondo il principio di sussidiarietà ed è ben inserita nel contesto territoriale, in particolare da due anni è inserita in una rete di collaborazioni con le Parrocchie, il volontariato del terzo settore e l'ente comunale (RELE' – rete del legnanese per la dispersione scolastica) con cui sono state attivate iniziative di supporto e sostegno alle famiglie e agli alunni in difficoltà.

In particolare i rapporti con l'Amministrazione comunale sono costanti e finalizzati alla definizione di strategie comuni per il miglioramento del livello educativo-formativo.

Il Comune svolge un ruolo di raccordo e di co-progettazione quale interlocutore privilegiato del sistema scolastico cittadino

- Nell'individuazione dei bisogni, nell'attivazione delle risorse e nel coordinamento degli interventi;
- Nell'individuazione delle modalità di confronto al fine di definire i reciproci ambiti d'intervento, per competenza e responsabilità, riferiti alle diverse problematiche;
- Nella promozione di una maggiore integrazione tra le diverse scuole;
- Nella razionalizzazione delle relazioni e delle procedure

## **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 può definirsi innovativo in quanto si basa sulla teoria costruttivista secondo cui la conoscenza è costruita dal bambino che ordina le proprie esperienze. Quindi i bambini saranno coinvolti nella costruzione della conoscenza attraverso l'approccio ludico, la ricerca-scoperta ed il lavoro in gruppo. L'approccio ludico è lo strumento che privilegia gli apprendimenti.

La ricerca-scoperta è lo strumento per un apprendimento significativo mentre il lavoro in gruppo favorisce la relazione tra pari e quindi lo sviluppo cognitivo che si caratterizza per essere un processo sociale.

Il progetto permette l'attuazione di una "didattica di bottega" in cui l'ambiente, il tempo, la dimensione socio-relazionale e la metodologia didattica sono fortemente esperienziali e di stampo costruttivista.

Nel l'aula laboratorio l'ambiente può essere modificato di volta in volta a seconda delle esigenze didattiche, permettendo all'alunno di gestire al meglio spazi e materiali. Il tempo è scandito dall'esecuzione del compito e non dallo scorrere dell'orologio. E' un ambiente in cui ci sono più figure dalle quali apprendere: c'è il maestro ma ci sono anche i pari che con le loro potenzialità e caratteristiche danno vita al confronto e all'apprendimento peer to peer.

La pedagogia di Dewey è alla base della didattica laboratoriale: imparare facendo rende il bambino protagonista attivo del proprio apprendimento producendo apprendimenti stabili.

## **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.*

Nella nostra scuola particolare attenzione viene data alle attività laboratoriali e a progetti specifici, che offrono al bambino molteplici occasioni (es. laboratorio espressivo-motorio, musicale, lingua inglese, artistico, emozionale) per lo sviluppo personale.

Contestualmente alla programmazione curriculare di sezione sono previsti momenti d'intersezione nei quali si realizzano esperienze educative e didattiche specifiche per gruppi omogenei di età. Queste inoltre permettono al bambino di confrontarsi e di socializzare con insegnanti e compagni diversi.

Il progetto è connesso con il progetto Diritto allo Studio "Fai la tua parte"(progetto di attività musicale, espressivo-motoria e di lingua inglese) e con progetto "Il corpo: una cosa tutta mia"(progetto di educazione affettiva) che da due anni vengono realizzati dai docenti della scuola (PTOF 10.3)

## 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.*

La didattica di bottega promossa e utilizzata nel progetto è sostanzialmente inclusiva, infatti ciascun bambino parteciperà secondo le proprie capacità e potenzialità, stimolato ad apprendere e migliorare grazie alle dinamiche del gruppo .

L' inclusività sarà favorita in particolare dall'utilizzo di strategie quali :

- il cooperative-learning : saranno proposte principalmente attività di collaborazione, in cui i bambini imparano a lavorare insieme per uno scopo comune, in cui l'opera e l'intervento di ciascuno è fondamentale (nessuno escluso)
- il tutoring: il bambino esperto in un'attività sosterrà un compagno meno esperto. Ciò servirà da aiuto discreto al bambino e da valorizzazione personale per la fiducia in se stesso per l'altro. Tra i due bambini di certo verrà rafforzata e migliorata la relazione
- il problem solving: nel progetto i bambini verranno spesso posti nella condizione di risolvere concretamente un problema: quale miglior modo di unire le idee di ogni bambino per trovare una soluzione?
- il brain-storming o tempesta delle idee: tutti i bambini possono esprimersi in merito a ciò che conoscono, a qualsiasi livello esso sia. Nelle attività ci sarà un'assenza del giudizio rispetto a una pre-conoscenza, ma ci sarà una costruzione insieme di nuove esperienze.
- il dialogo continuo: strumento utile per stimolare la discussione sviluppando il senso critico.

In questo modo si creerà un contesto di accoglienza, integrazione e positiva interdipendenza.

## **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 nostro istituto comprensivo, in seguito all'elaborazione del RAV, ha posto grande attenzione alla didattica per competenze e alla stesura di un curriculum verticale tenendo conto dei traguardi di competenza indicati nelle indicazioni nazionali e nelle competenze chiave europee. I moduli avranno come obiettivo il raggiungimento del livello di competenza indicato nel curriculum verticale del nostro istituto e, al termine delle attività, i bambini partecipanti affronteranno un compito autentico che metterà in evidenza il livello di competenza raggiunto.

Inizialmente si effettuerà un'analisi della situazione iniziale attraverso un'osservazione in base ad indicatori esplicitati in partenza, mentre la valutazione delle competenze acquisite sarà certificata attraverso una matrice fattoriale .

In itinere, l'osservazione sistematica delle attività produrrà documentazioni che saranno la memoria, che guideranno la prosecuzione dei lavori e che daranno una chiave di lettura delle esperienze e del percorso didattico svolto.

Per valutare gli impatti sui destinatari verranno distribuiti alle famiglie due questionari di gradimento: uno a metà percorso (in cui sarà possibile anche segnalare osservazioni per migliorare il progetto in corso) e uno alla sua conclusione (per segnalare punti di forza e criticità al fine di valutare quanto svolto ed elaborare eventuali futuri progetti simili).



### **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 sarà comunicato alla comunità scolastica con una brochure esplicativa in cui i genitori saranno invitati ad un incontro nel quale il progetto sarà illustrato nei dettagli dalle insegnanti. Durante tale incontro sarà possibile preiscrivere il bambino, mentre successivamente sarà diffuso il modulo per l'iscrizione definitiva.

Il progetto prevede due momenti di apertura al territorio: una messa in scena (esito del modulo teatrale e del modulo costruttivo-artistico) e una mostra (esito del modulo narrativo e del modulo espressivo\_motorio).

Questi eventi saranno replicati anche all'interno della scuola dell'Infanzia per condividere l'esperienza anche con i compagni che non hanno potuto partecipare al progetto. Replicare l'esperienza all'interno della scuola potrà essere da stimolo per la prosecuzione all'interno dei percorsi di sezione e di scuola per approfondimenti e ulteriori esperienze collegate e collegabili.

I materiali prodotti durante il progetto 'Sabato in bottega' saranno a disposizione della scuola dell'infanzia e utilizzabili da tutte le sezioni.

### **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.*

Come precisato nel punto precedente, a scuola sarà organizzato un incontro introduttivo tra famiglie interessate e le insegnanti che gestiranno il progetto "Sabato in bottega". Questo sarà un momento fondamentale, in quanto i genitori, alla luce delle linee guida delle attività proposte dalle docenti, potranno esprimere opinioni e suggerimenti per aderire meglio ai bisogni dei bambini che emergeranno. Verranno raccolte le aspettative delle famiglie rispetto a un momento formativo per i bambini insolito ma in un ambiente ben conosciuto.

Le insegnanti in questa fase chiederanno la disponibilità ai genitori a partecipare attivamente attraverso il coinvolgimento in alcune attività specifiche, in cui vivere la relazione con il proprio figlio in maniera diversa nei modi e nel contesto. Il coinvolgimento verterà sia intorno ad attività pratiche, come gli allestimenti, sia intorno ad attività esperienziali-laboratoriali.

Nell'incontro esplicativo i genitori partecipanti potranno rendersi disponibili per collaborare al recupero materiali e rendere concreto il legame scuola-famiglia.



## 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
A scuola di competenza	pagina 24	<a href="http://www.icsbonvesin.gov.it/sites/default/files/pof_triennale_bonvesin16_19.pdf">http://www.icsbonvesin.gov.it/sites/default/files/pof_triennale_bonvesin16_19.pdf</a>
Progetti e laboratori della scuola dell'infanzia	pagina 41	<a href="http://www.icsbonvesin.gov.it/sites/default/files/pof_triennale_bonvesin16_19.pdf">http://www.icsbonvesin.gov.it/sites/default/files/pof_triennale_bonvesin16_19.pdf</a>

## 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
Il teatro dei bambini	€ 4.977,90
Emozioni in movimento	€ 4.977,90
Tutto si trasforma	€ 4.977,90
Tu chiamale se vuoi ...	€ 4.977,90
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 19.911,60</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)**  
**Titolo: Il teatro dei bambini**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	
Il teatro dei bambini	



