



Candidatura N. 36083 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

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



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento della consapevolezza della diversità culturale (anche attraverso la scoperta di lingue diverse) 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 Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	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 Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 36083 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione bilingue - educazione plurilingue	"HELLO CHILDREN!"	€ 5.682,00
Musica	"LE PAROLE SI FAN MUSICA!"	€ 5.682,00
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	"CORPO...IN MOVIMENTO!"	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	"Creo il mio WikiSussi"	€ 5.682,00
Lingua madre	"Il Libro.... Mio Amico"	€ 5.682,00
Lingua madre	"C'era una volta.....Un Re"	€ 5.082,00
Lingua madre	"TgCulther"	€ 5.682,00
Matematica	"Exploring Math"	€ 5.682,00
Matematica	"Gioco e ...Imparo"	€ 5.082,00
Matematica	"Matemagica"	€ 5.082,00
Matematica	"Mathlympics"	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 43.056,00

Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: Con il CORPO, con la MENTE, con il CUORE

Descrizione progetto	<p>Caratteristiche del Progetto: "Con il CORPO, con la MENTE, con il CUORE"</p> <p>Il progetto nasce come un'opportunità ludico-motoria-musicale che offre a tutti i bambini la possibilità di stare insieme e socializzare attraverso il suono, il gesto e il segno che diventano un'unica lingua.</p> <p>Il corpo rappresenta per il bambino il mediatore privilegiato attraverso il quale entra in contatto con il mondo e la corretta percezione delle potenzialità e dei limiti del proprio corpo permette al bambino di controllarne i comportamenti e affrontare incertezze e paure. I suoni, la voce, il gesto sono altrettanti mediatori della comunicazione tra il sé e l'altro. Scoprire che il corpo non è solo gioia di movimento ma anche emozione e sentimento, è occasione per interagire e conoscere gli altri in un momento in cui anche nella nostra scuola si intrecciano sempre più radici culturali e linguistiche diverse. Pertanto, il progetto di seguito delineato, ben si presta a essere integrato con le opportunità educative offerte dal PTOF che cura nello specifico gli interventi per la promozione linguistica e l'integrazione di bambini provenienti da altre culture.</p>
-----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Contesto di riferimento

L'IC Foscolo Gabelli, sito in zona periferica di Foggia, ha 1203 alunni di cui il 18% con bisogni educativi speciali. Esso opera in un quartiere la cui popolazione è costituita in gran parte da operai, molti disoccupati e stranieri. Il grado di istruzione delle famiglie è piuttosto basso e tra i nonni ci sono ancora casi di analfabetismo. Le cause all'origine della devianza e dell'abbandono scolastico sono:

- ∅ Contesto socio economico e culturale eterogeneo e complesso
- ∅ Emarginazione, demotivazione, bassa autostima
- ∅ Difficoltà relazionali all'interno del gruppo (bullismo)
- ∅ Deprivazione socio-culturale, affettivo-relazionale e mancanza di identità
- ∅ Difficoltà di apprendimento linguistico-espressive.

Queste problematiche si ripercuotono a livello cognitivo, determinando un modesto sviluppo delle capacità logiche e difficoltà generalizzate. Ciò è confermato anche dalle indagini Istat che rilevano un tasso di deprivazione territoriale pari al 2,4.



Obiettivi del progetto

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

Obiettivi del Progetto

La scuola dell'infanzia 'A. Gabelli' ha impostato la propria azione didattica, in linea con le Indicazioni Ministeriali, sul principio che i bambini, per acquisire un corretto sviluppo personale e sociale, devono essere sereni, devono, cioè, "stare bene" impegnati in attività che possiedono apparentemente carattere ludico, ma che in realtà coinvolgono la loro intera personalità, nel rispetto del caratteristico dinamismo di sviluppo di ciascuno.

Il progetto si pone l'obiettivo di arricchire le esperienze dei bambini promuovendo stimoli, suscitando interessi e sviluppando abilità in specifici campi di azione.

Esso si articola in tre Moduli formativi:

- ∅ Modulo di Educazione Bilingue - Educazione Plurilingue
- ∅ Musica
- ∅ Espressione corporea

Il percorso punta all'acquisizione di sempre maggiori e più ampie competenze valorizzando l'intuizione, l'immaginazione e l'intelligenza. Tutte le esperienze educative saranno progettate e condotte valorizzando il gioco, l'esplorazione, la ricerca e la vita di relazione.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola FOSCOLO-GABELLI-
(FGIC86100G)

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

Caratteristiche dei destinatari

I destinatari sono la totalità dei bambini che frequentano la scuola dell'infanzia.

In quest'anno scolastico la scuola dell'infanzia coinvolge 51 bambini suddivisi in 3 sezioni, due a tempo ridotto e una a tempo normale. Verranno, quindi, coinvolti circa 25 alunni per il modulo di lingua inglese e 25 per gli altri 2 percorsi.

È stata effettuata un'attenta analisi dei bisogni (collegio docenti – consigli d'intersezione) coinvolgendo direttamente le insegnanti di sezione e i genitori dei bambini. Le attività, i tempi, le risorse utilizzate, le dinamiche messe in atto sono solo alcuni degli aspetti progettuali che costituiscono una valida opportunità di crescita per i nostri alunni nell'ottica del curricolo verticale e alla luce delle Indicazioni Nazionali del 2012. Gli alunni diventano protagonisti del loro processo di crescita in un ambiente di apprendimento allestito in funzione della centralità della persona che apprende. Di qui il desiderio di rivolgere l'intervento didattico a tutti gli alunni per dar loro la possibilità di affrontare un'esperienza educativa coinvolgente.



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.

Apertura della scuola oltre l'orario

Le attività riguardanti i tre moduli sono programmate in orario non coincidente con le attività curricolari e progettate in sinergia con le stesse a supporto dell'apprendimento curricolare.

Le attività si svolgeranno durante l'anno scolastico 2017/18 in orario pomeridiano dalle ore 16:00 alle ore 18:00 nel periodo di ordinaria attività didattica.

Per ogni modulo si prevede un rientro settimanale.

Nel dettaglio l'organizzazione sarà articolata nel seguente modo:

- Modulo di Lingua Inglese: 30 ore rivolte agli alunni di cinque anni.
- Moduli di Musica e di Espressione, movimento e sport: 30 ore per ogni gruppo di bambini. I laboratori si svolgeranno in contemporanea per cui i bambini (tre, quattro e cinque anni) che frequenteranno i due percorsi saranno impegnati due volte alla settimana.

Le attività progettuali saranno svolte in sinergia con le attività antimeridiane.

L'apertura delle sedi sarà garantita con il personale interno dipendente dell'Istituto.

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.*

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Al fine di poter raggiungere una più ampia diffusione degli interventi programmati è necessario che la scuola diventi un punto di riferimento concreto per famiglie e alunni collaborando con le altre agenzie educative presenti sul territorio per apportare valore e innovazione al progetto didattico. A tal fine è stata accolta la proposta di collaborazione a titolo non oneroso dei seguenti soggetti:

1. Associazione Stati Generali dell'Innovazione che, oltre a partecipare formalmente al Partenariato del Progetto attraverso un Accordo, garantisce all'Istituto la collaborazione alle attività di progettazione e al monitoraggio dell'efficacia e dell'impatto degli interventi tramite l'osservatorio della "Rete delle scuole innovative" - (SIDERA).
2. Consorzio Eden (Energy Demonstration and Education Network) che si impegna a contribuire ad elaborare materiali didattici, report e studi fino alla pubblicizzazione, divulgazione e diffusione dei risultati.
3. Associazione di Promozione Sociale MIRA (didattica dei beni culturali) che si impegna a supportare il progetto in tutte le sue fasi promuovendone la disseminazione.
4. Cambridge Academy SRL che si impegna a contribuire in chiave innovativa allo svolgimento del modulo di lingua inglese sia in fase progettuale che divulgativa.

