



## Candidatura N. 19533 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	FOSCOLO-GABELLI-
<b>Codice meccanografico</b>	FGIC86100G
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA CARLO BAFFI 2/4
<b>Provincia</b>	FG
<b>Comune</b>	Foggia
<b>CAP</b>	71121
<b>Telefono</b>	0881743522
<b>E-mail</b>	FGIC86100G@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icfoscologabelli.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1228
<b>Plessi</b>	FGAA86105L - VIA CAPEZZUTO FGEE86103Q - GABELLI FGMM86101L - FOSCOLO



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 19533 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	A SCUOLA DI MINIVOLLEY	€ 5.682,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	MENTE & CORPO	€ 5.082,00
Musica strumentale; canto corale	'LA BANDA E' LA BANDA'	€ 5.682,00
Arte; scrittura creativa; teatro	" II TEATRO FISICO"	€ 5.682,00
Innovazione didattica e digitale	A SCUOLA DI CODING (primaria e secondaria). Dimmi e dimenticherò, mostrami e forse ricorderò, coinvolgimi e comprenderò.	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	NOTTE IN SACCO A PELO CON L'AUTORE	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	A CENA CON L'AUTORE	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	MATEMATICA IN GIOCO	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.856,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

#### 10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

##### Sezione: Progetto

Progetto	
<b>Titolo progetto</b>	'IL SAPERE ANNULLA I CONFINI'
<b>Descrizione progetto</b>	Il progetto nasce dalla necessità di rendere operativa la Mission del nostro istituto al fine di garantire a tutti gli alunni il successo formativo, valorizzando le differenze presenti in ognuno per trasformarle in risorse. La realizzazione del progetto sarà orientata a perseguire il miglioramento dell'offerta formativa, della qualità dell'azione educativa e didattica con particolare attenzione alle specifiche difficoltà degli alunni riconducibili a bisogni educativi speciali.

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

###### Contesto di riferimento

*Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio e indicare i fattori che maggiormente incidono sulla dispersione scolastica all'interno dell'istituzione scolastica.*

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'Istituto comprensivo "Foscolo Gabelli" è ubicato alla periferia nord della città di Foggia in uno dei centri più densamente abitati ed è formato da circa 1300 alunni di cui 92 diversamente abili, 20 con DSA e molteplici casi di alunni con bisogni educativi speciali. Il quartiere in cui opera la scuola ha una popolazione costituita in gran parte da braccianti, operai, piccoli artigiani, molti disoccupati e una fascia di popolazione Rom e stranieri appartenenti a molteplici nazionalità. Già negli anni scolastici passati si è rilevata una certa omogeneità nelle caratteristiche sociali della popolazione scolastica: sono presenti alunni appartenenti a famiglie generalmente numerose, con un grado di istruzione piuttosto basso e, tra i nonni ci sono ancora casi di analfabetismo. Ciò, unito ai problemi economici causati dalla mancanza di un lavoro stabile, attività lavorativa non specializzata o in nero e diffusa disoccupazione, sono le cause di una scarsa considerazione della "scuola" come istituzione. All'origine della devianza e dell'abbandono, quindi, non vi è solo una causa, ma una combinazione di cause: Condizione socio-culturale della famiglia. Dinamiche soggettive dello studente (emarginazione, demotivazione, bassa autostima). Difficoltà relazionali all'interno del gruppo (fenomeno del bullismo).

## Obiettivi

*Indicare gli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto anche in collegamento con altre attività realizzate, o che si intendono realizzare, dalla scuola al suo interno e in collaborazione col territorio.*

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Con il progetto "IL SAPERE ANNULLA I CONFINI" si vuole realizzare un intervento concreto per i ragazzi e quindi per le loro famiglie del nostro quartiere offrendo l'opportunità di far emergere le potenzialità inesprese di ognuno. Il progetto ha come obiettivo l'attuazione di azioni di prevenzione e recupero della dispersione scolastica e di riduzione della marginalità sociale, graduate e differenziate secondo le caratteristiche dei soggetti e le condizioni di disagio sociale e culturale dei contesti familiari e territoriali di riferimento. Si vogliono recuperare tutti i soggetti in difficoltà, riconoscendone i bisogni e gli interessi, valorizzandone le risorse intellettuali, relazionali e operative, promuovendone le capacità ai fini di una migliore integrazione socio - culturale. Il progetto è volto a garantire le priorità di Istituto indicate nel PTOF:

- prevenire la dispersione scolastica, promuovendo il successo formativo;
- favorire lo sviluppo delle abilità di base e delle competenze chiave e di cittadinanza;
- favorire la crescita delle motivazioni legate all'apprendimento;
- fortificare le dinamiche relazionali e la dimensione comunicativa;
- sviluppare il senso di appartenenza all'istituzione scolastica e al territorio.

## Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I destinatari del percorso di lavoro sono tutti gli allievi ed in particolare coloro che per motivi fisici, biologici, fisiologici o anche per motivi socio - economici manifestano "Bisogni Educativi Speciali"; la scuola, pertanto, si impegna ad elaborare progetti adeguati e finalizzati al successo formativo sia in orario curricolare che in quello extracurricolare. La maturazione di una consapevole attenzione umana, sociale, culturale ed educativa nei confronti dei soggetti in difficoltà si traduce nell'attuazione di processi di ripensamento e di adattamento educativo – didattico, al fine di far diventare l'istituzione scolastica luogo sempre più accogliente e conforme alle necessità formative di tutti i soggetti, nella consapevolezza che ogni alunno in classe costituisce una risorsa per tutto il contesto scolastico affinché si sviluppi sempre più senso di appartenenza e interdipendenza positiva.