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>STRUTTURA</b> Il laboratorio "Il teatro dei bambini" si svolgerà sabato mattina dalle 9.00 alle 10.30 nel salone ludico-motorio e nell'aula di musica e LIM .</p> <p><b>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Scoperta e sviluppo delle potenzialità espressive personali</li> <li>- Valorizzazione e potenziamento della comunicazione non-verbale e verbale</li> <li>- Favorire la socializzazione e il rispetto reciproco</li> <li>- Consentire processi di apprendimento diversificati, mediante una pluralità di linguaggi</li> <li>- Stimolare la risposta creativa</li> </ul> <p><b>CONTENUTI:</b> La programmazione del percorso si svolgerà intorno a questi temi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consapevolezza corporea statica e dinamica personale</li> <li>- Consapevolezza corporea statica e dinamica relazionale</li> <li>- Sviluppo dell'espressività attraverso: gesto, movimento, voce, suoni e musica</li> <li>- Creazione collettiva di un canovaccio tematico o storia</li> <li>- Respirazione e rilassamento</li> </ul> <p><b>METODOLOGIE:</b> Il laboratorio prende spunto dalle riflessioni del teatro del 900, in cui si definisce il teatro come un processo, un itinerario di crescita e di scoperta dell'attore-persona. Il bambino, quindi, sarà guidato in un percorso tutto suo alla scoperta di sé, delle proprie potenzialità e di riconoscimento di quelle degli altri, attraverso tecniche ed esercizi teatrali.</p> <p>Ogni incontro si aprirà e si chiuderà con un rito ben preciso con una particolare attenzione su rilassamento e respirazione. Nella prima parte verrà dedicato un momento per l'esplorazione libera del corpo con la musica e nei momenti successivi verranno approfonditi vari aspetti dell'arte teatrale con piacevolezza e liberando la propria creatività. Durante le attività potranno nascere spunti e idee che tracceranno le linee per la costruzione di una vera e propria messa in scena finale, esito dell'esperienza teatrale vissuta insieme.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI :</b> Messa in scena finale, esito concreto del percorso svolto dai bambini, secondo le competenze acquisite.</p> <p><b>MODALITA' DI VERIFICA:</b> Il modulo "Il teatro dei bambini" avrà come obiettivo il raggiungimento del livello di competenza indicato nel curriculum verticale del nostro istituto nelle aree : competenza espressiva ed artistica, motoria, progettuale, sociale e civica, lingua italiana. Al termine delle attività i bambini partecipanti affronteranno un compito autentico che metterà in evidenza il livello di competenza raggiunto.</p> <p>Inizialmente si effettuerà un'analisi della situazione iniziale attraverso un'osservazione in base ad indicatori esplicitati in partenza, mentre la valutazione delle competenze acquisite sarà certificata attraverso una matrice fattoriale .</p> <p>In itinere, l'osservazione sistematica delle attività produrrà "documentazioni" che saranno la memoria, che guideranno e che daranno una chiave di lettura delle esperienze e del percorso didattico svolto.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>07/10/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>24/03/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>MIAA8D9015</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>19 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Il teatro dei bambini**



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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Emozioni in movimento**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Emozioni in movimento



<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>DESCRIZIONE:</b> Le attività si svolgeranno il sabato mattina dalle ore 10.30 alle ore 12 utilizzando i diversi spazi della scuola quali il salone ludico, le aule per la manipolazione e per la psicomotricità, il giardino.</p> <p><b>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI</b> Come da curricolo verticale del nostro istituto si prevede l'acquisizione di competenze, in particolare per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la competenza motoria</li> <li>• la competenza espressiva e artistica</li> </ul> <p>Nello specifico si tratta di portare il bambino a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere e rappresentare la globalità dello schema corporeo</li> <li>• conoscere e rappresentare le parti dello schema corporeo</li> <li>• controllare e coordinare le più semplici posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo</li> <li>• acquisire sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie</li> <li>• conoscere e controllare le proprie emozioni rielaborandole attraverso il corpo e il movimento</li> </ul> <p><b>CONTENUTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• giochi di espressione corporea</li> <li>• giochi/attività con alcune parti del corpo: le mani e i piedi</li> <li>• giochi/attività con i segmenti corporei: le braccia e le gambe</li> <li>• imitazione delle emozioni con la mimica facciale e i movimenti del corpo</li> <li>• attività grafico-pittoriche per la rielaborazione dell'esperienza vissuta attraverso il corpo</li> </ul> <p><b>METODOLOGIE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gioco-dramma</li> <li>• role playing</li> <li>• lavori individuali e di gruppo</li> <li>• cooperative-learning</li> </ul> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> Ci si aspetta che il bambino acquisisca una buona conoscenza e coscienza del proprio schema corporeo e sappia comunicare attraverso il corpo per esprimersi a livello emotivo, per socializzare e collaborare. Attraverso i lavori didattici si vuole realizzare una mostra finale per rendere visibile ciò che è stato svolto sia dai bambini stessi che avranno la possibilità di ripercorrere le tappe del percorso, sia dalle famiglie che prenderanno parte a questa iniziativa.</p> <p><b>MODALITA' DI VERIFICA</b> La verifica verterà su un'osservazione iniziale sui tre argomenti trattati: lo schema corporeo, l'espressione motoria ed emozioni, il gioco motorio. Al termine del lavoro svolto ci sarà una mostra dei lavori prodotti.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	07/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	24/03/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MIAA8D9015
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Emozioni in movimento

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce



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.S. BONVESIN DE LA RIVA  
(MIIC8D9008)

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Espressione creativa (pittura e manipolazione)**

**Titolo: Tutto si trasforma**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Tutto si trasforma



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>STRUTTURA: Gli incontri si terranno il sabato mattina dalle ore 9 alle ore 10.30 o dalle ore 10.30 alle ore 12 presso la scuola dell'infanzia di via Cavour dal 7 ottobre al 24 marzo 2017; verranno usati il salone ludico-motorio e gli spazi laboratoriali. Il modulo è costituito da 20 incontri di 1 ora e 30 minuti per un totale di 30 ore.</p> <p><b>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI:</b> Sperimentare il riuso di materiali ridando loro vita separandoli dalla funzione primaria Sviluppare relazioni spaziali, abilità matematiche e fisiche attraverso le sperimentazioni di incastri, di equilibri, di forme e dimensioni Sviluppare il pensiero creativo Costruire relazioni tra pari collaborando e cooperando per decidere le regole d'uso di spazi e materiali incrementando le competenze sociali. Sviluppare competenze progettuali dando concretezza alle proprie idee ed intuizioni. Creare storie attraverso il materiale e la sua trasformazione. Raggiungere i traguardi di competenza esplicitati nel curriculum verticale del nostro istituto.</p> <p><b>CONTENUTI:</b> Durante gli incontri del progetto verranno messi a disposizione materiali di riuso industriale e domestico con diverse caratteristiche: i bambini potranno esplorare liberamente il materiale a livello sensoriale e saranno lasciati liberi di costruire. Le esplorazioni, inizialmente libere, potranno essere guidate attraverso il materiale dall'insegnante. In una seconda parte del laboratorio, si prenderà spunto dal laboratorio di teatro per costruire setting che portino alla realizzazione di scenografie.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b> Il progetto pone l'attenzione sui processi che sottendono gli apprendimenti, tuttavia l'insegnante valorizzerà le macro-costruzioni e micro-costruzioni prodotte durante gli incontri. I bambini esploreranno i materiali con lavoro individuale e collettivo e arriveranno alla creazione di nuovi oggetti e alla loro trasformazione. Esito di questo laboratorio sarà la messa in scena in sinergia con il modulo "Il teatro dei bambini", in cui emergeranno concretamente le opere dei bambini.</p> <p><b>METODOLOGIA:</b> Il riuso dei materiali di scarto industriale e domestico è al centro della filosofia di Loris Malaguzzi diffusa dalle scuole e dai nidi reggiani. Nelle esplorazioni libere e nelle esperienze guidate il bambino costruisce gli apprendimenti diventando artefice della propria conoscenza. L'insegnante ha un importantissimo ruolo di sostegno e stimolo dell'attività: è un osservatore che partecipa al processo cognitivo e creativo dei bambini in qualità di assistente, consulente e guida. Ha il compito di osservare, documentare, analizzare e discutere il prodotto che viene realizzato dai bambini durante l'attività e di arricchire l'esperienza attraverso un coinvolgimento diretto.</p> <p><b>VALUTAZIONE:</b> Inizialmente si effettuerà un'analisi della situazione iniziale attraverso un'osservazione in base ad indicatori esplicitati in partenza, mentre la valutazione delle competenze acquisite sarà certificata attraverso una matrice fattoriale. In itinere, l'osservazione sistematica delle attività produrrà "documentazioni" che saranno la memoria, che guideranno e che daranno una chiave di lettura delle esperienze e del percorso didattico svolto.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>07/10/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>24/03/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Espressione creativa (pittura e manipolazione)</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>MIAA8D9015</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>19 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Tutto si trasforma