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.

Metodologie e innovatività

Il progetto si caratterizza per l'uso di strategie e metodologie didattiche attive e innovative.

In particolare, i Moduli di Musica e di Espressione Corporea prevedono attività laboratoriali che si propongono di coinvolgere il bambino in modo creativo, globale ed effettivo attraverso un intreccio di campi esperienziali: espressione corporea e motricità, suono e ascolto, creatività ed espressione, contatto, interazione e riproduzione.

Al centro dell'intero percorso ci sarà il gioco, risorsa privilegiata di apprendimento e di relazione ma soprattutto la programmazione del contesto. A seconda dei contesti, infatti, i bambini sono in grado di potenziare e sviluppare apprendimenti differenti proprio perché lo spazio veicola messaggi educativi rilevanti, influenza le relazioni sociali ma soprattutto condiziona la didattica.



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.

Coerenza con l'Offerta Formativa

La priorità su cui il nostro Istituto ha deciso di concentrarsi riguarda "lo star bene a scuola" ed è coerente con le priorità indicate nel PTOF. Come sottolineato dalle Indicazioni Ministeriali, i bambini, per acquisire un corretto sviluppo personale e sociale, devono essere sereni, devono, cioè, "stare bene", impegnati in attività che possiedono apparentemente carattere ludico ma che in realtà coinvolgono la loro intera personalità, nel rispetto del caratteristico dinamismo di sviluppo di ciascuno. Con il progetto si vogliono:

- ∅ promuovere stimoli
- ∅ suscitare interessi
- ∅ sviluppare abilità

attraverso una programmazione educativa che fa riferimento ai "CAMPI DI ESPERIENZA" riportati dalle "Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia".

Il progetto è, inoltre, coerente con le attività programmate e realizzate con i finanziamenti FIS.

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.

Inclusività

Il nostro Istituto è una scuola che progetta pensando a tutti; dà risposte ai bisogni di ognuno; favorisce, attraverso pratiche educative e formative significative, la partecipazione di tutti gli alunni alla vita scolastica per il raggiungimento del massimo possibile in termini educativi e di apprendimento. Nel confermare l'inclusività come elemento fondante dell'educazione, prevede anche l'inserimento degli alunni con B.E.S. in tutte le attività extrascolastiche adeguate alle peculiarità di ciascuno. Va favorita, pertanto, la costruzione attiva della conoscenza, attivando le personali strategie di approccio al "sapere", rispettando i ritmi e gli stili di apprendimento e "assecondando" i meccanismi di autoregolazione. Con le attività progettuali si vuole promuovere efficacemente il rispetto delle differenze e delle diversità culturali, approfondendo anche la conoscenza delle culture degli studenti stranieri e migliorando la comunicazione con le relative famiglie.



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)

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.

Impatto e sostenibilità

L'impatto atteso del progetto sul piano pedagogico è certamente rilevante. La partecipazione diretta dei bambini alle attività, prevista dalle metodologie adottate e dalle attività laboratoriali e ludiche permetterà agli esperti e ai tutor di verificare con continuità il progresso raggiunto nell'acquisizione delle competenze dei bambini. Inoltre l'Istituto, tramite la collaborazione con i diversi partner beneficerà dei servizi di monitoraggio.

La sostenibilità di un progetto per la Scuola dell'infanzia non può essere intesa solo come attitudine del progetto a rafforzare il pensiero critico e l'azione consapevole negli studenti, ma in linea con uno dei principali target dell'Alleanza per lo Sviluppo Sostenibile in tema d'istruzione: "Entro il 2030, assicurarsi che tutte le ragazze e i ragazzi abbiano accesso a uno sviluppo infantile precoce di qualità, alle cure necessarie e all'accesso alla scuola dell'infanzia, in modo che siano pronti per l'istruzione primaria." Il progetto può definirsi assolutamente adeguato, in quanto i suoi tre Moduli sono stati progettati con l'obiettivo di arricchire le esperienze dei bambini promuovendo stimoli, suscitando interessi e sviluppando abilità negli specifici campi di azione.

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).

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

Le prospettive di scalabilità dei moduli programmati sono legate all'ampliamento del curriculum verticale di cui le azioni diventano parte integrante e potranno essere replicate in anni successivi adeguandone i contenuti ed essere "riusati" come buone pratiche. Con il progetto proposto si intendono mostrare le possibilità e i vantaggi offerti da un modello didattico innovativo. Si prevede la pubblicizzazione del progetto e dei suoi "prodotti" attraverso il sito della scuola, la pagina Facebook dell'istituto e il rilascio di un report finale pubblico nel quale saranno riportate tutte le esperienze significative.

Gli ambienti di apprendimento non saranno solo le aule scolastiche ma il territorio diventerà luogo privilegiato dei "saperi". A tal fine si prevede anche l'attivazione di una mostra dei lavori realizzati nell'ambito del progetto.

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.

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

Il progetto ha visto il coinvolgimento dei genitori appartenenti al Consiglio d'Istituto e ai Consigli d'Intersezione. In fase progettuale le finalità dell'intervento sono state condivise con le famiglie per attuare una riflessione pedagogica sull'individuazione dei percorsi da attuare. Nel dettaglio il coinvolgimento delle famiglie è avvenuto nel seguente modo:

- 1) **Informazione.** Essere informati e consapevoli è una condizione indispensabile per esercitare davvero qualsiasi diritto di cittadinanza, per cui le famiglie sono state adeguatamente informate circa capire i contenuti delle possibili scelte progettuali esplicitandone le priorità educative e argomentandone la scelta.
- 2) **Consultazione.** Le famiglie hanno partecipato non solo esprimendo interessi e aspettative, ma anche dubbi e perplessità; segnali importanti da raccogliere da parte di chi è professionalmente e istituzionalmente competente per progettare un servizio.
- 3) **Codecisione.** Se le prime due condizioni sono attive, diviene elemento fondamentale pur nella consapevolezza dell'asimmetria professionale e di competenza tra docenti e genitori.

E' previsto, inoltre, un confronto in itinere con le famiglie sull'andamento didattico dei percorsi e sui materiali prodotti dagli allievi.