**Indicare quali azioni specifiche ( di contrasto alla dispersione scolastica) si intende realizzare**

*Ad esempio creazione di nuovi spazi per l'apprendimento, ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, uso delle ICT per nuove modalità di apprendimento e che necessitano di nuovi tempi.*

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I principi che guidano l'azione della scuola per garantire l'inclusione degli studenti prevedono, oltre alla personalizzazione e all'individualizzazione della didattica, l'utilizzo di molteplici strumenti didattici.

Nel dettaglio le azioni specifiche programmate sono le seguenti:

- realizzare un curriculum integrativo rispetto a quello già predisposto dalla scuola con percorsi aggiuntivi articolati anche attraverso modalità e tempi (extrascuola e vacanze) non istituzionali;
- articolare attività specifiche di sensibilizzazione, orientamento e integrazione socio - culturale dei ragazzi;
- organizzare spazi, presenti nella scuola, in modo flessibile e polifunzionale;
- partecipare a reti di supporto per alunni con BES;
- utilizzare le moderne tecnologie e software specifici;
- collaborare con le associazioni presenti sul territorio.

L'apertura pomeridiana nel corso dell'anno scolastico e nei mesi estivi si pone, sia come misura di forte contrasto all'abbandono scolastico e al dilagare della criminalità giovanile sia come un'opportunità d'innalzamento dell'offerta formativa e delle competenze, in modo che la scuola possa diventare anche una scuola di eccellenza, capace di coniugare cultura, partecipazione e coesione sociale.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola FOSCOLO-GABELLI-  
(FGIC86100G)

## Indicare come si intende garantire l'eventuale apertura della scuola oltre l'orario scolastico

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Per fare in modo che i ragazzi imparino cosa significa dedicare gran parte della giornata al proprio futuro, è necessario che la scuola occupi buona parte della giornata degli alunni.

L'apertura della scuola si realizzerà nel seguente modo:

**Scuola primaria e Scuola secondaria di primo grado:** i laboratori programmati si svolgeranno di pomeriggio dal lunedì al venerdì dalle ore 15.30 alle ore 18.30. E' necessario che specialmente il plesso della scuola primaria, situato in una zona particolarmente disagiata e unico punto di riferimento per l'utenza, resti aperto in orario pomeridiano. Il progetto di sport, in particolare, per entrambi gli ordini di scuola si svolgerà nei mesi estivi.

L'apertura al territorio sarà uno dei caratteri fondamentali dei laboratori programmati che potranno essere realizzati anche in spazi esterni alle scuole e saranno attivi sempre oltre l'orario scolastico. L'eterogeneità dei percorsi e dei luoghi in cui si opererà sarà un'opportunità per i nostri ragazzi affinché scoprano i loro talenti e le loro vocazioni attraverso l'acquisizione di competenze trasversali e conoscenze pratiche.

### **Indicare quali metodologie didattiche si intende adottare per la realizzazione del progetto**

*Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc. (Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)*

Il nostro istituto riparte da una didattica inclusiva che si fonda sulla diversità, in tutte le sue forme, attuando l'ottimizzazione delle risorse disponibili attraverso la loro riorganizzazione e rifinalizzazione. Si punterà a un miglioramento organizzativo attraverso l'utilizzo di modalità laboratoriali, al potenziamento e al consolidamento dei processi cognitivi motivazionali e relazionali alla base di una didattica metacognitiva. Si utilizzeranno le cosiddette "tecniche attive", ossia le attività procedurali che coinvolgono attivamente lo studente nel processo di apprendimento, quali:

- il laboratorio (metodo operativo)
- la ricerca sperimentale (metodo investigativo)
- ricerca-azione (metodo euristico-partecipativo)
- il mastery learning (come esemplificazione dei metodi individualizzati)
- l'apprendimento per scoperta
- l'apprendimento cooperativo
  - lezione assistita per piccoli gruppi
- il tutoring.

Ogni alunno mette a disposizione di tutti il proprio sapere e le proprie capacità e impara a condividerle in un'ottica tesa alla pro socialità.

### **Indicare le eventuali modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF**

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il nostro Istituto ha sempre prestato particolare attenzione alle problematiche di svantaggio socio – culturale presenti sul territorio, impegnandosi in percorsi progettuali tesi a promuovere l'inclusione sociale e a ridurre il tasso di dispersione, favorendo la crescita globale dei nostri ragazzi.

Il PTOF del nostro istituto mira a realizzare percorsi a sostegno del successo scolastico degli studenti per raggiungere gli obiettivi di crescita economica e sociale previsti dall'Unione Europea.