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)**

**Titolo: Tu chiamale se vuoi ...**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Tu chiamale se vuoi ...



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>STRUTTURA:</b> Le attività si svolgeranno il sabato mattina dalle ore 9 alle ore 10.30 utilizzando i diversi spazi della scuola quali il salone ludico, le aule per la manipolazione e per la psicomotricità, il giardino, l'aula biblioteca. L'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali serve per favorire il benessere del bambino, le sue relazioni, le sue scoperte, le sue conoscenze.</p> <p><b>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI</b> Come da curricolo verticale del nostro istituto si prevede l'acquisizione di competenze, in particolare per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la lingua italiana, facendo adottare un registro linguistico appropriato alle situazioni</li> <li>• la promozione espressiva e artistica al fine di esprimere le proprie potenzialità in tale ambito</li> <li>• la promozione della persona e gestione del sé allo scopo di utilizzare strumenti di conoscenza per la comprensione di se stesso e degli altri</li> </ul> <p>Nello specifico la docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• fornirà una prima alfabetizzazione emotiva per rendere capace il bambino di esprimere le proprie emozioni</li> <li>• utilizzerà il dialogo quale strumento privilegiato per aiutare a diventare consapevole delle proprie emozioni</li> <li>• aiuterà il bambino a distinguere le emozioni che fanno star bene da quelle no, per identificare le cose e le esperienze che fanno bene da quelle che possono far male</li> <li>• lo aiuterà a rifiutare le emozioni negative attraverso la capacità di dire "NO"</li> <li>• lo stimolerà per maturare una serena e soddisfacente vita relazionale</li> </ul> <p><b>CONTENUTI</b> Il bambino sarà coinvolto in prima persona a sperimentare concretamente sentimenti ed emozioni attraverso l'ascolto di racconti, drammatizzazioni, racconti di vissuto personale, giochi motori e attività grafico-pittoriche. Le emozioni che verranno prese in considerazione saranno la gioia, la tristezza, la paura, la rabbia, il disgusto, la vergogna.</p> <p><b>METODOLOGIE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• valorizzazione della vita di relazione e del dialogo</li> <li>• valorizzazione del gioco</li> <li>• progettazione aperta e flessibile che parte dal bambino e rispetta la sua soggettività disponendo una serie di interventi funzionali e individualizzati per il raggiungimento degli obiettivi stabiliti</li> <li>• la ricerca-azione e l'esplorazione per favorire la curiosità</li> <li>• utilizzo del problem solving</li> <li>• lavori di gruppo e attività laboratoriali come percorso esplorativo dove si uniscono i saperi disciplinari e quelli di ricerca e di verifica, dove si imparano dinamiche comunicative caratterizzate dalla condivisione cognitiva ed emotiva</li> <li>• il cooperative-learning per creare un clima di collaborazione e di aiuto reciproco</li> <li>• role playing e simulazioni</li> </ul> <p><b>RISULTATI ATTESI</b> L'esperienza vuole portare il bambino a incontrarsi e riconoscersi, ad esprimere, imparare e scoprire. Si vuole che il progetto abbia una ricaduta positiva sul proprio benessere psico-fisico e sull'acquisizione di competenze specifiche. Esito del percorso sarà una mostra con gli elaborati grafico-pittorici svolti.</p> <p><b>MODALITA' DI VERIFICA</b> Verrà attuata un'analisi iniziale della situazione attraverso una raccolta di informazioni sui bambini. In itinere verrà svolta un'osservazione del livello di partecipazione e collaborazione nella gestione di situazioni di apprendimento e di relazione. La verifica si baserà sull'osservazione in situazione che valuterà sia la performance in sé (la capacità di entrare nel ruolo, di interagire...) sia più specificamente di valutare le competenze trasversali e abilità specifiche richieste.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>07/10/2017</p>



<b>Data fine prevista</b>	24/03/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MIAA8D9015
<b>Numero destinatari</b>	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Tu chiamale se vuoi ...

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	<b>TOTALE</b>					<b>4.977,90 €</b>



## 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: Potenziamoci!

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Realizzazione di laboratori extracurricolari organizzati per gruppi eterogenei e di livello, atti sviluppare e consolidare competenze di base attraverso le capacità, le attitudini e la creatività del singolo.</p> <p>Il progetto prevede percorsi formativi per rafforzare e innalzare le competenze di base degli alunni con:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la creazione di setting educativo-didattici basati sull'utilizzo di metodologie inclusive grazie alle TIC</li> <li>- la sperimentazione di nuovi contesti di apprendimento e nuovi modi di rappresentare la conoscenza e nuovi linguaggi</li> <li>- la personalizzazione degli apprendimenti</li> </ul> <p>La tecnologia applicata alla didattica permette l'utilizzo di una metodologia collaborativa che prevede l'apprendimento per scoperta, basato su problemi, sulla motivazione, sui bisogni formativi nell'ottica della personalizzazione e dell'individualizzazione.</p> <p>Grazie alla presenza di strumentazione tecnologica avanzata (LIM, la connessione wifi diffusa, tablet per ogni alunno partecipante, piattaforma Samsung school, stampante 3D, scanner 3D e kit di robotica) è possibile potenziare il Cooperative Learning attraverso il quale gli alunni apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso; la Peer education che attiva un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, di emozioni e di esperienze da parte di alcuni membri di un gruppo ad altri membri di pari; il Tutoring che consiste nel mutuo insegnamento basato su un approccio cooperativo dell'apprendimento.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

La scuola si trova in una posizione centrale della città caratterizzata da un contesto eterogeneo: ci sono famiglie di antico insediamento e liberi professionisti; famiglie in situazione di svantaggio socio-culturale; diversi nuclei di stranieri di seconda generazione. Il nostro istituto da anni è attivo nella realizzazione di interventi costanti e continui di facilitazione linguistica e di mediazione culturale per favorire gli inserimenti e il dialogo con le famiglie. La presenza di famiglie con status socio economico e provenienza etnica differenti permette il confronto tra le diverse realtà e consente alla scuola di rendere concreta ed effettiva l'integrazione, favorendo l'organizzazione di progetti e attività multiculturali. Infatti, il PTOF della scuola si organizza attorno alla diversità come risorsa e realizza dei percorsi finalizzati alla valorizzazione delle differenze. Nella scuola è presente un gruppo di lavoro composto da docenti di ogni ordine e da facilitatori che lavorano per migliorare l'integrazione e monitorare costantemente gli alunni. Lo svantaggio socio-economico e culturale di contesto determina un'alta incidenza di bambini con Bisogni Educativi Speciali. La diversità e complessità delle situazioni sociali, economiche e culturali richiede alla scuola di rendere concreta ed effettiva la propria azione attraverso l'organizzazione di progetti che promuovano attitudini e interessi anche di coloro che risultano più svantaggiati.

## Obiettivi del progetto

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

Il progetto intende promuovere la realizzazione di attività educativo-didattiche, extracurricolari al fine di facilitare la partecipazione e promuovere l'acquisizione/ potenziamento delle competenze di base, con particolare riferimento alle capacità linguistiche e logico- matematiche nonché un potenziamento delle capacità relazionali. In riferimento all'aspetto linguistico, si intende incentivare lo sviluppo delle capacità di espressione e interpretazione di pensieri, fatti, opinioni, sia in forma orale che scritta; promuovere la produzione linguistica creativa anche attraverso strumenti multimediali; stimolare la ricerca e la valutazione delle informazioni( anche on-line); favorire il dialogo interculturale. Le competenze logico - matematiche verranno sviluppate avviando gli alunni alla risoluzione dei problemi mediante percorsi alternativi, ludici e creativi, attivando anche modalità esplorative che stimolino la curiosità e ne incrementino la motivazione.

Come previsto nel PTOF 2016-2019 del nostro istituto l'alunno è posto al centro dell'azione educativa, favorendone lo sviluppo della personalità in ogni direzione e promuovendone lo star bene a scuola.

### **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*

Il progetto considera i bisogni emergenti dall'analisi del territorio: famiglie con svantaggio socioculturale ed economico, famiglie con genitori lavoratori. Ne consegue che i destinatari siano gli alunni delle scuole primarie De Amicis e Don Milani, e della Secondaria di I grado Bonvesin. Le iscrizioni al progetto sono aperte agli alunni di madrelingua italiana e non, caratterizzati anche da situazioni di svantaggio socio - culturale - affettivo. Questo per garantire loro ulteriori momenti di relazione e nuove opportunità al di fuori dell'orario scolastico. Dopo un momento di osservazione sistematica iniziale del gruppo formatosi, si procederà ad una individuazione più precisa dei bisogni del gruppo stesso ed un conseguente adeguamento della proposta educativo-didattica. Ogni modulo prevede gruppi di 25 alunni.

### **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.*

Si prevede l'apertura delle scuole coinvolte oltre l'orario scolastico. In particolare, Scuola Primaria: i laboratori si svilupperanno nel periodo precedente a successivo all'apertura e chiusura dell'anno scolastico( giugno/ settembre); Scuola Secondaria: i laboratori si svilupperanno nelle ore pomeridiane dell'anno scolastico. Per gli alunni coinvolti rappresenta un arricchimento del percorso formativo e una garanzia per le famiglie e per il territorio un valido aiuto nel recupero delle sacche di disagio sociale. Pertanto, il progetto estende l'apertura della scuola all'intera comunità diventando per i nostri alunni un ulteriore luogo di aggregazione anche al fine dell'integrazione e dell'inclusione. In questo modo, la nostra scuola si proporrà ancor di più come punto di riferimento del territorio.

**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.*

La scuola da anni è impegnata a tessere e consolidare i rapporti con il territorio secondo il principio di sussidiarietà ed è ben inserita nel contesto territoriale, in particolare da due anni è inserita in una rete di collaborazioni con le Parrocchie, il volontariato del terzo settore e l'ente comunale (RELE' – rete del legnanese per la dispersione scolastica) con cui sono state attivate iniziative di supporto e sostegno alle famiglie e agli alunni in difficoltà.

In particolare i rapporti con l'Amministrazione comunale sono costanti e finalizzati alla definizione di strategie comuni per il miglioramento del livello educativo-formativo.

Il Comune svolge un ruolo di raccordo e di co-progettazione quale interlocutore privilegiato del sistema scolastico cittadino

- Nell'individuazione dei bisogni, nell'attivazione delle risorse e nel coordinamento degli interventi
- Nell'individuazione delle modalità di confronto al fine di definire i reciproci ambiti d'intervento, per competenza e responsabilità, riferiti alle diverse problematiche;
- Nella promozione di una maggiore integrazione tra le diverse scuole;
- Nella razionalizzazione delle relazioni e delle procedure



## 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.*

Le metodologie didattiche messe in campo favoriranno l'approccio interdisciplinare e l'inclusione con la valorizzazione delle capacità individuali, anche mediante diversi tipi di linguaggi. Gli alunni saranno coinvolti attraverso approcci ludici, di ricerca - scoperta, situazioni laboratoriali in cui ognuno potrà esprimere la propria creatività, sviluppare e potenziare le individuali attitudini e competenze. Il fine ultimo è quello di mantenere alti i livelli di autoefficacia e di supportare un apprendimento attivo da parte di tutti attraverso l'utilizzo costante delle TIC. I laboratori si avvarranno di metodologie: Brainstorming; operative learning; flippedclassroom; peereducation; didattica laboratoriale; tutoring. Le attività laboratoriali verranno supportate dall'uso delle nuove tecnologie: LIM; Supporti multimediali( canaliyoutube, videocamera, internet,....)