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
Let's talk in English	pag.33	http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/Progetti%20scuola%20infanzia/PROGETTO%20DI%20LINGUA%20INGLESE%20scuola%20infanzia.a.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato
Sviluppo del progetto in tutte le sue fasi: progettazione, diffusione e realizzazione di eventi.	1	Associazione Stati Generali dell'Innovazione	Accordo	1877	20/04/2017	Sì
Sviluppo del progetto, diffusione informazioni e realizzazione di eventi	1	Associazione di promozione sociale "MIRA"	Accordo	1875	20/04/2017	Sì
Diffusione di informazioni alla realizzazione di eventi	1	Energy Demonstration and Education Network	Accordo	1876	20/04/2017	Sì
Partecipazione allo sviluppo del progetto in tutte le sue fasi, dalla progettazione alla diffusione.	1	CAMBRIDGE ACADEMY SRL	Dichiarazione di intenti	1974 IV.5.1	27/04/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"HELLO CHILDREN!"	€ 5.682,00
"LE PAROLE SI FAN MUSICA!"	€ 5.682,00
"CORPO...IN MOVIMENTO!"	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Sezione: Moduli



Elenco dei moduli

Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue

Titolo: "HELLO CHILDREN!"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"HELLO CHILDREN!"
Descrizione modulo	<p>Modulo di Lingua inglese Progetto "HELLO CHILDREN!" Destinatari: 25 discenti Ore: 30 ore</p> <p>L'introduzione della Lingua Inglese sin dalla scuola dell'infanzia e primaria permette ai bambini di avvalersi di una quantità variegata di stimoli linguistici che ne arricchiscono le relazioni interpersonali. Molte parole inglesi inoltre, essendo entrate nell'uso quotidiano della nostra lingua, vengono più facilmente recepite e memorizzate.</p> <p>Obiettivi La lingua inglese nella scuola dell'infanzia-primaria qui proposta non vuole configurarsi come un insegnamento precoce, ma come una sensibilizzazione del bambino verso un codice linguistico diverso dal proprio, diventando progressivamente apprendimento attivo: è per questo che è preferibile parlare di un accostamento del bambino ad una lingua "diversa" da quella scolastica.</p> <p>Contenuti Giochi, canti, video e DVD, dispense, flashcards, puppets: i contenuti proposti sono scelti attingendo dalle esperienze tipiche dell'età infantile, tenendo conto dei suoi interessi e delle sue capacità. In particolare saranno oggetto di attenzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • il nome e come presentarsi • i saluti • gli animali • i colori • le azioni • i cibi e le bevande • la famiglia • i numeri • le stagioni • i momenti della giornata • i giocattoli • le parti del corpo <p>Modalità didattiche previste L'apprendimento della lingua straniera pertanto, avvalendosi della curiosità verbale tipica del bambino di scuola dell'infanzia e di scuola primaria, della facilità di memorizzazione, dello stimolo alla socializzazione e dell'elasticità cerebrale che a questa età si trova al massimo dell'espansione, potrà risolversi in un successo formativo a condizione che tenga alto l'indice di interesse e di gradimento. Ciò che contraddistingue l'insegnamento nella scuola dell'infanzia è la metodologia utilizzata. L'approccio è di tipo ludico-comunicativo-manipolativo, modalità simili a quelle normalmente adottate durante le attività. Tutte le attività saranno condotte in lingua inglese.</p>
Data inizio prevista	05/02/2018
Data fine prevista	29/06/2018



Tipo Modulo	Educazione bilingue - educazione plurilingue
Sedi dove è previsto il modulo	FGAA86105L
Numero destinatari	25 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "HELLO CHILDREN!"

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

Elenco dei moduli

Modulo: Musica

Titolo: "LE PAROLE SI FAN MUSICA!"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"LE PAROLE SI FAN MUSICA!"
Descrizione modulo	<p>Modulo di Musica Progetto "LE PAROLE SI FAN MUSICA!" Destinatari: 25 discenti Ore: 30 ore</p> <p>Il Modulo di Musica prevede attività laboratoriali di propedeutica musicale per i bambini di 4/5 anni. La sensibilità sonora, come sostengono numerosi studi di neuropsicologia, si sviluppa nell'individuo già nel grembo materno e assume un aspetto importante nell'equilibrato sviluppo della personalità dei bambini e successivamente degli adulti nel corso della loro vita.</p> <p>Obiettivi Nel perseguire gli obiettivi, il laboratorio di propedeutica musicale verterà su attività quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sviluppare l'attenzione alla dimensione sonora; • sviluppare la capacità di percezione e di ascolto; • sviluppare il senso ritmico, la coordinazione motoria; • sviluppare la memoria uditiva; • sviluppare la comprensione di elementi di base, quali pulsazione, ritmo, metro, mediante il movimento (Metodo Dalcroze); • favorire nel bambino la capacità di elaborare una modalità diversa di comunicazione personale e interpersonale; • favorire la socializzazione e l'inserimento armonico nel gruppo.



	<p>Contenuti</p> <p>L'ascolto della musica già nella vita intrauterina, contribuisce a un sano sviluppo del feto e a migliorare le connessioni sinaptiche. Essa prepara il bambino ad accogliere le componenti basi del linguaggio: il ritmo e l'intonazione. Per i piccoli, che ancora non hanno sviluppato il linguaggio, una melodia, un'improvvisazione strumentale o un brano possono rappresentare vissuti emotivi che non riescono ad esprimere a parole. Da ciò si evince l'importanza della pratica musicale già nella primissima infanzia, la cui acquisizione avverrà nel seguente modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • percezione dei suoni, distinzione secondo parametri di altezza, intensità, timbro e durata • coordinazione ritmica di gesti e movimenti unitamente alla voce e al canto; • approccio al codice di notazione tradizionale • canti cumulativi, con il riff, filastrocche • ascolto di brani (musica classica, popolare, etnica) • realizzazione di "giochi-suono", piccole rappresentazioni scenico-musicali • elementi di "body-percussion" • camminare secondo diverse andature (veloce, lento, saltellato, strisciato...) • invenzione e/o ripetizione di frasi, seguendo il ritmo, in rima con allitterazioni • scandire con mani e strumenti idiofoni il ritmo di parole monosillabe, bisillabe, trisillabe etc; • giochi musicali specifici per lo sviluppo della vocalità • giochi musicali che contribuiscono allo sviluppo della creatività • giochi musicali per lo sviluppo e l'affinamento delle capacità di discriminazione delle altezze sonore • schede propedeutiche alla lettura delle note sul pentagramma <p>Modalità didattiche previste</p> <p>Il "laboratorio" di propedeutica musicale si propone di avvicinare il bambino alla musica in modo creativo, globale ed effettivo. Esso consta in un intreccio di campi esperienziali: espressione corporea e motricità, suono e ascolto, creatività ed espressione, contatto, interazione e riproduzione. "Leit motive" dell'intero percorso sarà il gioco, risorsa privilegiata di apprendimento e di relazione.</p> <p>Le attività proposte si basano principalmente sulla metodologia Orff-Schulwerk, che nasce da una serie di esperienze didattiche avviate e spinte alla maturazione da Carl Orff (1895/1982). Caratteristiche fondamentali dello Schulwerk sono: l'elementarità e la metodologia pratica. Musica elementare è a misura di bambino, comprensibile ed accessibile attraverso l'uso della scala pentatonica, dello strumentario e del materiale popolare.</p> <p>Ove possibile verranno introdotti anche elementi del metodo Dalcroze (1865/1950) che predilige principalmente l'utilizzo del movimento e del corpo assieme all'elemento sonoro per l'acquisizione della pulsazione, del metro e del ritmo. La Ritmica, disciplina fondamentale di questo metodo, consiste nel mettere in relazione i movimenti naturali del corpo, il linguaggio musicale e le facoltà d'immaginazione e di riflessione.</p> <p>I diversi aspetti del discorso musicale sono percepiti ed espressi con il movimento, stimolati e sostenuti dall'improvvisazione pianistica/vocale/strumentale dell'insegnante, il quale adegua costantemente la musica alle capacità ed ai progressi degli allievi tenendo conto della loro individualità e possibilità espressiva.</p>
Data inizio prevista	05/02/2018
Data fine prevista	29/06/2018
Tipo Modulo	Musica
Sedi dove è previsto il modulo	FGAA86105L
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "LE PAROLE SI FAN MUSICA!"

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

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)

Titolo: "CORPO...IN MOVIMENTO!"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"CORPO...IN MOVIMENTO!"