I percorsi programmati nel presente Programma Operativo Nazionale sono coerenti sia con l'attività curricolare che con le aree progettuali del PTOF. Tutti gli interventi, infatti, sono stati programmati secondo un unico filo conduttore che è quello dell'inclusione. Nel PTOF sono presenti aree tematiche specifiche nelle quali confluiscono i laboratori di sport, rafforzamento competenze linguistiche, teatro, musica, innovazione digitale. Le aree sono le seguenti:

- 1) area dello sport e dell'educazione motoria,
- 2) area pluridisciplinare,
- 3) area del recupero e del potenziamento,
- 4) area dell'innovazione digitale.



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 FOSCOLO-GABELLI-  
(FGIC86100G)

## Indicare il contributo alla realizzazione del progetto fornito da altre scuole e da soggetti pubblici e privati del territorio

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il nostro Istituto, in linea con le indicazioni di tutti i più recenti documenti ministeriali, ha elaborato un piano di interventi con un unico filo conduttore: al centro del progetto educativo è posto il singolo allievo con le sue necessità di formazione culturale e sociale rilevate e declinate in relazione alle caratteristiche dei diversi periodi evolutivi. L'attuale contesto sociale richiede all'Istituzione Scolastica di coagire con le agenzie educative con un'attenzione profonda ai valori fondamentali del rispetto di sé e degli altri, della collaborazione e del vivere insieme, della capacità di "star bene con se stessi per star bene con gli altri".

Numerose sono le scuole, le associazioni e gli enti presenti sul territorio con cui la scuola collabora e condivide intenti pedagogico - sociali. Per il presente progetto si è chiesta ed ottenuta la collaborazione delle seguenti associazioni:

"Musica pe Sorridere"

"Teatro dei Limoni"

"ASD Judo Kodokan Corsap"

"ASD Sportinsieme"



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 FOSCOLO-GABELLI-  
(FGIC86100G)

## Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Innovare il modo di fare didattica è un pre-requisito essenziale affinché qualsiasi iniziativa di rinnovamento della scuola possa divenire efficace. Il percorso di lavoro programmato presenta elementi innovativi soprattutto nell'apertura della scuola al territorio e nella progettazione degli ambienti di apprendimento, in cui la dimensione spaziale diviene componente essenziale per configurare un setting di apprendimento moderno ed efficace.

L'esigenza di rendere lo spazio flessibile nasce dalla necessità di introdurre un nuovo approccio metodologico centrato sullo studente e dall'esigenza di dover realizzare attività didattiche differenziate che la configurazione dell'aula tradizionale non consente.

### L'apertura della scuola al territorio esterno.

La scuola come luogo aperto al territorio è un'altra possibilità di utilizzo intelligente dello spazio; non più spazio adibito esclusivamente alle attività d'insegnamento, ma centro culturale, polo di aggregazione sociale che oltrepassa la dimensione della staticità dell'aula, del silenzio degli atri e dei corridoi.

### Il miglioramento del benessere e della qualità generale del servizio scolastico

La scuola deve poter mettere a disposizione non solo ambienti di apprendimento efficaci, ma anche spazi sociali di convivenza e confronto dove, anche oltre i momenti formali dell'insegnamento, sia possibile incontrarsi, leggere, rilassarsi in un contesto di comodità e funzionalità.



## Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Al presente piano di lavoro sono legati i seguenti risultati attesi:

- 1) successo scolastico come conseguenza della conquista di autostima e di autoefficacia;
- 2) diminuzione della percentuale di dispersione scolastica almeno del 30%;
- 3) diminuzione delle note disciplinari di almeno il 30%;
- 4) diminuzione di situazione di rischio di almeno il 30%;
- 5) aumento della frequenza di almeno il 30%;
- 6) acquisizione dei valori fondamentali della persona per realizzare al meglio le aspirazioni e dare un senso alla vita e al ruolo nella società;
- 7) sentimento di integrazione e appartenenza alla realtà locale anche per alunni stranieri o disagiati sin dai primi anni dell'infanzia;
- 8) acquisizione dei concetti di legalità, dei principali diritti umani e doveri della persona, quale soggetto attivo nella società di appartenenza;
- 9) aumento della partecipazione agli incontri collegiali da parte delle famiglie di almeno il 30%.

## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione scolastica o previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Area del Recupero e del Potenziamento delle competenze di base della lingua italiana	Sì		PAG.28	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Documenti/PTOF_2016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Documenti/PTOF_2016_19.pdf</a>
Area del recupero e del potenziamento della matematica	Sì		PAG. 29-30	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Documenti/PTOF_2016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Documenti/PTOF_2016_19.pdf</a>
Area dello sport	Sì		PAG. 34	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Documenti/PTOF_2016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Documenti/PTOF_2016_19.pdf</a>



Innovazione Digitale	Sì		PAG. 31	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Documenti/PTOF_2016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Documenti/PTOF_2016_19.pdf</a>
La Musica apre la mente	Sì		PAG. 33	<a href="http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Documenti/PTOF_2016_19.pdf">http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Documenti/PTOF_2016_19.pdf</a>

### Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

#### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Collaborazione a titolo non oneroso per la realizzazione e la costruzione di strumenti musicali artigianali.	1	Associazione Musica per Sorridere			Sì
Associazione ASD JUDO KODOKAN CORSAP. Collaborazione a titolo non oneroso per l'organizzazione della manifestazione finale.	1	A.S.D.Judo Kodokan Corsap			Sì
Associazione 'Teatro dei Limoni'. Collaborazione a titolo non oneroso per scenografie e coreografie.	1	ASSOCIAZIONE CULTURALE TEATRO DEI LIMONI			Sì
Associazione 'ASD Sportinsieme' Collaborazione a titolo non oneroso per arbitraggio durante le partite amichevoli e prestito di materiale per uso sportivo (reti, palloni, divise...)	1	ASD SPORTINSIEME			Sì

#### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
ATTIVITA' PER L'AREA INFORMATICA - CODING E REALIZZAZIONE DI PRODOTTI MULTIMEDIALI -	FGTD08000A ISTITUTO TECNICO ECONOMICO BLAISE PASCAL	5440	11/11/2016	Sì
AREA LINGUISTICA	FGIC85700X V. DA FELTRE - N. ZINGARELLI	5435	10/11/2016	Sì

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale



A SCUOLA DI MINIVOLLEY	€ 5.682,00
MENTE & CORPO	€ 5.082,00
'LA BANDA E' LA BANDA'	€ 5.682,00
“ II TEATRO FISICO”	€ 5.682,00
A SCUOLA DI CODING (primaria e secondaria). Dimmi e dimenticherò, mostrami e forse ricorderò, coinvolgimi e comprenderò.	€ 5.682,00
NOTTE IN SACCO A PELO CON L'AUTORE	€ 5.682,00
A CENA CON L'AUTORE	€ 5.682,00
MATEMATICA IN GIOCO	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 44.856,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**

**Titolo: A SCUOLA DI MINIVOLLEY**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	A SCUOLA DI MINIVOLLEY
Descrizione modulo	<p>Il progetto nasce come recupero e consolidamento per tutti quei bambini che hanno sia difficoltà di apprendimento che problematiche di comportamento.</p> <p>L'acquisizione delle abilità motorie sono importanti perché facilitano l'innesto delle tecniche sportive migliorando di fatto la qualità dell'apprendimento.</p> <p>Il Minivolley è un gioco-sport di situazione, caratterizzato da imprevedibilità o limitata prevedibilità, variabilità che presuppone un costante adattamento delle tecniche alla situazione di gioco. In quest'attività è di fondamentale importanza insegnare i primi elementi tecnici attraverso il gioco, inserendo situazioni divertenti, gratificanti e vincenti. I bambini vogliono giocare perché questo per loro è un bisogno naturale legato ad un corretto sviluppo psico-fisico; inoltre la principale caratteristica del gioco sportivo è la competizione e quest'ultima è implicita in ogni forma ludica attuata dai ragazzi.</p> <p><b>OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI</b> Gli obiettivi specifici di apprendimento sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comportarsi in modo corretto, educato e leale.</li> </ul>



- Rafforzare l'autostima e la fiducia in sé.
- Sviluppare una certa condotta morale e la gestione della propria energia.
- Potenziare l'autonomia al di fuori della famiglia e le relazioni inter-personali.
- Migliorare la conoscenza del proprio corpo, dello spazio-tempo e della velocità.
- Incrementare la capacità di equilibrio e della coordinazione motoria.
- Strutturare e consolidare una motricità di tipo generale e gli schemi motori.
- Acquisire le tecniche, i regolamenti e i confronti in gara.

#### INDICATORI DI RISULTATO

Competizioni sportive.

#### RISULTATI ATTESI

- Migliorare la propria disponibilità a partecipare agli eventi collettivi.
- Sviluppare lo spirito di collaborazione.
- Modificare gli atteggiamenti degli studenti nei confronti del percorso scolastico (motivazione allo studio e all'apprendimento).
- Favorire l'inclusione sociale.
- Consolidare la consapevolezza dei propri mezzi.
- Rispettare le regole.

#### VALUTAZIONE E DOCUMENTAZIONE

- La valutazione del percorso si realizzerà nel seguente modo:
- Verifica delle competenze in ingresso e del comportamento.
- Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi.
- Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum.

<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/09/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE86103Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 4 - Laboratori con produzione di lavori individuali 6 - Partecipazione a manifestazioni/eventi



**Target**

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio  
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare  
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: A SCUOLA DI MINIVOLLEY**

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

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: MENTE & CORPO**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	
	MENTE & CORPO



## Descrizione modulo

L'individuazione del progetto nasce dalla volontà di promuovere un percorso di integrazione nella formazione globale dell'allievo per favorirne la crescita personale, culturale e sociale. Un progetto volto a migliorare e aumentare lo sviluppo fisico, cognitivo, psicologico, sociale ed emotivo dell'allievo attraverso l'esperienza con il corpo per favorire una maggiore accettazione e integrazione sociale. L'acquisizione di esperienze di movimento e di specifiche abilità fornisce stimoli allo sviluppo e all'arricchimento del bagaglio motorio personale, offrendo l'opportunità di migliorare le relazioni interpersonali. Il nostro Istituto collabora con varie associazioni sportive presenti sul territorio la cui attività è finalizzata all'attenuazione dei fattori di rischio e quindi a modificare gli atteggiamenti degli studenti verso il percorso scolastico secondo approcci progressivamente più aperti alla cura educativa di bisogni differenti, alle integrazioni, al plurale di tutte le diversità. Al fine di migliorare l'integrazione scolastica degli alunni è necessario ottimizzare la costante interazione tra le agenzie che collaborano, per garantire un passaggio concreto dal progetto didattico ed educativo al più generico "progetto di vita".