## 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 nostro Istituto, accogliendo e valorizzando le diversità individuali, promuove lo sviluppo armonico della personalità ed ha il fine di far acquisire le conoscenze e le abilità fondamentali per sviluppare le competenze culturali di base indispensabili per continuare ad apprendere a scuola e lungo l'intero arco della vita. Pertanto, condividendo le responsabilità con le famiglie e con le istituzioni formative del territorio, l'Istituto si organizza come ambiente educativo di apprendimento ed individua modalità e percorsi educativi atti a dare risposte ai bisogni dei singoli alunni e dei gruppi-classe con una particolare attenzione al sostegno delle varie forme di diversità, di disabilità o di svantaggio. Contestualmente alla programmazione curricolare e verticale di Istituto, il progetto prevede momenti nei quali si realizzano esperienze educative e didattiche specifiche per gruppi omogenei. Queste, inoltre, permettono agli alunni di confrontarsi e di socializzare con insegnanti e compagni diversi. Il progetto va ad integrare l'offerta formativa, in particolare, i progetti volti all'inclusività, all'integrazione alunni stranieri, alla valorizzazione delle capacità individuali.

## 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 PTOF di Istituto intende consentire a tutti gli allievi di raggiungere il massimo possibile di competenze relativamente alle proprie caratteristiche culturali e sociali e, al tempo stesso, favorire l'inserimento di tutti i ragazzi nel gruppo dei pari, senza preconcetti e pregiudizi, nel pieno rispetto dell'individualità e della diversità. In quest'ottica, la diversità diventa una risorsa che presuppone percorsi simili, ma al tempo stesso personalizzati e adattati all'esigenze di ognuno. Pertanto, si ritiene fondamentale costituire un gruppo misto di alunni partecipanti al progetto. Le attività laboratoriali risultano inclusive, infatti, ciascun alunno partecipa secondo le proprie capacità e potenzialità ed, in questo modo, è stimolato dalle dinamiche del gruppo ad apprendere. La didattica laboratoriale favorisce, inoltre, un contesto positivo di integrazione e di accoglienza che porta gli alunni a lavorare in modo sereno e coinvolgente con il costante supporto dei coetanei e dell'adulto.

## 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 nostro istituto comprensivo, in seguito al RAV, ha posto grande attenzione alla didattica per competenze e alla stesura di un curriculum verticale tenendo conto dei traguardi di competenza indicati nelle indicazioni nazionali e nelle competenze chiave europee. I moduli avranno come obiettivo il raggiungimento del livello di competenza indicato nel curriculum verticale del nostro istituto e, al termine delle attività, i bambini partecipanti affronteranno un compito autentico che metterà in evidenza il livello di competenza raggiunto.

Inizialmente si effettuerà un'analisi della situazione iniziale attraverso un'osservazione in base ad indicatori esplicitati in partenza, mentre la valutazione delle competenze acquisite sarà certificata attraverso una matrice fattoriale.

In itinere, l'osservazione sistematica delle attività produrrà documentazioni che saranno la memoria, che guideranno la prosecuzione dei lavori e che daranno una chiave di lettura delle esperienze e del percorso didattico svolto.

Per valutare gli impatti sui destinatari verranno distribuiti alle famiglie due questionari di gradimento: uno a metà percorso (in cui sarà possibile anche segnalare osservazioni per migliorare il progetto in corso) e uno alla sua conclusione (per segnalare punti di forza e criticità al fine di valutare quanto svolto ed elaborare eventuali futuri progetti simili).

### **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 sarà presentato alla comunità scolastica con una brochure esplicativa in cui i genitori saranno invitati ad un incontro nel quale il progetto sarà illustrato nei dettagli dagli insegnanti. Durante tale incontro, sarà possibile prescrivere gli alunni, mentre successivamente sarà diffuso il modulo per l'iscrizione definitiva. A seconda del laboratorio sviluppato, si procederà alla condivisione dei prodotti con le famiglie, il territorio, l'intera istituzione scolastica mediante sito di Istituto. Successivamente, l'esperienza potrà essere consolidata e, quindi, replicata ottimizzando le medesime finalità e procedure. I prodotti realizzati saranno visionabili e reperibili da link che rimanderanno ad una pagina del sito della scuola. Su tale pagina saranno presenti sia i percorsi sviluppati che i materiali prodotti nei laboratori sia dagli alunni sia dai docenti.

### **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.*

Come precisato nel punto precedente, a scuola sarà organizzato un incontro introduttivo tra famiglie interessate e gli insegnanti che gestiranno il progetto "Potenziamoci". Questo sarà un momento fondamentale, in quanto i genitori, alla luce delle linee guida delle attività proposte dai docenti, potranno esprimere opinioni e suggerimenti per meglio sostenere ai bisogni individuali che emergeranno. Contestualmente, verranno raccolte le aspettative delle famiglie e degli alunni. I genitori, risorsa indispensabile per l'Istituto, verranno coinvolti perché possano condividere e sostenere le finalità del progetto, anche attraverso l'incentivazione dei propri figli ad una partecipazione costante e proficua. Essi potranno anche partecipare all'eventuale reperimento di materiali per la realizzazione dei laboratori.



## 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
A scuola di competenze	pagina 24	<a href="http://www.icsbonvesin.gov.it/sites/default/files/pof_triennale_bonvesin16_19.pdf">http://www.icsbonvesin.gov.it/sites/default/files/pof_triennale_bonvesin16_19.pdf</a>
Progetti e laboratori della scuola primaria	pagina 43	<a href="http://www.icsbonvesin.gov.it/sites/default/files/pof_triennale_bonvesin16_19.pdf">http://www.icsbonvesin.gov.it/sites/default/files/pof_triennale_bonvesin16_19.pdf</a>
Progetti e laboratori scuola secondaria	pagina 44	<a href="http://www.icsbonvesin.gov.it/sites/default/files/pof_triennale_bonvesin16_19.pdf">http://www.icsbonvesin.gov.it/sites/default/files/pof_triennale_bonvesin16_19.pdf</a>

## 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
Video-lezioni attraverso un canale youtube	€ 5.082,00
Video-lezioni attraverso un canale youtube - atto secondo	€ 5.082,00
Raccontami...in digitale	€ 5.082,00
Raccontami ancora... in digitale	€ 5.082,00
DETECTIVE A SCUOLA	€ 5.082,00
DETECTIVE A SCUOLA 2	€ 5.082,00
Matem@ticaMente	€ 5.082,00
Matem@ticaMente2	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 40.656,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Italiano per stranieri**

**Titolo: Video-lezioni attraverso un canale youtube**



## Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Video-lezioni attraverso un canale youtube
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La struttura</p> <p>Il progetto consiste nella realizzazione di una serie di video lezioni di italiano L2 attraverso un canale Youtube il pomeriggio dalle ore 14.45 alle ore 16.45. Il laboratorio va ad integrare l'offerta formativa, già presente nell'Istituto, volta a favorire l'inclusione sia di alunni di madre lingua non italiana sia di alunni con situazioni di svantaggio socio-culturale e affettivo. In particolare, opererà in sinergia con i progetti interculturali, volti all'integrazione degli alunni stranieri.</p> <p>In questo modo il nostro istituto intende consentire a tutti gli allievi di raggiungere il massimo possibile di competenze relativamente alle proprie caratteristiche culturali e sociali e, al tempo stesso, favorire l'inserimento di tutti i ragazzi nel gruppo dei pari, senza preconcetti e pregiudizi. In quest'ottica, la diversità diventa una risorsa che presuppone percorsi simili, ma al tempo stesso personalizzati e adattati alle esigenze personali e culturali di ognuno. Pertanto, si è ritenuto funzionale agli obiettivi prefissati costituire un gruppo misto di alunni partecipanti al progetto.</p> <p>Gli obiettivi didattico/formativi</p> <p>Il progetto intende promuovere la realizzazione di attività educativo-didattiche extracurricolari al fine di facilitare la partecipazione e promuovere l'acquisizione o il potenziamento delle competenze di base, con particolare riferimento alle capacità di lettura e di produzione creativa sia scritta che orale sia di alunni di madre lingua non italiana sia di alunni con situazioni di svantaggio socio-culturale e affettivo.</p> <p>Inoltre il progetto si aprirà all'intero Istituto, in quanto nel video realizzato sarà presente un link che rimanderà ad una pagina del sito della scuola in cui si troverà la trascrizione del dialogo, la regola ed esercizi di rinforzo preparati dagli alunni durante le ore laboratoriali. Sulla falsa riga dei video realizzati, gli allievi dell'Istituto ne potranno produrre altri.</p> <p>I contenuti</p> <p>L'attività prenderà l'avvio dalla scelta dell'aspetto linguistico o culturale da trattare nella video-lezione. Successivamente i partecipanti verranno suddivisi in sottogruppi misti, italiani e stranieri. All'interno di ogni gruppo verrà steso un breve copione, poi interpretato e drammatizzato dagli allievi che realizzeranno così il filmato. Nel video i ragazzi italiani guideranno i compagni stranieri alla scoperta della regola che in una fase successiva verrà esplicitata; in seguito verranno proposti esercizi orali di impiego della regola stessa. Il video si concluderà con un scambio tra la lingua italiana e una delle lingue degli studenti stranieri, che tradurranno nella lingua madre qualche espressione usata nel dialogo interpretato dai ragazzi.</p> <p>Le principali metodologie</p> <p>Il laboratorio si avvarrà di tecnologie moderne quali canali youtube, videocamera, lim, internet; particolarmente stimolanti per le giovani generazioni. Inoltre, verranno utilizzate le seguenti metodologie: Brainstorming, operative learning, flipped classroom, peer education, didattica laboratoriale.</p> <p>L'alunno straniero, attraverso la guida del compagno italiano, potrà interiorizzare le regole grammaticali implementando le proprie conoscenze e abilità nella lingua italiana. Allo stesso tempo gli alunni italiani consolideranno le proprie competenze linguistiche.</p> <p>Infine, poiché le video lezioni verranno immesse in rete sul sito della scuola, anche gli alunni non partecipanti ai laboratori potranno avvalersi dei materiali prodotti.</p> <p>I risultati attesi</p> <p>Nella nostra scuola sono presenti diversi nuclei di stranieri di seconda generazione. Pertanto il nostro istituto da anni è attivo nella realizzazione di interventi costanti e continui di facilitazione linguistica e di mediazione culturale per favorire gli inserimenti e il dialogo con le famiglie. In quest'ottica il presente progetto si pone l'obiettivo di ampliare l'offerta formativa della scuola, dando l'opportunità ad allievi di madrelingua non italiana e ad alunni con difficoltà nell'apprendimento di frequentare corsi extrascolastici allo scopo di concorrere maggiormente al consolidamento dei saperi di base e alla formazione espressiva e creativa della persona.</p> <p>Le modalità di verifica e valutazione</p>