**Descrizione
modulo**

Modulo di Espressione, movimento e sport

Progetto "CORPO...IN MOVIMENTO!"

Destinatari: 25 discenti

Ore: 30 ore

Il Modulo di Espressione corporea prevede attività laboratoriali di Musicoterapia per i bambini di 4/5 anni.

La Musicoterapia è un'applicazione scientifica della musica e del suono. Essa utilizza l'elemento sonoro come strumento di comunicazione non verbale per intervenire a livello educativo, riabilitativo o terapeutico, creando una relazione finalizzata al raggiungimento di scopi clinici o rieducativi.

Obiettivi

Obiettivi generali degli incontri di musicoterapia sono:

- aumentare i tempi di attenzione
- favorire un maggior controllo degli impulsi
- contenere l'iperattività
- migliorare il coordinamento oculo-audio-motorio
- canalizzare le ansie
- favorire l'autopercezione e l'espressione corporea
- aumentare l'autostima
- migliorare la socializzazione e l'interazione sociale
- stimolare le funzioni cognitive (attenzione, concentrazione, percezione, osservazione, valutazione, memoria, classificazione)
- stimolare le capacità intellettive e sensoriali
- facilitare e promuovere la comunicazione, le relazioni, l'apprendimento, l'espressione
- favorire l'integrazione degli aspetti psicocorporei, attivando e regolando la dimensione emotiva e soggettiva

Contenuti

Gli incontri di musicoterapia, che si rivolgono in genere a bambini in età evolutiva, in condizioni patologiche (sindrome di Down, ADHD, epilessia, deficit sensoriali, deficit motori, disturbi psichici ...) o fisiologiche, possono essere utilmente proposti per tutti i bambini nella fascia di età 4/5 anni.

Tramite la tecnica del "dialogo sonoro" e un approccio di tipo creativo, la musica incontra e dialoga con la musica dell'altro mediante tempi di attesa, risposte e proposte in cui ciascun partecipante potrà dare spazio alla propria interiorità e creatività.

Oltre al mondo sonoro-musicale, particolare rilievo è dato all'espressione corporea, al movimento e alla motricità tramite "giochi di espressione" che offrono la possibilità di scoprire e di sperimentare le proprie capacità comunicative attraverso canali meno esplorati quali: il gesto, il corpo, la voce, la musica, utilizzati normalmente in modo piuttosto rigido.

Normalmente i giochi richiedono di elaborare situazioni o temi utilizzando appunto gli strumenti comunicativi elencati sopra. Le consegne possono indicare con precisione il concetto, il tema o la situazione da elaborare oppure possono lasciare più spazio all'improvvisazione. Tale spazio deve tuttavia essere sempre garantito affinché un gioco d'espressione possa realmente essere definito tale. Tutti questi giochi richiedono creazione di ambienti e personaggi, evocazione di oggetti, in qualche caso invenzione di storie (le coppie, scene animate etc) attraverso il solo movimento del proprio corpo, inteso nella sua totalità. Ciascuna attività è proposta in una veste giocosa e divertente attraverso l'utilizzo dell'elemento sonoro-musicale (cellule ritmiche o improvvisazioni) con l'ausilio di GOS (Gruppo Operativo Strumentale), materiali da palestra (palla, cerchio, materassino, ...) o di uso quotidiano (nastri o foulards colorati, cucchiaini, ...).

Ogni movimento è sempre un'esperienza emotiva ed esaltante che il bambino interiorizza e registra nella memoria corporea. Lasciare giocare i bambini con il corpo è, dunque, una fondamentale azione educativa.

Modalità didattiche previste



I Metodi utilizzati sono il metodo Benenzon e il metodo Nordoff-Robbins.

Il metodo Benenzon, che prende il nome dal suo fondatore Rolando Benenzon, è basato sui concetti di ISO (Identità SONora, insieme delle energie sonore che caratterizzano un individuo), "dialogo sonoro", GOS (Gruppo Operativo Strumentale). Il metodo è di matrice psicoanalitica e psicodinamica, improntato sul concetto di relazione tra terapeuta e paziente che s'instaura in un contesto non verbale, basato sull'improvvisazione musicale, sull'osservazione ed ascolto del paziente permettendogli di trovare uno spazio in cui esprimersi ed essere contenuto.

Nel contesto non-verbale il sistema percettivo del paziente viene stimolato da codici di comunicazione alternativa alla parola quali linguaggio corporeo, sonoro, musicale e da stimoli tattili, visivi e percettivi: l'obiettivo è il miglioramento dei processi comunicativi e relazionali del paziente. Nell'ambito della scuola d'infanzia, dal metodo si potrebbe estrapolare il dialogo sonoro tra bambini, la sonorizzazione di alcune semplici immagini (mare, vento, temporale) tramite il GOS e favorire l'improvvisazione e la creatività.

Il metodo Nordoff-Robbins (anch'esso prende il nome dai suoi ideatori) è di matrice anglosassone, anch'esso facente parte dei metodi di Musicoterapia Attiva. Tale metodo in genere prevede sedute o sessioni di gruppo in cui si lavora sui diversi ritmi per stimolare i movimenti del corpo e la concentrazione. La convinzione che è alla base del metodo è la presenza di una risposta innata alla musica in ogni essere umano ("bambino musicale").

I musicoterapeuti, formati secondo tale modello, utilizzano il potere della naturale responsività alla musica per favorire l'autoespressione e la comunicazione nel paziente. La relazione con quest'ultimo è costruita su un approccio caldo e amichevole, che accetta il bambino com'è, lasciandolo libero di scegliere. La musica suonata è collocata al centro dell'esperienza e le risposte musicali costituiscono il materiale principale per l'analisi e l'interpretazione. Anche in questo metodo di musicoterapia attiva e creativa, l'improvvisazione occupa un posto centrale perché usata per stabilire una relazione col bambino.

Ove possibile saranno introdotti, se ritenuto opportuno, elementi di Musicoterapia recettiva, che contribuirà al benessere e al rilassamento del corpo a conclusione delle attività proposte. Ai piccoli discenti, distesi su ciascun materassino, sarà proposto l'ascolto di brani appositamente selezionati dall'insegnante per stimolare la propria capacità di evocazione emotiva, immagini, sensazioni. I bambini in tal senso sono guidati ad esternare e descrivere, per quanto possibile rispetto alla fascia d'età, pensieri ed emozioni suscitati dall'ascolto musicale.

Risultati attesi

- Il percorso progettuale mira a perseguire i seguenti risultati:
- Sviluppare il senso dell'identità personale
- Sviluppare la consapevolezza delle proprie esigenze e dei propri sentimenti
- Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini
- Rispettare gli adulti e dimostrare fiducia verso di essi
- Seguire regole di comportamento

Verifica e valutazione

La verifica sarà effettuata attraverso osservazioni individuali nel gioco libero e di movimento e verrà predisposta una scheda di valutazione per ogni bambino che valuterà le competenze acquisite in relazione ai campi d'esperienza.

Data inizio prevista	05/02/2018
Data fine prevista	29/06/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	FGAA86105L
Numero destinatari	25 Allievi (scuola dell'infanzia)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "CORPO...IN MOVIMENTO!"