L'attività prevista in questo percorso terrà ben presente il processo complessivo di educazione e formazione dell'alunno, non solo sviluppando l'intelligenza motoria, ma soprattutto contribuendo ad un miglioramento della prestazione scolastica. Gli alunni hanno, infatti, bisogno di stimoli continui e differenziati e per questo è fondamentale curare sia la componente percettivo-motoria, sia quella logico-razionale che quella affettiva-sociale. Alla luce di tali presupposti trova la sua ragione il progetto di judo.

### OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI

Il Judo è l'arte del miglior impiego delle proprie risorse: fisiche, mentali e morali.

– Per l'aspetto fisico, questo sport insegna l'uso di tutto il corpo.

– Per l'aspetto mentale richiede a chi lo pratica l'abitudine alla concentrazione, all'attenzione, alla decisione, alla rapidità delle risposte e all'intuizione.

– Per l'aspetto morale richiede l'amicizia e la mutua prosperità. Infatti è amicizia per i compagni, è solidarietà, è rispetto per l'altro, è capacità di dare, è altruismo.

Nel dettaglio gli obiettivi specifici di



	<p>apprendimento sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comportarsi in modo corretto, educato e leale.</li> <li>• Rafforzare l'autostima e la fiducia in sé.</li> <li>• Sviluppare una certa condotta morale e la gestione della propria energia.</li> <li>• Potenziare l'autonomia al di fuori della famiglia e le relazioni inter-personali.</li> <li>• Migliorare la conoscenza del proprio corpo, dello spazio-tempo e della velocità.</li> <li>• Incrementare la capacità di equilibrio e della coordinazione motoria.</li> <li>• Acquisire le tecniche, i regolamenti e i confronti in gara.</li> </ul> <p>INDICATORI DI RISULTATO Competizioni sportive.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Migliorare la propria disponibilità a partecipare agli eventi collettivi.</li> <li>• Sviluppare lo spirito di collaborazione.</li> <li>• Modificare gli atteggiamenti degli studenti nei confronti del percorso scolastico (motivazione allo studio e all'apprendimento).</li> <li>• Favorire l'inclusione sociale.</li> <li>• Consolidare la consapevolezza dei propri mezzi.</li> <li>• Rispettare le regole.</li> </ul> <p>VALUTAZIONE E DOCUMENTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La valutazione del percorso si realizzerà nel seguente modo:</li> <li>• Verifica delle competenze in ingresso e del comportamento.</li> <li>• Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi.</li> <li>• Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/09/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGMM86101L
<b>Numero destinatari</b>	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 4 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 6 - Educazione fra pari



**Target**

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio  
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare  
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: MENTE & CORPO**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.082,00 €

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Musica strumentale; canto corale**  
**Titolo: 'LA BANDA E' LA BANDA'**

**Dettagli modulo**

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	'LA BANDA E' LA BANDA'
<b>Descrizione modulo</b>	Il fenomeno della dispersione scolastica e la complessità del problema, ci induce a pensare a un percorso di lavoro che, pur mantenendo la centralità dello studente nell'azione dell'apprendere, consideri anche gli altri attori: docenti, famiglie, organi collegiali e singoli tutor, che partecipano all'opera di costruzione delle condizioni necessarie al raggiungimento del successo formativo. E' un progetto sperimentale di musica, integrazione e riutilizzo creativo dei materiali di recupero, un percorso di crescita nei confronti dell'altro nel rispetto delle diverse capacità. E' presente un eterogeneo collettivo musicale in cui si mescolano didattica e divertimento e dove ogni componente è coinvolto nella costruzione di qualcosa di unico insieme.



Questo progetto vuole esaltare le straordinarie diversità di tutti i suoi partecipanti, senza celare nulla, dimostrando che l'aggregazione può portare risultati difficilmente immaginabili ma possibili solo grazie al collante della musica intesa come attività collettiva. Il progetto mira, inoltre, a evitare che si inneschino meccanismi psicologici all'insegna della scarsa autostima.

#### OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI

- Costruzione di uno strumento a percussione.
- Acquisizione delle tecniche di base per l'utilizzo di uno strumento a percussione.
- Capacità di integrare elementi culturali e musicali provenienti da altri paesi e culture.
- Valorizzazione delle caratteristiche personali degli allievi e delle potenzialità musicali e ritmiche da essi possedute.

#### INDICATORI DI RISULTATO

Manifestazione finale

#### RISULTATI ATTESI

- Migliorare i rapporti di convivenza civile.
- Migliorare la capacità di concentrazione.
- Sviluppare la creatività.
- Accettare la diversità.
- Favorire il processo d'inclusione.

#### VALUTAZIONE E DOCUMENTAZIONE

La valutazione del percorso si realizzerà nel seguente modo:

1. Verifica delle competenze in ingresso, in itinere e finali.
2. Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi.
3. Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum.