	<p>Il prodotto finito sarà oggetto di valutazione, in considerazione dei criteri sotto riportati.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenze relative alla comprensione e alla produzione della lingua scritta e orale.</li> <li>• Potenziamento delle conoscenze lessicali.</li> <li>• Ampliamento delle conoscenze grammaticali.</li> </ul> <p>Autovalutazione Agli studenti verrà chiesto di esprimere un giudizio di efficacia dell'intervento rispetto alle competenze acquisite, alla qualità delle relazioni con i compagni, all'autonomia ed efficacia nello studio, al rendimento scolastico. A tal fine, verrà impiegato un questionario contenente alcune domande a risposta chiusa e una serie di campi aperti per dare loro la possibilità di esprimersi liberamente, per aggiungere dettagli o qualificare meglio le proprie risposte.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	16/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	26/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Italiano per stranieri
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MIMM8D9019
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Video-lezioni attraverso un canale youtube

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Italiano per stranieri**

**Titolo: Video-lezioni attraverso un canale youtube - atto secondo**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Video-lezioni attraverso un canale youtube - atto secondo
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La struttura</p> <p>Il progetto consiste nella realizzazione di una serie di video lezioni di italiano L2 attraverso un canale Youtube il pomeriggio dalle ore 14.45 alle 16.45. Il laboratorio va ad integrare l'offerta formativa, già presente nell'Istituto, volta a favorire l'inclusione sia di alunni di madre lingua non italiana sia di alunni con situazioni di svantaggio socio-culturale e affettivo. In particolare, opererà in sinergia con i progetti interculturali, volti all'integrazione degli alunni stranieri.</p> <p>In questo modo il nostro istituto intende consentire a tutti gli allievi di raggiungere il massimo possibile di competenze relativamente alle proprie caratteristiche culturali e</p>



sociali e, al tempo stesso, favorire l'inserimento di tutti i ragazzi nel gruppo dei pari, senza preconcetti e pregiudizi. In quest'ottica, la diversità diventa una risorsa che presuppone percorsi simili, ma al tempo stesso personalizzati e adattati alle esigenze personali e culturali di ognuno. Pertanto, si è ritenuto funzionale agli obiettivi prefissati costituire un gruppo misto di alunni partecipanti al progetto.

Gli obiettivi didattico/formativi

Il progetto intende promuovere la realizzazione di attività educativo-didattiche extracurricolari al fine di facilitare la partecipazione e promuovere l'acquisizione o il potenziamento delle competenze di base, con particolare riferimento alle capacità di lettura e di produzione creativa sia scritta che orale sia di alunni di madre lingua non italiana sia di alunni con situazioni di svantaggio socio-culturale e affettivo.

Inoltre il progetto si aprirà all'intero Istituto, in quanto nel video realizzato sarà presente un link che rimanderà ad una pagina del sito della scuola in cui si troverà la trascrizione del dialogo, la regola ed esercizi di rinforzo preparati dagli alunni durante le ore laboratoriali. Sulla falsa riga dei video realizzati, gli allievi dell'Istituto ne potranno produrre altri.

I contenuti

L'attività prenderà l'avvio dalla scelta dell'aspetto linguistico o culturale da trattare nella video-lezione. Successivamente i partecipanti verranno suddivisi in sottogruppi misti, italiani e stranieri. All'interno di ogni gruppo verrà steso un breve copione, poi interpretato e drammatizzato dagli allievi che realizzeranno così il filmato. Nel video i ragazzi italiani guideranno i compagni stranieri alla scoperta della regola che in una fase successiva verrà esplicitata; in seguito verranno proposti esercizi orali di impiego della regola stessa. Il video si concluderà con un scambio tra la lingua italiana e una delle lingue degli studenti stranieri, che tradurranno nella lingua madre qualche espressione usata nel dialogo interpretato dai ragazzi.

Le principali metodologie

Il laboratorio si avvarrà di tecnologie moderne quali canali youtube, videocamera, lim, internet; particolarmente stimolanti per le giovani generazioni. Inoltre, verranno utilizzate le seguenti metodologie: Brainstorming, operative learning, flipped classroom, peer education, didattica laboratoriale.

L'alunno straniero, attraverso la guida del compagno italiano, potrà interiorizzare le regole grammaticali implementando le proprie conoscenze e abilità nella lingua italiana. Allo stesso tempo gli alunni italiani consolideranno le proprie competenze linguistiche.

Infine, poiché le video lezioni verranno immesse in rete sul sito della scuola, anche gli alunni non partecipanti ai laboratori potranno avvalersi dei materiali prodotti.

I risultati attesi

Nella nostra scuola sono presenti diversi nuclei di stranieri di seconda generazione. Pertanto il nostro istituto da anni è attivo nella realizzazione di interventi costanti e continui di facilitazione linguistica e di mediazione culturale per favorire gli inserimenti e il dialogo con le famiglie. In quest'ottica il presente progetto si pone l'obiettivo di ampliare l'offerta formativa della scuola, dando l'opportunità ad allievi di madrelingua non italiana e ad alunni con difficoltà nell'apprendimento di frequentare corsi extrascolastici allo scopo di concorrere maggiormente al consolidamento dei saperi di base e alla formazione espressiva e creativa della persona.

Le modalità di verifica e valutazione

Il prodotto finito sarà oggetto di valutazione, in considerazione dei criteri sotto riportati.

- Competenze relative alla comprensione e alla produzione della lingua scritta e orale.
- Potenziamento delle conoscenze lessicali.
- Ampliamento delle conoscenze grammaticali.

Autovalutazione

Agli studenti verrà chiesto di esprimere un giudizio di efficacia dell'intervento rispetto alle competenze acquisite, alla qualità delle relazioni con i compagni, all'autonomia ed efficacia nello studio, al rendimento scolastico. A tal fine, verrà impiegato un questionario contenente alcune domande a risposta chiusa e una serie di campi aperti per dare loro la possibilità di esprimersi liberamente, per aggiungere dettagli o qualificare meglio le proprie risposte.

**Data inizio prevista** 22/10/2018

**Data fine prevista** 24/04/2019



<b>Tipo Modulo</b>	Italiano per stranieri
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MIMM8D9019
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Video-lezioni attraverso un canale youtube - atto secondo

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: Raccontami...in digitale**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Raccontami...in digitale
----------------------	--------------------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il progetto consiste nella realizzazione di una narrazione multimediale e multicanale, fruibile cioè con una varietà di tecnologie (web, tablet, smart-phone, lavagne interattive, CD-ROM...) ad opera degli alunni il pomeriggio dalle ore 14.45 alle 16.45. Il laboratorio va ad integrare l'offerta formativa, già presente nell'Istituto, volta a favorire l'inclusione di alunni con situazioni di svantaggio socio-culturale e affettivo. In particolare, opererà in sinergia con i progetti di ampliamento dell'offerta formativa, volti all'inclusione. In questo modo il nostro istituto intende consentire a tutti gli allievi di raggiungere il massimo possibile di competenze relativamente alle proprie caratteristiche culturali e sociali e, al tempo stesso, favorire l'inserimento di tutti i ragazzi nel gruppo dei pari.</p> <p><b>Gli obiettivi didattico/formativi</b></p> <p>Il progetto intende promuovere la realizzazione di attività educativo-didattiche extracurricolari, al fine di facilitare la partecipazione e l'acquisizione/ potenziamento delle competenze di base, con particolare riferimento alle capacità di lettura e di produzione creativa.</p> <p>Inoltre, il progetto si aprirà all' intero Istituto, in quanto il gruppo dei partecipanti condividerà con i compagni anche delle altre classi la narrazione multimediale realizzata.</p> <p><b>I contenuti</b></p> <p>L'attività prenderà l'avvio dall'analisi della struttura di un testo narrativo per poi procedere nell'ideazione e stesura di una storia condivisa all'interno del gruppo. Successivamente, gli allievi inventeranno la sceneggiatura, un testo con una formattazione funzionale, contenente le battute dei personaggi e le indicazioni per la regia; lo storyboard è una sceneggiatura visuale. Passeranno poi alla creazione dei singoli media e, quindi, alla realizzazione del montaggio .</p> <p><b>Le principali metodologie</b></p> <p>Il laboratorio si avvarrà di tecnologie moderne quali canali youtube, videocamera, lim, internet; particolarmente stimolanti per le giovani generazioni. Inoltre, verranno utilizzate le seguenti metodologie: Brainstorming, operative learning, flipped classroom, peer education, didattica laboratoriale.</p> <p>Infine, poiché il prodotto finale verrà condiviso, anche gli alunni non partecipanti al laboratorio potranno essere stimolati ad una partecipazione futura.</p> <p><b>I risultati attesi</b></p> <p>In quest'ottica il presente progetto si pone l'obiettivo di ampliare l'offerta formativa della scuola, dando l'opportunità ad allievi con difficoltà nell'apprendimento di frequentare corsi extrascolastici allo scopo di concorrere maggiormente al consolidamento dei saperi di base e alla formazione espressiva e creativa della persona.</p> <p><b>Le modalità di verifica e valutazione</b></p> <p>Il prodotto finito sarà oggetto di verifica e conseguente valutazione in considerazione dei criteri sotto riportati.</p> <p>Il percorso sviluppato permetterà di valutare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>le competenze relative alla comprensione e alla produzione della lingua scritta;</li> <li>l'ampliamento delle conoscenze lessicali;</li> <li>la correttezza ortografica e grammaticale;</li> <li>la coerenza e la pertinenza delle immagini relativamente alla narrazione.</li> </ul> <p><b>Autovalutazione</b></p> <p>Agli studenti verrà chiesto di esprimere un giudizio di efficacia dell'intervento rispetto alle competenze acquisite, alla qualità delle relazioni con i compagni, all'autonomia ed efficacia nello studio, al rendimento scolastico. A tal fine, verrà impiegato un questionario contenente alcune domande a risposta chiusa e una serie di campi aperti per dare loro la possibilità di esprimersi liberamente, per aggiungere dettagli o qualificare meglio le proprie risposte.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>24/10/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>29/05/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Lingua madre</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>MIMM8D9019</p>