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



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: COLMARE (COmpetenze Linguistiche e MAtematiche in RELazione)

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Caratteristiche del Progetto Il Progetto di potenziamento delle competenze di base nasce dalla necessità di rendere operativa la mission della nostra scuola: "Star bene insieme". La consapevolezza che una scuola di qualità deve porre attenzione ai risultati degli alunni avendo come fulcro educativo 'l'inclusività' è l'obiettivo principale del percorso programmato. Gli interventi formativi sono finalizzati, quindi, al rafforzamento degli apprendimenti linguistici, espressivi, relazionali e creativi, nonché allo sviluppo delle competenze in lingua madre e matematica, secondo le Indicazioni nazionali per il curriculum del primo ciclo d'istruzione.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Contesto di riferimento

Il Progetto nasce dall'analisi dei risultati conseguiti nelle prove standardizzate nazionali e da un'attenta riflessione sul livello di competenze raggiunto dagli alunni. In seguito al Rapporto di valutazione esterna è emersa la necessità di potenziare le competenze in lingua madre e in matematica.

L'IC Foscolo Gabelli, sito in zona periferica di Foggia, ha 1203 alunni di cui il 18% con bisogni educativi speciali. Esso opera in un quartiere la cui popolazione è costituita in gran parte da operai, molti disoccupati e stranieri. Il grado di istruzione delle famiglie è piuttosto basso e tra i nonni ci sono ancora casi di analfabetismo.

Le cause all'origine della devianza e dell'abbandono scolastico sono:

- ∅ Contesto socio economico e culturale eterogeneo e complesso
- ∅ Emarginazione, demotivazione, bassa autostima
- ∅ Difficoltà relazionali all'interno del gruppo (bullismo)
- ∅ Deprivazione socio-culturale ed affettivi-relazionale e mancanza di identità
- ∅ Difficoltà di apprendimento linguistico-espressive.

Queste problematiche si ripercuotono a livello cognitivo, determinando un modesto sviluppo delle capacità logiche e difficoltà generalizzate. Ciò è confermato anche dalle indagini Istat che rilevano un tasso di deprivazione territoriale pari al 2.4.

Obiettivi del progetto

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

Obiettivi del Progetto

Obiettivo della progettazione è favorire e potenziare gli apprendimenti e innalzare le fasce di votazione da livello medio-basso a livello medio-alto, attraverso strategie didattiche innovative in relazione ai bisogni degli alunni e in conformità a quanto emerso dal RAV e riportato nel PDM. Si rende necessario ampliare l'offerta formativa con interventi mirati al rafforzamento delle competenze di base allo scopo di compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto e ridurre il fenomeno della dispersione scolastica:

1. Attivando percorsi di ampliamento e approfondimento di conoscenze di carattere matematico e linguistico stimolando la crescita degli alunni di fascia media
2. Contribuendo allo sviluppo di una coscienza scientifica attraverso un percorso didattico incentrato sull'applicazione delle conoscenze basilari della lingua madre e della matematica in un contesto ludico
3. Fornendo agli studenti un approccio metodologico che permetta loro di essere protagonisti nella risoluzione di diverse problematiche, anche in contesti differenti da quello scolastico, sviluppando la propria capacità di riflessione e ragionamento.

Il percorso programmato diventa supporto psicopedagogico per prevenire l'insuccesso scolastico.



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

Caratteristiche dei destinatari

I destinatari del presente intervento sono gli alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado provenienti da vari contesti con carenze nella lingua italiana e in matematica. È stata effettuata un'attenta analisi dei bisogni coinvolgendo direttamente i docenti e le famiglie (collegio docenti – consigli di classe e d'interclasse). L'analisi della valutazione degli apprendimenti costituirà il punto di partenza per l'individuazione degli studenti e la relativa assegnazione agli interventi individuati. Per dare la possibilità a più allievi di beneficiare dei percorsi programmati, ogni gruppo sarà formato da 25/30 alunni.

Il progetto prevede 8 Moduli così distribuiti:

- 4 Moduli di 30 ore per la scuola Primaria:

Lingua madre	Classe 2°
Lingua madre	Classe 3°
Matematica	Classe 4°
Matematica	Classe 5°

- 4 Moduli di 30 per la secondaria di 1° grado:

Lingua madre	Classe 1°
Lingua madre	Classe 2°
Matematica	Classe 1°
Matematica	Classi aperte 2°-3°

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.

Apertura della scuola oltre l'orario

Le attività relative agli otto moduli sono programmate in orario non coincidente con le attività curricolari e progettate in sinergia con le stesse a supporto dell'apprendimento curricolare. Le attività si svolgeranno durante gli anni scolastici 2017/18 e 2018/19 in orario pomeridiano dalle ore 15:30 alle ore 18:00 nel periodo di ordinaria attività didattica. Si prevede di finalizzare i percorsi progettuali al consolidamento di situazioni problematiche emergenti in seguito agli scrutini del primo quadrimestre, per cui gli stessi si svolgeranno nel corso del secondo quadrimestre e precisamente da febbraio a maggio.

Ogni modulo prevede un rientro settimanale per cui i tempi saranno dilazionati.

L'apertura delle sedi sarà garantita con il personale interno dipendente dell'Istituto.

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.*

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Al fine di poter raggiungere una più ampia diffusione degli interventi programmati è necessario che la scuola diventi un punto di riferimento concreto per famiglie e alunni collaborando con le altre agenzie educative presenti sul territorio per apportare valore e innovazione al progetto didattico. A tal fine è stata accolta la proposta di collaborazione a titolo non oneroso dei seguenti soggetti:

Associazione Stati Generali dell'Innovazione che garantisce all'Istituto la collaborazione alle attività di progettazione e al monitoraggio dell'efficacia e dell'impatto degli interventi tramite l'osservatorio della "Rete delle scuole innovative" - (SIDERA).

Consorzio Eden (Energy Demonstration and Education Network) che si impegna a contribuire ad elaborare materiali didattici, report e studi fino alla diffusione dei risultati.

Associazione di Promozione Sociale MIRA (didattica dei beni culturali) che si impegna a supportare il progetto in tutte le sue fasi e promuovendone la disseminazione.

Associazione Educazione Impreditoriale ITALFOR che si impegna a contribuire in chiave innovativa all'acquisizione delle competenze di base.

Digiconsum che si impegna a partecipare allo sviluppo del progetto e alla condivisione dei percorsi didattici.

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.

Metodologie e innovatività

Il progetto, pur attivando moduli su materie curriculari si caratterizza per l'uso di strategie e metodologie didattiche attive e innovative. Esse permettono di contrastare la problematica della perdita di attenzione attraverso un approccio operativo che prevede il coinvolgimento diretto degli allievi nell'esperienza didattica sia attraverso le attività di elaborazione e creazione di contenuti sia attraverso le tecniche di apprendimento cooperativo (lavoro collaborativo in cui ciascuno porta il proprio "mattoncino"/"contributo" per la costruzione dell'opera congiunta e sviluppa competenze cognitive e relazionali). L'uso delle nuove tecnologie applicate alla didattica consentirà un approccio diversificato e coinvolgerà l'interesse degli allievi che diventeranno soggetti attivi grazie alla produzione di contenuti multimediali. Si prevede l'utilizzo della flipped classroom e del BYOD.

Si punterà su approcci:

- basati sul gioco di ruolo, di tipo cooperativo e team working
- basati sulla ricostruzione di problematiche a carattere umanistico–scientifico e co-creazione di opere
- basati sui principi dei Change Makers Campus

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.

Coerenza con l'Offerta Formativa

Le priorità su cui il nostro Istituto ha deciso di concentrarsi riguardano gli esiti scolastici raggiunti dagli alunni. Il progetto è volto a garantire le priorità 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.