<b>Data inizio prevista</b>	02/05/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/09/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Musica strumentale; canto corale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGMM86101L
<b>Numero destinatari</b>	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	16 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Laboratori con produzione di lavori individuali 4 - Partecipazione a manifestazioni/eventi



**Target**

Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio  
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare  
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: 'LA BANDA E' LA BANDA'**

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

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro**  
**Titolo: " II TEATRO FISICO"**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	" II TEATRO FISICO"
<b>Descrizione modulo</b>	Uno dei privilegi dell'essere umano è la sua innata capacità di essere creativo, che emerge nella prima infanzia e si mantiene, in un modo o nell'altro, per tutta la vita. Il teatro fisico è un genere di rappresentazione teatrale che persegue la narrazione di storie essenzialmente attraverso mezzi fisici. Fondamentalmente, si parla attraverso i gesti delle mani, il linguaggio del corpo, il percorso del pensiero e molte altre caratteristiche fisiche. Il corpo ci accompagna nei cambiamenti presenti e futuri, parla di noi e di dove stiamo andando. Nella nostra società e soprattutto nel contesto scolastico è



fondamentale includere tutti i protagonisti (organizzazione scolastica, studenti, insegnanti, famiglia, territorio) per far assumere le caratteristiche di un ambiente che risponde ai bisogni di tutti i bambini e in particolare dei bambini con bisogni speciali. E' infatti attraverso il lavoro sui contesti, e non soltanto sui singoli individui, che si promuove la partecipazione sociale e il coinvolgimento delle persone in difficoltà, nonostante i loro specifici problemi.

#### OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI

- Aiutare il gruppo ad acquisire coesione.
- Aumentare la tolleranza, il rispetto e la comprensione tra i componenti del gruppo.
- Migliorare capacità di comunicazione e l'autostima individuale.
- Sviluppare le abilità fisiche e sociali.
- Sviluppare le abilità di coordinazione (ritmo, tempo, spazio)
- Sviluppare la spontaneità.
- Migliorare la capacità di compiere scelte.
- Sviluppare l'immaginazione e la capacità di giocare.
- Promuovere lo sviluppo della personalità attraverso il confronto interpersonale.
- Far acquisire la diversità (fisiche, sociali, culturali, razziali...) delle persone come ricchezza.
- Osservare e confrontare.
- Potenziare le capacità creative ,espressive e comunicative
- Sviluppare la capacità di capire e farsi capire utilizzando i diversi linguaggi:mimico-gestuale, iconico, musicale.
- Sviluppare la capacità di interagire, collaborare e negoziare con gli altri.

#### INDICATORI DI RISULTATO

Spettacolo finale nel proprio quartiere.

#### RISULTATI ATTESI

I risultati attesi sono i seguenti:

- Sviluppare negli alunni il senso del ritmo e la fluidità del movimento.
- Potenziare lo sviluppo del senso dello spazio, la coordinazione, il muoversi in gruppo e lo sviluppo della memoria fisica.

#### VALUTAZIONE E DOCUMENTAZIONE

La valutazione del percorso si realizzerà nel seguente modo:

- Verifica delle competenze in ingresso e del comportamento
- Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi
- Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum



Data inizio prevista	06/03/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	FGEE86103Q
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	26 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 4 - Partecipazione a manifestazioni/eventi
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: " II TEATRO FISICO "

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Innovazione didattica e digitale**

**Titolo: A SCUOLA DI CODING (primaria e secondaria). Dimmi e dimenticherò, mostrami e forse ricorderò, coinvolgimi e comprenderò.**

#### Dettagli modulo



<p><b>Titolo modulo</b></p>	<p>A SCUOLA DI CODING (primaria e secondaria). Dimmi e dimenticherò, mostrami e forse ricorderò, coinvolgimi e comprenderò.</p>
<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Imparare a programmare da ragazzi è il momento migliore, soprattutto se si è ancora nella fase in cui il cervello è aperto a ricevere qualsiasi tipo di stimolo e ad affrontare i problemi in una maniera ogni volta diversa dal solito. Introdurre il pensiero computazionale in classe attraverso il coding significa usare attività intuitive e divertenti da proporre direttamente agli alunni, la capacità di immaginare e descrivere un procedimento costruttivo che porti alla soluzione è una competenza trasversale e metacognitiva che va sviluppata il prima possibile.</p> <p>Il percorso di lavoro sarà rivolto agli alunni della quinta classe della scuola primaria e agli alunni della prima classe della scuola secondaria che lavoreranno in continuità.</p> <p><b>OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacità di esplorazione e sostegno alla motivazione.</li> <li>• Suscitare desiderio/necessità di impadronirsi di un'originale nuova forma comunicativa.</li> <li>• Perimentare e strutturare le "soluzioni" autoprodotte.</li> <li>• Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive attraverso l'informatica e le TIC.</li> <li>• Attuare un primo approccio al pensiero computazionale e al Coding in modo ludico e collaborativo.</li> </ul> <p><b>INDICATORI DI RISULTATO</b> Creazione di un video gioco</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorire lo sviluppo della creatività</li> <li>• Imparare a padroneggiare la complessità</li> <li>• Sviluppare un ragionamento accurato e preciso</li> </ul> <p><b>VALUTAZIONE E DOCUMENTAZIONE</b> La valutazione del percorso si realizzerà nel seguente modo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verifica delle competenze in ingresso e del comportamento</li> <li>2. Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi</li> <li>3. Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curricolo</li> </ol>