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Raccontami...in digitale

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua madre**

**Titolo: Raccontami ancora... in digitale**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Raccontami ancora... in digitale



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il progetto consiste nella realizzazione di una narrazione multimediale e multicanale, fruibile cioè con una varietà di tecnologie (web, tablet, smart-phone, lavagne interattive, CD-ROM...) ad opera degli alunni il pomeriggio dalle ore 14.45 alle 16.45. Il laboratorio va ad integrare l'offerta formativa, già presente nell'Istituto, volta a favorire l'inclusione di alunni con situazioni di svantaggio socio-culturale e affettivo. In particolare, opererà in sinergia con i progetti di ampliamento dell'offerta formativa, volti all'inclusione. In questo modo il nostro istituto intende consentire a tutti gli allievi di raggiungere il massimo possibile di competenze relativamente alle proprie caratteristiche culturali e sociali e, al tempo stesso, favorire l'inserimento di tutti i ragazzi nel gruppo dei pari.</p> <p><b>Gli obiettivi didattico/formativi</b></p> <p>Il progetto intende promuovere la realizzazione di attività educativo-didattiche extracurricolari, al fine di facilitare la partecipazione e l'acquisizione/ potenziamento delle competenze di base, con particolare riferimento alle capacità di lettura e di produzione creativa.</p> <p>Inoltre, il progetto si aprirà all' intero Istituto, in quanto il gruppo dei partecipanti condividerà con i compagni anche delle altre classi la narrazione multimediale realizzata.</p> <p><b>I contenuti</b></p> <p>L'attività prenderà l'avvio dall'analisi della struttura di un testo narrativo per poi procedere nell'ideazione e stesura di una storia condivisa all'interno del gruppo. Successivamente, gli allievi inventeranno la sceneggiatura, un testo con una formattazione funzionale, contenente le battute dei personaggi e le indicazioni per la regia; lo storyboard è una sceneggiatura visuale. Passeranno poi alla creazione dei singoli media e, quindi, alla realizzazione del montaggio .</p> <p><b>Le principali metodologie</b></p> <p>Il laboratorio si avvarrà di tecnologie moderne quali canali youtube, videocamera, lim, internet; particolarmente stimolanti per le giovani generazioni. Inoltre, verranno utilizzate le seguenti metodologie: Brainstorming, operative learning, flipped classroom, peer education, didattica laboratoriale.</p> <p>Infine, poiché il prodotto finale verrà condiviso, anche gli alunni non partecipanti al laboratorio potranno essere stimolati ad una partecipazione futura.</p> <p><b>I risultati attesi</b></p> <p>In quest'ottica il presente progetto si pone l'obiettivo di ampliare l'offerta formativa della scuola, dando l'opportunità ad allievi con difficoltà nell'apprendimento di frequentare corsi extrascolastici allo scopo di concorrere maggiormente al consolidamento dei saperi di base e alla formazione espressiva e creativa della persona.</p> <p><b>Le modalità di verifica e valutazione</b></p> <p>Il prodotto finito sarà oggetto di verifica e conseguente valutazione in considerazione dei criteri sotto riportati.</p> <p>Il percorso sviluppato permetterà di valutare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>le competenze relative alla comprensione e alla produzione della lingua scritta;</li> <li>l'ampliamento delle conoscenze lessicali;</li> <li>la correttezza ortografica e grammaticale;</li> <li>la coerenza e la pertinenza delle immagini relativamente alla narrazione.</li> </ul> <p><b>Autovalutazione</b></p> <p>Agli studenti verrà chiesto di esprimere un giudizio di efficacia dell'intervento rispetto alle competenze acquisite, alla qualità delle relazioni con i compagni, all'autonomia ed efficacia nello studio, al rendimento scolastico. A tal fine, verrà impiegato un questionario contenente alcune domande a risposta chiusa e una serie di campi aperti per dare loro la possibilità di esprimersi liberamente, per aggiungere dettagli o qualificare meglio le proprie risposte.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>23/10/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>21/05/2019</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Lingua madre</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>MIMM8D9019</p>



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Raccontami ancora... in digitale

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Matematica**

**Titolo: DETECTIVE A SCUOLA**

#### Dettagli modulo

Titolo modulo	DETECTIVE A SCUOLA
<b>Descrizione modulo</b>	<p>STRUTTURA Agosto Settembre 2017 : 31/08 - 1 - 4 /09 h. 8.30-12.30 5 - 6 - 7 - 8 /09 h. 8.30- 13.00</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLA CLASSE Grande gruppo ( disposizione circolare) Piccolo gruppo ( lavoro a coppie) Liberi in palestra Gruppi eterogenei e di livello</p> <p>ORGANIZZAZIONE DEGLI SPAZI Aula strutturata ( banchi disposti a due a due, a gruppi da quattro, o disposizione circolare) Laboratorio di Arte Palestra o spazi liberi da arredi Corridoi/ Cortile</p> <p>STRUMENTI Lim e dispositivi multimediali Giochi, didattici e non Libri integrativi Materiale strutturato, tecnico, artistico, musicale, sportivo Materiale di facile consumo ( pennarelli, cartoncini, forbici, colla, tempere ...) Materiale di recupero ( nastri, corde , cannucce ...)</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI Le attività laboratoriali, seguendo la metodologia del problem solving, sono volte a : - Sviluppare, nei bambini, capacità logiche per la risoluzione di problemi ( matematici e non) attraverso percorsi alternativi, ludici e ricreativi al fine di creare coinvolgimento e appassionare gli stessi alla disciplina.</p>



- Imparare a conoscere il mondo geometrico anche mediante lo studio di oggetti reali.
- Attivare modalità esplorative che stimolino, nei bambini, la curiosità e ne incrementino la motivazione.
- Sollecitare il bambino, che opera insieme ai propri pari, a risolvere problemi reali utilizzando la metodologia della ricerca.
- Sviluppare capacità logico- induttive e logico-deduttive
- Favorire la partecipazione, la socializzazione e la negoziazione tra pari.
- Attraverso la revisione in itinere e finale di ogni UDA, attivare pratiche metacognitive dell' imparare a imparare.

#### NUCLEO DI PROCESSO 1

Porsi e risolvere problemi

( risolvere problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo che sui risultati).

#### NUCLEO TEMATICO

Calcolo e Risoluzione

#### COMPETENZE

Competenze europee di riferimento :

? Comunicazione nella madre lingua/lingua d' istruzione

? Competenza matematica.

? Imparare a imparare

L' alunno:

- risolve situazioni problematiche avvalendosi anche di rappresentazioni grafiche, rappresenta la soluzione con segni matematici e inizia a confrontare la propria soluzione con altre possibili;
- applica procedure di calcolo scritto e mentale per la risoluzione di semplici situazioni problematiche;
- verbalizza ragionamenti elementari , formula ipotesi e accetta il confronto con i diversi punti di vista.

#### UDA

1. Liberi dai problemi
2. Problemi per tutti i gusti
3. Problemi senza numeri

Le situazioni problema ( brevi testi, giochi, indovinelli matematici) verranno presentate in maniera tale da esercitare l'intero flusso delle componenti coinvolte (comprensione, rappresentazione, categorizzazione, piano di soluzione, svolgimento e autovalutazione), in modo da guidare gli alunni all'interno dei meccanismi che verranno individuati dalla ricerca come discriminanti tra i buoni e i cattivi solutori.

I problemi, gli indovinelli, saranno strutturati con un ordine variabile nella presentazione delle componenti. Gli alunni saranno guidati nel processo solutorio a partire da diversi punti del flusso, ad esempio in alcune situazioni partiranno dalla comprensione del problema per poi proseguire con la rappresentazione e le altre componenti.

In altre situazioni, gli alunni partiranno dalla rappresentazione e solo nella fase finale, verranno condotti all'elaborazione del testo del problema.

Tale strutturazione variabile è volta proprio a creare non solo un allenamento, ma anche lo sviluppo di un pensiero di tipo divergente.

Allo stesso tempo i soggetti apprendenti avranno modo di sperimentare il rapporto d' interdipendenza dinamica che sussiste tra le diverse componenti.

#### NUCLEO DI PROCESSO 2

Argomentare e congetturare

( nelle situazioni di problem solving: descrivere il procedimento seguito e riconosce strategie di risoluzione diverse dalla propria.

Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri).

#### NUCLEO TEMATICO

Spazio e figure

#### COMPETENZE

Competenze Europee di riferimento :

? Comunicazione nella madre lingua/lingua d' istruzione

? Competenza matematica.