Il progetto è coerente con le attività programmate e realizzate con i finanziamenti:

- AREA A RISCHIO E A FORTE PROCESSO IMMIGRATORIO
- FONDI EUROPEI (FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio)
- FESR
- FIS

Tutti i progetti sono presenti nel PTOF e organizzati nelle seguenti aree:

- Area del recupero (italiano, matematica e inglese)
- Area del potenziamento a classi aperte (gare - concorsi – certificazione linguistica)
- Area dell'Innovazione Digitale
- Area dell'Inclusione



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola FOSCOLO-GABELLI-
(FGIC86100G)

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.

Inclusività

Il nostro Istituto è una scuola che progetta pensando a tutti; dà risposte ai bisogni di ognuno; favorisce, attraverso pratiche educative e formative rilevanti, la partecipazione di tutti gli alunni alla vita scolastica per il raggiungimento del massimo possibile in termini educativi e di apprendimento. Nel confermare l'inclusività come elemento fondante dell'educazione, prevede anche l'inserimento degli alunni con B.E.S. in tutte le attività extrascolastiche adeguate alle peculiarità di ciascuno. Va favorita, pertanto, la costruzione attiva della conoscenza, attivando le personali strategie di approccio al "sapere", rispettando i ritmi e gli stili di apprendimento e "assecondando" i meccanismi di autoregolazione. Con le attività progettuali si vuole promuovere efficacemente il rispetto delle differenze e delle diversità culturali, approfondendo anche la conoscenza delle culture degli studenti stranieri e migliorando la comunicazione con le relative famiglie. I moduli formativi sono stati concepiti, inoltre, in modo da accrescere le capacità cooperative tra i ragazzi basati sulla ricostruzione di problematiche a carattere umanistico – scientifico e co-creazione di opere.

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.

Impatto e sostenibilità

L'impatto atteso del progetto sul piano pedagogico è certamente rilevante. La partecipazione diretta dei ragazzi alle attività, prevista dalle metodologie adottate e dalle attività laboratoriali e ludiche permetterà agli esperti e ai tutor di verificare con continuità il progresso raggiunto nell'acquisizione delle competenze.

L'Istituto, inoltre, tramite l'adesione alla "Rete delle scuole innovative" - (SIDERA) beneficerà dei servizi di monitoraggio centralizzato dell'efficacia e dell'impatto degli interventi tramite l'osservatorio della suddetta rete. Gli allievi destinatari dei moduli saranno sottoposti ad una valutazione tramite una serie di questionari in ingresso, intermedi ed in uscita volti a verificare la ricaduta sul curriculum. L'efficacia dell'intervento sarà valutata anche attraverso la condivisione con altre scuole della rete dei prodotti multimediali realizzati.

La sostenibilità del progetto, intesa come attitudine a rafforzare rispettivamente le competenze di base e il pensiero critico e l'azione consapevole negli studenti, è in linea con gli obiettivi di Lisbona 2020 e di ASVIS 2030.



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).

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

Le prospettive di scalabilità dei moduli programmati sono legate all'ampliamento del curricolo verticale di cui le azioni diventano parte integrante e potranno essere replicate in anni successivi adeguandone i contenuti ed essere "riusati" come buone pratiche nell'ambito della rete SIDERA sul territorio locale e sul territorio nazionale.

Con il progetto proposto si intendono mostrare le possibilità e i vantaggi offerti da un modello didattico innovativo. Si prevede la pubblicizzazione del progetto e dei suoi "prodotti" attraverso il sito della scuola, la pagina Facebook dell'istituto e il rilascio un report finale pubblico nel quale saranno riportate tutte le esperienze significative. Verrà, inoltre, promosso il confronto pubblico di tutti gli allievi coinvolti nel progetto sia tra di loro sia con gli altri studenti non coinvolti nelle attività progettuali attraverso la metodologia del peer to peer. Gli ambienti di apprendimento non saranno solo le aule scolastiche ma il territorio diventerà luogo privilegiato dei "saperi". A tal fine si prevede anche l'attivazione di una mostra dei lavori realizzati nell'ambito del progetto.



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.

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

Il progetto prevede il coinvolgimento dei genitori nelle diverse fasi di attuazione.

Fase 1: i genitori degli alunni, appartenenti agli Organi Collegiali hanno condiviso le finalità progettuali attuando una riflessione pedagogica sull'individuazione dei percorsi. I consigli di classe si sono, quindi, interfacciati con le famiglie comunicando soprattutto gli interventi innovativi che caratterizzano il programma di lavoro, i percorsi programmati e partecipando all'individuazione delle caratteristiche degli alunni destinatari.

Fase 2: durante la fase attuativa gli organi collegiali acquisiranno consapevolezza circa i risultati ottenuti dal monitoraggio in itinere.

Fase 3: i risultati progettuali saranno comunicati a tutte le famiglie attraverso specifica attività di documentazione e di pubblicità.

Inoltre, di tutte le fasi sarà dato massimo risalto, coinvolgendo gli allievi della scuola, attraverso la pubblicazione degli intenti progettuali e dei risultati raggiunti sul sito della scuola.



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
Area del Potenziamento: "Foggia tra storia e memoria"	pag. 30	http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/Progetti%20scuola%20secondaria/Foggia%20tra%20storia%20e%20memoria.pdf
Area del Potenziamento: "La Mafia"	pag. 30	http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/Progetti%20scuola%20secondaria/La%20Mafia.pdf
Area del Potenziamento: "Leggere i Classici"	pag. 30	http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/Progetti%20scuola%20secondaria/Potenziamento%20di%20Italiano.pdf
Area del Potenziamento: "Percorsi di ricerca storica"	pag. 30	http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/Progetti%20scuola%20secondaria/Percorsi%20di%20ricerca%20storica.pdf
Area del Potenziamento: "Una poesia per la Pace"	pag. 30	http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/Progetti%20scuola%20secondaria/Creo%20poesie.pdf
Area del Potenziamento: Lingua Italiana e Matematica	pag. 30	http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/Progetti%20scuola%20primaria/PROGETTO%20RECUPEROPOTENZIAMENTO%20italiano-%20matemati
Area del Recupero: "Il mio territorio"	pag. 29	http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/Progetti%20scuola%20secondaria/Il%20mio%20territorio.pdf
Area del Recupero: "Preparazione logico - matematica"	pag. 29	http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/Progetti%20scuola%20secondaria/Recupero%20e%20Potenziamento%20Matematica.pdf
Area del Recupero: "Progetto di recupero Lingua Italiana"	pag. 29	http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/Progetti%20scuola%20primaria/Progetto%20Lingua%20Italiana%20inf.pdf
Area del Recupero: "Viaggio nella comprensione del testo"	pag. 29	http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/Progetti%20scuola%20secondaria/Recupero%20Italiano%20classi%20prime.pdf
Area del Recupero: 'Sportello tematico'	pag. 29	http://www.icfoscologabelli.gov.it/Download/risorse/Attivit%C3%A0/Progetti%20scuola%20secondaria/Sportello%20tematico.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti



Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Sviluppo del progetto in tutte le sue fasi: progettazione, diffusione, informazione e realizzazione di eventi per la sensibilizzazione del progetto.	1	Associazione Stati Generali dell'Innovazione	Accordo	1877	20/04/2017	Sì
Diffusione di informazione e realizzazione di eventi per la sensibilizzazione del progetto.	1	Italfor	Accordo	1883	20/04/2017	Sì
Sviluppo del progetto in tutte le sue fasi, diffusione di informazioni e realizzazione eventi di sensibilizzazione tematica progetto	1	Associazione di promozione sociale "MIRA"	Accordo	1875	20/04/2017	Sì
Diffusione di informazioni alla realizzazione di eventi	1	Energy Demonstration and Education Network	Accordo	1876	20/04/2017	Sì
Collaborazione allo sviluppo del progetto in tutte le sue fasi	1	Digiconsum	Dichiarazione di intenti	2179	06/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"Creo il mio WikiSussi"	€ 5.682,00
"Il Libro.... Mio Amico"	€ 5.682,00
"C'era una volta.....Un Re"	€ 5.082,00
"TgCulther"	€ 5.682,00
"Exploring Math"	€ 5.682,00
"Gioco e ...Imparo"	€ 5.082,00
"Matemagica"	€ 5.082,00
"Mathlympics"	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 43.056,00

Sezione: Moduli



Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: "Creo il mio WikiSussi"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"Creo il mio WikiSussi"
Descrizione modulo	<p>Modulo Lingua madre Progetto "Creo il mio WIKISussi" Destinatari: 25 discenti (classe 1° scuola secondaria di primo grado) Ore: 30 ore</p> <p>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta (comprensione ed espressione orale, comprensione ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi Il progetto nasce dall'esigenza di creare uno "spazio per l'apprendimento" che coniughi l'attività didattica curricolare con la metodologia collaborativa e laboratoriale dove venga messo in risalto il lavoro del singolo e la collaborazione con gli altri allievi ed il docente per acquisire conoscenze e competenze in modo semplici. Nel dettaglio gli obiettivi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educazione ai New Media – Linee educative DICULTHER • Portare l'intero gruppo classe a un livello quasi omogeneo di capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, testi, etc., tramite un processo educativo graduale e progressivo basato anche sull'utilizzo di metodologie e tecnologie digitali congeniali al livello di scolarizzazione. • Produzione di contenuti, comunicazione creativa e capacità narrativa, con particolare riferimento ai linguaggi e generi dei media. • Creazione del mio WikiSussi multimediale • Accompagnare i ragazzi negli apprendimenti ed è responsabilità dello studente conseguire livelli di competenze previsti dalle Indicazioni Nazionali • Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrittura collaborativa creativa e curricolare, prevedendo anche la preparazione di interviste storiche, letterarie e scientifiche, la redazione di un giornale e la costruzione di racconti anche in intersezione con i nuovi generi media • Ricerca e valuto le informazioni, la differenza tra fatti e opinioni, con particolare attenzione alla dimensione on line • Produco il mio "Wiki" parlante, corredato di un blog collettivo, progetto un Web magazine/web radio, con attenzione alle tecniche di lettura ad alta voce e alle tecniche di registrazione al microfono e di editing audio • Leggo, ascolto, dialogo: lettura partecipata (social reading), per la promozione anche attraverso social media della discussione dei testi creativi e curricolari. <p>Modalità didattiche previste I nuovi spazi per la didattica consentiranno anche lo svolgimento di attività diversificate e laboratoriali nei quali l'insegnante non svolge più solo lezioni frontali ma assume piuttosto il ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, coerente con le diverse fasi del progetto.</p>



Il modulo intende proporre un approccio metodologico innovativo alla conoscenza e all'uso degli strumenti didattici che, tramite la costruzione collaborativa in team dello strumento didattico per eccellenza, il WikiSussi, declinato sia nel modello tradizionale cartaceo che in nuovo modello multimediale realizzato con tecnologie digitali, consenta ai discenti di migliorare la scrittura e comprensione di contenuti, accrescere la padronanza nell'espressione e interpretazione di concetti, pensieri, sentimenti, fatti, opinioni, espressi in forma sia orale che scritta e, nel contempo, esprimere la loro capacità creativa.

Indicatori di risultato

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

Risultati attesi

Il progetto permetterà di focalizzare la didattica su una collaborazione totale tra gli allievi ed il docente ed offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato. Si permetterà, inoltre, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici.

- 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

Verifica e valutazione

La verifica del percorso si realizzerà attraverso prove strutturate e non:

- Verifica delle competenze in ingresso, in itinere e finali
- Verifica del comportamento e della frequenza scolastica
- Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi
- Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum

La valutazione finale è tesa a verificare il raggiungimento dei risultati attesi attraverso gli indicatori di risultato previsti.

Data inizio prevista	01/02/2018
Data fine prevista	15/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Creo il mio WikiSussi"

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



	TOTALE					5.682,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: "Il Libro.... Mio Amico"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Il Libro.... Mio Amico"
Descrizione modulo	<p>Modulo di Lingua madre Progetto "Il Libro ...Mio Amico!" Destinatari: 25/30 discenti (2° classe primaria) Ore: 30 ore</p> <p>Il progetto nasce dalla consapevolezza che la comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione ed espressione orale, comprensione ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educazione al Libro - Linee educative DICULTHER • Promozione della lettura e rafforzamento della comprensione del testo. • Portare l'intero gruppo classe a un livello di interazione con il testo, sia quello prodotto autonomamente, sia derivato da libro curriculare, quanto più omogeneo possibile. • Accompagnare i ragazzi negli apprendimenti ed è responsabilità dello studente conseguire livelli di competenze previsti dalle Indicazioni Nazionali. <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come nasce un libro: il mio amico Menabò • Immagino e creo, scrivo e compongo: la composizione del testo • Disegno e coloro: la realizzazione delle immagini e della copertina • Colla, forbici e righello: compongo la pagina • Scanner e stampante: ecco la pagina! • Colla e cartone, rilego e... vvivaaa!!! Pronto per la lettura • Rileggo, comprendo, racconto la mia piccola biblioteca di classe <p>Modalità didattiche previste</p> <p>Il modulo intende proporre un metodo innovativo di lettura e comprensione del testo in lingua madre, partendo da un approccio che, tramite la "costruzione" collaborativa di testi dal punto di vista sia dei contenuti che strutturale, consenta ai bambini di familiarizzare in modo "amichevole" con il libro e gli strumenti necessari a realizzarlo. Attraverso la creazione e "pubblicazione" di contenuti personali da condividere, si intende accrescere in loro la motivazioni ad apprendere correttamente le tecniche di lettura e comprensione del testo.</p> <p>Indicatori di risultato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miglioramento degli esiti finali rispetto a quelli del 1° quadrimestre <p>Risultati attesi</p> <p>Il progetto permetterà di focalizzare la didattica su una collaborazione totale tra gli allievi ed il docente ed offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in</p>



	<p>modo diretto e semplificato. Esso permetterà, inoltre, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici. Inoltre, il progetto permetterà di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Verifica e valutazione La verifica del percorso si realizzerà attraverso prove strutturate e non:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifica delle competenze in ingresso, in itinere e finali • Verifica del comportamento e della frequenza scolastica • Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi • Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum <p>La valutazione finale è tesa a verificare il raggiungimento dei risultati attesi attraverso gli indicatori di risultato previsti.</p>
Data inizio prevista	29/01/2018
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	FGEE86103Q
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Il Libro.... Mio Amico"

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

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: "C'era una volta.....Un Re"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"C'era una volta.....Un Re"
----------------------	-----------------------------



**Descrizione
modulo**

Modulo di Lingua madre
Progetto "C'era una volta ... Un re!"
Destinatari: 25/30 discenti (3° classe primaria)
Ore: 30 ore

Il progetto nasce dalla consapevolezza che la comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

Obiettivi didattico/formativi

Il progetto nasce dall'esigenza di creare uno "spazio per l'apprendimento" che coniughi l'attività didattica curricolare con la metodologia collaborativa e laboratoriale, dove venga messo in risalto il lavoro del singolo e la collaborazione con gli altri allievi ed il docente per acquisire conoscenze e competenze in modo semplice. Gli obiettivi prefissati sono:

- Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi.
- Apprendere attraverso modalità didattiche mediate dalle ICT, gestendo in modalità utile e non solo ludica i devices tecnologici.
- Promuovere la didattica attiva e valorizzare lo spirito d'iniziativa in modo coinvolgente ed efficace, con un approccio innovativo in grado di superare la dimensione frontale nella trasmissione del sapere.
- Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti e le famiglie.
- Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.