<b>Data inizio prevista</b>	01/03/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Innovazione didattica e digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE86103Q FGMM86101L
<b>Numero destinatari</b>	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	10 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti 10 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

### Sezione: Scheda finanziaria

**Scheda dei costi del modulo: A SCUOLA DI CODING (primaria e secondaria). Dimmi e dimenticherò, mostrami e forse ricorderò, coinvolgimi e comprenderò.**

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**  
**Titolo: NOTTE IN SACCO A PELO CON L'AUTORE**



## Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	NOTTE IN SACCO A PELO CON L'AUTORE
<b>Descrizione modulo</b>	<p>È compito della scuola accompagnare i ragazzi negli apprendimenti ed è responsabilità dello studente conseguire i livelli di competenze previsti dalle Indicazioni Nazionali.</p> <p>Partendo dagli esiti delle prove Invalsi è necessario intervenire sull'acquisizione delle competenze di base. Attraverso la formazione di gruppi di alunni suddivisi per livelli di apprendimento, si interverrà sulle potenzialità di ciascuno al fine di realizzarne il successo formativo e consentire il recupero e il consolidamento delle fondamentali abilità di base.</p> <p>Momento finale del percorso di lavoro sarà la "Notte in sacco a pelo". I ragazzi incontreranno l'autore di uno dei testi utilizzato per il lavoro e trascorreranno una notte a scuola tra laboratori dedicati e momenti di condivisione tra loro e con i docenti.</p> <p><b>OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colmare le lacune evidenziate e migliorare il processo di apprendimento.</li> <li>• Sviluppare le capacità di osservazione, di analisi e di sintesi.</li> <li>• Ampliare le conoscenze linguistiche dell'allievo guidandolo ad una crescente autonomia.</li> <li>• Perfezionare l'uso dei linguaggi specifici.</li> <li>• Perfezionare il metodo di studio.</li> <li>• Promuovere il processo formativo.</li> </ul> <p><b>INDICATORI DI RISULTATO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Miglioramento degli esiti finali rispetto a quelli del 1° quadrimestre.</li> <li>• Miglioramento degli esiti delle prove INVALSI.</li> <li>• Innalzamento degli esiti degli alunni situati nella fascia media.</li> </ul> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ridurre lo stato di disagio degli allievi con carenze nella preparazione di base.</li> <li>• Aumentare la sicurezza espositiva e la padronanza della disciplina.</li> <li>• Accrescere il grado di autonomia nell'esecuzione di produzioni scritte e orali.</li> <li>• Acquisire crescente fiducia in se stessi e nelle proprie possibilità.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incrementare l'interesse per la disciplina, conseguente al compiacimento dovuto al successo formativo raggiunto.</li> </ul> <p>VALUTAZIONE E DOCUMENTAZIONE La valutazione del percorso si realizzerà nel seguente modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifica delle competenze in ingresso, in itinere e finali.</li> <li>• Verifica del comportamento.</li> <li>• Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi.</li> <li>• Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/03/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGMM86101L
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	20 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 8 - Laboratori con produzione di lavori individuali 2 - Partecipazione a manifestazioni/eventi
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: NOTTE IN SACCO A PELO CON L'AUTORE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €



Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.682,00 €

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**  
**Titolo: A CENA CON L'AUTORE**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	A CENA CON L'AUTORE
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto ha l'obiettivo di stimolare negli alunni il piacere dell'incontro e della lettura, favorendo la fruizione e l'arricchimento culturale. Durante gli interventi gli alunni sono coinvolti in segmenti didattici a volte coincidenti con quelli curricolari, altre volte concordati con l'insegnante di classe e miranti a colmare lacune e difficoltà di apprendimento, cercando soprattutto di migliorare, grazie anche alla personalizzazione delle attività didattiche, l'organizzazione del lavoro e il metodo di studio. In tal modo, ogni bambino partecipante al progetto può potenziare la sua autonomia nel superare le difficoltà strumentali, ottenendo risultati gratificanti che incidono positivamente sia sul miglioramento dei suoi livelli di apprendimento, sia sull'aumento della sua autostima. Il progetto vuole offrire agli alunni la possibilità di colmare le difficoltà che creano situazioni di disagio e invogliarli al piacere della lettura. Attraverso la formazione di gruppi di alunni suddivisi per livelli di apprendimento, si interverrà sulle potenzialità di ciascuno al fine di realizzarne il successo formativo e consentire il recupero e il consolidamento delle fondamentali abilità di base. Le attività pomeridiane culmineranno nell'incontro con l'autore del libro scelto dai docenti e con una cena a tema che si svolgerà a scuola tra laboratori e momenti di condivisione tra loro e tutti coloro che hanno partecipato alle attività.</p> <p><b>OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colmare le lacune evidenziate e</li> </ul>



- migliorare il processo di apprendimento.
- Sviluppare le capacità di osservazione, di analisi e di sintesi.
  - Ampliare le conoscenze matematiche dell'allievo guidandolo ad una crescente autonomia.
  - Perfezionare il metodo di studio.
  - Promuovere il processo formativo.
  - Facilitare l'apprendimento favorendo l'acquisizione di abilità risolutive in situazioni problematiche.
  - Suscitare interesse e motivazione allo studio della matematica.
  - Rafforzare l'autonomia operativa.