	<p>? Imparare a imparare L' alunno: - descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche; - progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. UDA 1. Il gioco del tangram 2. Forme artistiche 3. Magici frattali Il fine di questo laboratorio interdisciplinare è quello di coniugare ulteriormente geometria e arte, potenziare l' osservazione utilizzando le forme geometriche, favorire lo sviluppo percettivo, il senso estetico e la creatività in ogni alunno. Nel laboratorio vi è, come guida, la presenza di un personaggio femminile fantastico : Gioia " la regina dei frattali ". Quest' ultima accompagnerà gli alunni a sperimentare le caratteristiche di alcune forme geometriche piane (quadrilateri e triangoli). Nello specifico, i bambini sperimenteranno il concetto di equiestensione, grazie al gioco del tangram, e il concetto di simmetria, attraverso la sperimentazione di opere pittoriche e la riproduzione di frattali ( che utilizzano come forme di base il triangolo e il quadrato). Al termine delle due unità di apprendimento, gli alunni si cimenteranno in un compito unitario di apprendimento: la realizzazione di due grandi "tele" attraverso l' utilizzo di una tecnica artistica sperimentata. METODOLOGIA Le strategie didattiche messe in campo favoriranno l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici e l' inclusione. Il fine ultimo è quello di mantenere alti i livelli di autoefficacia e di supportare un apprendimento attivo da parte di tutti. Di seguito le strategie metodologiche che verranno utilizzate: - Brainstorming ( per verificare le conoscenze pregresse degli alunni ,quindi stabilire il punto di partenza delle diverse attività) - Role-play - Metodologia della ricerca - Problem solving - Apprendimento di gruppo e cooperativo Infine le stesse verranno adattate, attraverso una contaminazione creativa, ai diversi stili di apprendimento dei soggetti apprendenti. RISULTATI ATTESI COMPITO UNITARIO DI APPRENDIMENTO 1. Progettazione e realizzazione di un unico grande Lapbook atto a contenere una raccolta di problemi – indovinelli, ideati dai bambini stessi e da cui poter attingere per le esercitazioni o per i momenti di gioco. 2. Progettazione e realizzazione di un quadro, utilizzando una tecnica artistica sperimentata ( tangram, frattali, composizione astratte di forme geometriche). VERIFICA E VALUTAZIONE Al termine delle attività i bambini partecipanti affronteranno un compito autentico che metterà in evidenza il livello di competenza raggiunto. Inizialmente si effettuerà un'analisi della situazione di partenza attraverso un'osservazione , mentre la valutazione delle competenze acquisite sarà certificata attraverso una griglia . In itinere verrà effettuata un'osservazione sistematica delle attività che produrrà materiali e documentazioni da condividere (anche sul sito della scuola) che offriranno una chiave di lettura delle esperienze e del percorso didattico svolto.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	31/08/2017
<b>Data fine prevista</b>	08/09/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MIEE8D901A



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: DETECTIVE A SCUOLA

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Matematica**

**Titolo: DETECTIVE A SCUOLA 2**

#### Dettagli modulo

Titolo modulo	DETECTIVE A SCUOLA 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>STRUTTURA Giugno 2018: 11 - 12 -13 h. 8.30-12.30 14 - 15 - 18 -19 h.8.30-13.00</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLA CLASSE Grande gruppo ( disposizione circolare) Piccolo gruppo ( lavoro a coppie) Liberi in palestra Gruppi eterogenei e di livello</p> <p>ORGANIZZAZIONE DEGLI SPAZI Aula strutturata ( banchi disposti a due a due, a gruppi da quattro, o disposizione circolare) Laboratorio di Arte Palestra o spazi liberi da arredi Corridoi/ Cortile</p> <p>STRUMENTI Lim e dispositivi multimediali Giochi, didattici e non Libri integrativi Materiale strutturato, tecnico, artistico, musicale, sportivo Materiale di facile consumo ( pennarelli, cartoncini, forbici, colla, tempere ...) Materiale di recupero ( nastri, corde , cannucce ...)</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI Le attività laboratoriali, seguendo la metodologia del problem solving, sono volte a : - Sviluppare, nei bambini, capacità logiche per la risoluzione di problemi ( matematici e non) attraverso percorsi alternativi, ludici e ricreativi al fine di creare coinvolgimento e appassionare gli stessi alla disciplina.</p>



- Imparare a conoscere il mondo geometrico anche mediante lo studio di oggetti reali.
- Attivare modalità esplorative che stimolino, nei bambini, la curiosità e ne incrementino la motivazione.
- Sollecitare il bambino, che opera insieme ai propri pari, a risolvere problemi reali utilizzando la metodologia della ricerca.
- Sviluppare capacità logico- induttive e logico-deduttive
- Favorire la partecipazione, la socializzazione e la negoziazione tra pari.
- Attraverso la revisione in itinere e finale di ogni UDA, attivare pratiche metacognitive dell' imparare a imparare.

#### NUCLEO DI PROCESSO 1

Porsi e risolvere problemi

( risolvere problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo che sui risultati).

#### NUCLEO TEMATICO

Calcolo e Risoluzione

#### COMPETENZE

Competenze europee di riferimento :

? Comunicazione nella madre lingua/lingua d' istruzione

? Competenza matematica.

? Imparare a imparare

L' alunno:

- risolve situazioni problematiche avvalendosi anche di rappresentazioni grafiche, rappresenta la soluzione con segni matematici e inizia a confrontare la propria soluzione con altre possibili;
- applica procedure di calcolo scritto e mentale per la risoluzione di semplici situazioni problematiche;
- verbalizza ragionamenti elementari , formula ipotesi e accetta il confronto con i diversi punti di vista.

#### UDA

1. Liberi dai problemi
2. Problemi per tutti i gusti
3. Problemi senza numeri

Le situazioni problema ( brevi testi, giochi, indovinelli matematici) verranno presentate in maniera tale da esercitare l'intero flusso delle componenti coinvolte (comprensione, rappresentazione, categorizzazione, piano di soluzione, svolgimento e autovalutazione), in modo da guidare gli alunni all'interno dei meccanismi che verranno individuati dalla ricerca come discriminanti tra i buoni e i cattivi solutori.

I problemi, gli indovinelli, saranno strutturati con un ordine variabile nella presentazione delle componenti. Gli alunni saranno guidati nel processo solutorio a partire da diversi punti del flusso, ad esempio in alcune situazioni partiranno dalla comprensione del problema per poi proseguire con la rappresentazione e le altre componenti.

In altre situazioni, gli alunni partiranno dalla rappresentazione e solo nella fase finale, verranno condotti all'elaborazione del testo del problema.

Tale strutturazione variabile è volta proprio a creare non solo un allenamento, ma anche lo sviluppo di un pensiero di tipo divergente.

Allo stesso tempo i soggetti apprendenti avranno modo di sperimentare il rapporto d' interdipendenza dinamica che sussiste tra le diverse componenti.

#### NUCLEO DI PROCESSO 2

Argomentare e congetturare

( nelle situazioni di problem solving: descrivere il procedimento seguito e riconosce strategie di risoluzione diverse dalla propria.

Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri).

#### NUCLEO TEMATICO

Spazio e figure

#### COMPETENZE

Competenze Europee di riferimento :

? Comunicazione nella madre lingua/lingua d' istruzione

? Competenza matematica.



? Imparare a imparare

L' alunno:

- descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche;
- progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.

UDA

1. Il gioco del tangram
2. Forme artistiche
3. Magici frattali

Il fine di questo laboratorio interdisciplinare è quello di coniugare ulteriormente geometria e arte, potenziare l' osservazione utilizzando le forme geometriche, favorire lo sviluppo percettivo, il senso estetico e la creatività in ogni alunno.

Nel laboratorio vi è, come guida, la presenza di un personaggio femminile fantastico : Gioia " la regina dei frattali ". Quest' ultima accompagnerà gli alunni a sperimentare le caratteristiche di alcune forme geometriche piane (quadrilateri e triangoli).

Nello specifico, i bambini sperimenteranno il concetto di equiestensione, grazie al gioco del tangram, e il concetto di simmetria, attraverso la sperimentazione di opere pittoriche e la riproduzione di frattali ( che utilizzano come forme di base il triangolo e il quadrato).

Al termine delle due unità di apprendimento, gli alunni si cimenteranno in un compito unitario di apprendimento: la realizzazione di due grandi "tele" attraverso l' utilizzo di una tecnica artistica sperimentata.

METODOLOGIA

Le strategie didattiche messe in campo favoriranno l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici e l' inclusione.

Il fine ultimo è quello di mantenere alti i livelli di autoefficacia e di supportare un apprendimento attivo da parte di tutti.

Di seguito le strategie metodologiche che verranno utilizzate:

- Brainstorming ( per verificare le conoscenze pregresse degli alunni ,quindi stabilire il punto di partenza delle diverse attività)
- Role-play
- Metodologia della ricerca
- Problem solving
- Apprendimento di gruppo e cooperativo

Infine le stesse verranno adattate, attraverso una contaminazione creativa, ai diversi stili di apprendimento dei soggetti apprendenti.

RISULTATI ATTESI

COMPITO UNITARIO DI APPRENDIMENTO

1. Progettazione e realizzazione di un unico grande Lapbook atto a contenere una raccolta di problemi – indovinelli, ideati dai bambini stessi e da cui poter attingere per le esercitazioni o per i momenti di gioco.

2. Progettazione e realizzazione di un quadro, utilizzando una tecnica artistica sperimentata

( tangram, frattali, composizione astratte di forme geometriche).

VERIFICA E VALUTAZIONE

Al termine delle attività i bambini partecipanti affronteranno un compito autentico che metterà in evidenza il livello di competenza raggiunto.

Inizialmente si effettuerà un'analisi della situazione di partenza attraverso un'osservazione , mentre la valutazione delle competenze acquisite sarà certificata attraverso una griglia .

In itinere verrà effettuata un'osservazione sistematica delle attività che produrrà materiali e documentazioni da condividere (anche sul sito della scuola) che offriranno una chiave di lettura delle esperienze e del percorso didattico svolto.

**Data inizio prevista**

11/06/2018

**Data fine prevista**

19/06/2018

**Tipo Modulo**

Matematica

**Sedi dove è previsto il modulo**

MIEE8D901A



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: DETECTIVE A SCUOLA 2

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Matematica**

**Titolo: Matem@ticaMente**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Matem@ticaMente
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Competenze chiave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la competenza matematica e le competenze di base in campo scientifico e tecnologico</li> <li>- la competenza digitale</li> <li>- imparare ad imparare</li> </ul> <p>Obiettivi didattico /formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? consolidare e potenziare l'apprendimento della matematica attraverso percorsi alternativi ed accattivanti</li> <li>- stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze al pensiero computazionale, al coding, alle abilità costruttive, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali</li> <li>- incentivare l'interesse, l'impegno, la partecipazione, il senso di responsabilità e l'organizzazione del lavoro</li> <li>- potenziare la creatività e la capacità di problem solving</li> <li>- sviluppare cooperative learning</li> <li>- utilizzare strategie, ragionamenti, percorsi mentali in situazioni nuove</li> <li>- sviluppare capacità di analisi e di sintesi.</li> </ul> <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comprensione e semplificazione del testo dei problemi</li> <li>- traduzione del testo di un problema in un linguaggio matematico simbolico</li> <li>- soluzione di problemi attraverso varie metodologie: metodo grafico - diagrammi ad albero ( top down – bottom up ) ; metodo algebrico; coding.</li> <li>- costruzione di figure geometriche in base alle loro proprietà, utilizzando strumenti digitali.</li> </ul> <p>Tempi</p> <p>il pomeriggio dalle ore 14.45 alle 16.45.</p>



**Metodologia:**

- pratica laboratoriale e gioco didattico per suscitare l'interesse e la motivazione negli alunni.
- ? apprendimento a coppie (peer to peer, tutoring) per eseguire esercizi e problemi di logica e matematica affiancati utilizzando i pc e altre risorse disponibili
- apprendimento per piccoli gruppi, per attuare esperienze di cooperative learning
- coding, per comprendere i principi alla base del funzionamento dei sistemi e della tecnologia informatica e sviluppare la capacità di risoluzione di problemi
- apprendimento tramite rinforzo; interventi personalizzati di coaching e scaffolding (azioni di supporto personalizzato durante il processo di apprendimento)
- utilizzo di software ( geogebra, scratch ecc.) per la costruzione dinamica di figure geometriche

**Strumenti**

- PC / Tablet con collegamento internet, per ogni alunno o coppia di alunni
- LIM
- software (Geogebra; Scratch ...)

? piattaforme digitali per approfondimenti e interscambio

**Risultati attesi:**

- ? sviluppo di un atteggiamento positivo verso la matematica vista come disciplina creativa
- ? miglioramento della comprensione dei concetti e dell'autonomia operativa ? capacità di inventare situazioni - problema da argomentare in modo corretto
- ? capacità di esporre le soluzioni e i procedimenti
- ? acquisizione del gusto di risolvere situazioni enigmatiche che richiedono intuizione e riflessione.
- ? capacità di utilizzare gli strumenti acquisiti in contesti diversi da quelli tradizionali.

**Modalità di verifica:**

Si prevedono le seguenti fasi di monitoraggio / valutazione:

valutazione iniziale (per accertare la fattibilità delle scelte)

- test d'ingresso finalizzate all'accertamento dei livelli di partenza
- rilevazione aspettative e bisogni formativi degli allievi attraverso la somministrazione di un questionario.

valutazione intermedia (per accertare la qualità dell'azione)

- monitoraggio frequenza (attraverso appositi registri)
- verifica dell'andamento dei percorsi formativi degli allievi (analisi dei dati emersi e pianificazione

delle eventuali azioni di correzione)

valutazione finale (per accertare gli esiti e gli effetti ottenuti)

- test finale
- rilevazione gradimento degli allievi attraverso la somministrazione di un questionario di customer satisfaction volto all'accertamento degli indici di produttività delle azioni messe in atto dal progetto.

Per il monitoraggio e la valutazione delle azioni verranno utilizzati i seguenti indicatori:

- 1 interesse, motivazione e partecipazione attiva
- 2 capacità di inventare situazioni – problema anche sotto forma di gioco
- 3 capacità sociali e di collaborazione
- 4 rendimento scolastico (miglioramento esiti)

<b>Data inizio prevista</b>	13/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	27/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MIMM8D9019



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Matem@ticaMente

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Matematica**

**Titolo: Matem@ticaMente2**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Matem@ticaMente2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Competenze chiave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la competenza matematica e le competenze di base in campo scientifico e tecnologico</li> <li>- la competenza digitale</li> <li>- imparare ad imparare</li> </ul> <p>Obiettivi didattico /formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>? consolidare e potenziare l'apprendimento della matematica attraverso percorsi alternativi ed accattivanti</li> <li>- stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze al pensiero computazionale, al coding, alle abilità costruttive, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali</li> <li>- incentivare l'interesse, l'impegno, la partecipazione, il senso di responsabilità e l'organizzazione del lavoro</li> <li>- potenziare la creatività e la capacità di problem solving</li> <li>- sviluppare cooperative learning</li> <li>- utilizzare strategie, ragionamenti, percorsi mentali in situazioni nuove</li> <li>- sviluppare capacità di analisi e di sintesi.</li> </ul> <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comprensione e semplificazione del testo dei problemi</li> <li>- traduzione del testo di un problema in un linguaggio matematico simbolico</li> <li>- soluzione di problemi attraverso varie metodologie: metodo grafico - diagrammi ad albero ( top down – bottom up ) ; metodo algebrico; coding.</li> <li>- costruzione di figure geometriche in base alle loro proprietà, utilizzando strumenti digitali.</li> </ul> <p>Tempi:</p> <p>il pomeriggio dalle ore 14.45 alle 16.45.</p>



**Metodologia:**

- pratica laboratoriale e gioco didattico per suscitare l'interesse e la motivazione negli alunni.
- ? apprendimento a coppie (peer to peer, tutoring) per eseguire esercizi e problemi di logica e matematica affiancati utilizzando i pc e altre risorse disponibili
- apprendimento per piccoli gruppi, per attuare esperienze di cooperative learning
- coding, per comprendere i principi alla base del funzionamento dei sistemi e della tecnologia informatica e sviluppare la capacità di risoluzione di problemi
- apprendimento tramite rinforzo; interventi personalizzati di coaching e scaffolding (azioni di supporto personalizzato durante il processo di apprendimento)
- utilizzo di software ( geogebra, scratch ecc.) per la costruzione dinamica di figure geometriche

**Strumenti**

verranno utilizzati:

- PC / Tablet con collegamento internet, per ogni alunno o coppia di alunni
- LIM
- software (Geogebra; Scratch ...)

? piattaforme digitali per approfondimenti e interscambio

**Risultati attesi:**

- ? sviluppo di un atteggiamento positivo verso la matematica vista come disciplina creativa
- ? miglioramento della comprensione dei concetti e dell'autonomia operativa ? capacità di inventare situazioni - problema da argomentare in modo corretto
- ? capacità di esporre le soluzioni e i procedimenti
- ? acquisizione del gusto di risolvere situazioni enigmatiche che richiedono intuizione e riflessione.
- ? capacità di utilizzare gli strumenti acquisiti in contesti diversi da quelli tradizionali.

**Modalità di verifica:**

Si prevedono le seguenti fasi di monitoraggio / valutazione:

valutazione iniziale (per accertare la fattibilità delle scelte)

- test d'ingresso finalizzate all'accertamento dei livelli di partenza
- rilevazione aspettative e bisogni formativi degli allievi attraverso la somministrazione di un questionario.

valutazione intermedia (per accertare la qualità dell'azione)

- monitoraggio frequenza (attraverso appositi registri)
- verifica dell'andamento dei percorsi formativi degli allievi (analisi dei dati emersi e pianificazione delle eventuali azioni di correzione)

valutazione finale (per accertare gli esiti e gli effetti ottenuti)

- test finale
- rilevazione gradimento degli allievi attraverso la somministrazione di un questionario di customer satisfaction volto all'accertamento degli indici di produttività delle azioni messe in atto dal progetto.

Per il monitoraggio e la valutazione delle azioni verranno utilizzati i seguenti indicatori:

- 1 interesse, motivazione e partecipazione attiva
- 2 capacità di inventare situazioni – problema anche sotto forma di gioco
- 3 capacità sociali e di collaborazione
- 4 rendimento scolastico (miglioramento esiti)

<b>Data inizio prevista</b>	19/11/2018
<b>Data fine prevista</b>	24/04/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	MIMM8D9019
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Matem@ticaMente2

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Sabato in bottega	€ 19.911,60
Potenziamoci!	€ 40.656,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 60.567,60</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 35657)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 60.567,60
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	21 del 7 aprile 2017
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	07/04/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	144 del 26 aprile
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	26/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	15/05/2017 14:36:09
<b>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</b>	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>Il teatro dei bambini</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Emozioni in movimento</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>Tutto si trasforma</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.): <u>Tu chiamale se vuoi ...</u>	€ 4.977,90	
	<b>Totale Progetto "Sabato in bottega"</b>	<b>€ 19.911,60</b>	€ 20.000,00



10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>Video-lezioni attraverso un canale youtube</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Italiano per stranieri: <u>Video-lezioni attraverso un canale youtube - atto secondo</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Raccontami...in digitale</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Raccontami ancora... in digitale</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>DETECTIVE A SCUOLA</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>DETECTIVE A SCUOLA 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matem@ticaMente</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matem@ticaMente2</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "Potenziamoci!"</b>	<b>€ 40.656,00</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 60.567,60</b>	