#### INDICATORI DI RISULTATO

- Miglioramento degli esiti finali rispetto a quelli del 1° quadrimestre.
- Miglioramento degli esiti delle prove INVALSI.

#### RISULTATI ATTESI

- Ridurre lo stato di disagio degli allievi con carenze nella preparazione di base.
- Aumentare la sicurezza espositiva e la padronanza della disciplina.
- Accrescere il grado di autonomia nell'esecuzione di produzioni scritte e orali.
- Acquisire crescente fiducia in se stessi e nelle proprie possibilità.
- Incrementare l'interesse per la disciplina, conseguente al compiacimento dovuto al successo formativo raggiunto.

#### VALUTAZIONE E DOCUMENTAZIONE

La valutazione del percorso si realizzerà nel seguente modo:

- Verifica delle competenze in ingresso e del comportamento
- Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi
- Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum

<b>Data inizio prevista</b>	01/03/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGEE86103Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	10 - Studio assistito di gruppo 6 - Studio assistito individualizzato 12 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 2 - Partecipazione a manifestazioni/eventi
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: A CENA CON L'AUTORE

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**  
**Titolo: MATEMATICA IN GIOCO**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	MATEMATICA IN GIOCO
----------------------	---------------------



## Descrizione modulo

Il pensiero creativo tra razionalità e fantasia  
La scelta del percorso "MATEMATICA IN GIOCO" nasce dal pensiero creativo e da una serie di riflessioni che hanno per oggetto il "sapere matematico", considerato non soltanto dal punto di vista tecnico-operativo, ma come complessa attività del pensiero umano che spinge la persona ad esplorare sinergicamente gli spazi della realtà e dell'immaginazione, che induce a dedurre ipotesi, a verificarle e persino a smentirle laddove sfiora quello che appare essere un limite della matematica ma da sempre sua forma di eccellenza: la razionalità. Ed è esattamente la razionalità che si afferma come mediazione tra due tipologie di pensiero che caratterizzano la mente matematica: il Pensiero Convergente che fonda i propri costrutti sull'esperienza e il Pensiero Divergente che supera il confine del reale e lo rielabora all'interno della dimensione probabilistica, percettiva, intuitiva.

I risultati delle prove Invalsi inducono i docenti a lavorare per un recupero delle abilità e a far nascere nei ragazzi l'amore per la disciplina. Due aspetti compaiono nella maggior parte dei giochi:

- la presenza di relazioni matematiche tra oggetti di vario tipo (struttura d'ordine, operazioni, simmetrie, congruenze, altre relazioni di tipo geometrico, ritmi e sequenze...), che si traducono in regole di gioco intuitive e molto motivate per i bambini in "gioco";
- le caratteristiche dei sistemi di rappresentazione dei numeri, delle forme o delle regolarità, che connettono il gioco alla cultura di riferimento e al contesto.

### OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI

Gli obiettivi da perseguire sono i seguenti:

- Contestualizzare particolari ambiti di contenuti matematici.
- Collegare la matematica ad altre discipline.
- Creare vere situazioni di apprendimento.

### INDICATORI DI RISULTATO

Competizioni e gare disciplinari.

### RISULTATI ATTESI

- Migliorare la propria disponibilità a partecipare agli eventi collettivi.
- Sviluppare lo spirito di collaborazione.
- Modificare gli atteggiamenti degli studenti nei confronti del percorso scolastico (motivazione allo studio e all'apprendimento).



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorire l'inclusione sociale.</li> <li>• Consolidare la consapevolezza dei propri mezzi.</li> <li>• Rispettare le regole.</li> </ul> <p>VALUTAZIONE E DOCUMENTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La valutazione del percorso si realizzerà nel seguente modo:</li> <li>• Verifica delle competenze in ingresso e del comportamento.</li> <li>• Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi.</li> <li>• Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/03/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	FGMM86101L
<b>Numero destinatari</b>	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	18 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Laboratori con produzione di lavori individuali 2 - Partecipazione a manifestazioni/eventi
<b>Target</b>	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA IN GIOCO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola FOSCOLO-GABELLI-  
(FGIC86100G)

Opzioni	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.682,00 €



## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 19533)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 44.856,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 45.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	5509
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	26/10/2016
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	5510
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	26/10/2016
<b>Data e ora inoltro</b>	12/11/2016 11:45:18

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>A SCUOLA DI MINIVOLLEY</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>MENTE &amp; CORPO</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>'LA BANDA E' LA BANDA'</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>"II TEATRO FISICO"</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>A SCUOLA DI CODING (primaria e secondaria). Dimmi e dimenticherò. mostrami e forse ricorderò. coinvolgimi e comprenderò.</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>NOTTE IN SACCO A PELO CON L'AUTORE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>A CENA CON L'AUTORE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>MATEMATICA IN GIOCO</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "IL SAPERE ANNULLA I CONFINI"</b>	<b>€ 44.856,00</b>	



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 FOSCOLO-GABELLI-  
(FGIC86100G)

	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 44.856,00</b>	<b>€ 45.000,00</b>
--	---------------------	--------------------	--------------------