Contenuti

Nella prima fase del progetto specifica attenzione è riservata alla promozione della lettura e rafforzamento della comprensione del testo. Si tenderà ad incentivare le capacità di argomentazione, capacità di sintesi, formazione al dibattito e public speaking dei discenti, nonché la capacità di dialogo critico.

Nella seconda fase del progetto, invece, saranno favorite le attività di produzione di contenuti, favorendo la comunicazione creativa e le capacità narrative, con particolare riferimento ai linguaggi e generi dei media.

Il "libro parlante", creato sulla scorta del classico della letteratura per l'infanzia italiana "Favole al telefono" di Gianni Rodari", conterrà delle favole inedite scritte dai bambini e delle illustrazioni.

La stesura del "libro parlante" permetterà non solo di entrare a contatto con un classico della letteratura per l'infanzia italiana, ma interverrà nel potenziamento delle tecniche di lettura ad alta voce, nonché introdurrà le tecniche di registrazione al microfono e di editing audio.

Gli obiettivi principali del progetto saranno la rappresentazione teatrale di quanto creato, nonché la produzione e la vendita del libro, in formato cartaceo ed e-book.

Modalità didattiche previste

Al fine di attuare percorsi didattici sostenuti da metodologie didattiche innovative e per stimolare maggiormente l'attenzione e l'interesse delle studentesse e degli studenti, il nostro progetto parte dalla presentazione in plenaria di un elaborato a cura degli studenti, mediante la redazione di un "libro parlante" – unico per tutti gli alunni.

A questo scopo saranno fondamentali le attività di discussione e brainstorming tra docenti ed alunni, attività di gruppo, attività laboratoriali e dibattito e public speaking.

Indicatori di risultato

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



	<p>Risultati attesi Il progetto permetterà di focalizzare la didattica su una collaborazione totale tra gli allievi ed il docente ed offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato. Si permetterà, inoltre, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici. Inoltre, il progetto permetterà di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Verifica e valutazione La verifica del percorso si realizzerà attraverso prove strutturate e non:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifica delle competenze in ingresso, in itinere e finali • Verifica del comportamento e della frequenza scolastica • Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi • Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum <p>La valutazione finale è tesa a verificare il raggiungimento dei risultati attesi attraverso gli indicatori di risultato previsti.</p>
Data inizio prevista	29/01/2018
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	FGEE86103Q
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "C'era una volta.....Un Re"

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: "TgCulther"

Dettagli modulo



Titolo modulo	"TgCulther"
<p>Descrizione modulo</p>	<p>Modulo Lingua madre Progetto "TGCULTHER" Destinatari: 25 discenti (classe 2° scuola secondaria di primo grado) Ore: 30 ore (10 pomeriggi)</p> <p>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi Obiettivo del progetto sarà, inoltre, l'attivazione di un laboratorio permanente che farà da apripista per la creazione del TG web a cui potranno aderire, alla fine del progetto, tutti gli studenti dell'istituto. Nel dettaglio gli obiettivi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi • Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti e le famiglie • Promozione e diffusione nel web per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali • Utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi • Costruzione di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video • Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>Contenuti Nella prima fase del progetto specifica attenzione è riservata all'approfondimento ed alla acquisizione di competenze lessicali, sintattico-grammaticali e semantiche. Le attività saranno orientate ad una didattica di tipo pratico volta ad incentivare le capacità di argomentazione, capacità di sintesi, formazione al dibattito e public speaking dei discenti, nonché la capacità di dialogo critico. Nella seconda fase del progetto, invece, saranno favorite le attività di ricerca e valutazione delle informazioni, differenza tra fatti e opinioni, con particolare attenzione alla dimensione on line e alla produzione di contenuti, comunicazione creativa e capacità narrativa, con particolare riferimento ai linguaggi e generi dei media. Lo strumento del web TG permette di approfondire vari temi legati all'attualità locale, alla storia, alla letteratura, alla scienza ecc., consentendo così di esplorare ambienti lessicali diversi e specifici di ogni disciplina, e di ottenere miglioramenti nel vocabolario, nella dizione, nell'elaborazione del pensiero in forma scritta e orale diretta ad una comunicazione efficace, chiara e diretta come deve essere quella del linguaggio giornalistico. I laboratori previsti all'interno del progetto offriranno gli strumenti per conoscere in profondità gli aspetti della narrazione e realizzare una edizione pilota del web tg, di cui cureranno la produzione dall'ideazione, alla messa on-line, alla diffusione. Ciò fornirà la possibilità agli studenti di mantenere il laboratorio attivo in permanenza per la produzione di successive edizioni.</p> <p>FASI della produzione</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Brainstorming, ideazione e strutturazione digital storytelling 2. Identificazione target e programmazione interviste e servizi in esterna 3. Strutturazione delle "track" per le interviste storiche, letterarie e scientifiche e della "traccia commentatore per i servizi in esterna" 4. Realizzazione interviste e servizi 5. Revisione bozze, editing, montaggio video, messa online. <p>Modalità didattiche previste Al fine di attuare percorsi didattici sostenuti da metodologie didattiche innovative e per</p>



stimolare maggiormente l'attenzione e l'interesse delle studentesse e degli studenti, il nostro progetto ha come obiettivo principale la presentazione in plenaria di un elaborato a cura degli studenti, mediante la redazione di articoli di giornale e video-articoli (tg della scuola), da pubblicare sul sito dell'istituto ed altre piattaforme web. Gli studenti, guidati dai docenti, pertanto, saranno redattori e curatori di un tg web. Si prevedranno delle interviste a personaggi di rilevanza storica, letteraria, scientifica, politica e culturale del territorio.

Il percorso didattico ha come priorità il coinvolgimento diretto degli allievi all'interno di laboratori interattivi che approfondiranno lo strumento del digital storytelling per la produzione di format brevi per i media.

Indicatori di risultato

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

Risultati attesi

Il progetto permetterà di focalizzare la didattica su una collaborazione totale tra gli allievi ed il docente ed offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato. Si permetterà, inoltre, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici.

- 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

Verifica e valutazione

La verifica del percorso si realizzerà attraverso prove strutturate e non:

- Verifica delle competenze in ingresso, in itinere e finali
- Verifica del comportamento e della frequenza scolastica
- Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi
- Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum

La valutazione finale è tesa a verificare il raggiungimento dei risultati attesi attraverso gli indicatori di risultato previsti.

Data inizio prevista	01/02/2018
Data fine prevista	15/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "TgCulther"

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



Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: "Exploring Math"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Exploring Math"
Descrizione modulo	<p>Modulo di Matematica Progetto "Exploring Math" Destinatari: 25 discenti (2°-3° scuola secondaria di primo grado) Ore: 30 ore (10 pomeriggi)</p> <p>La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico – matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).</p> <p>Obiettivi didattico/formativi Specificata attenzione è riservata alla promozione dell'attitudine alla valutazione critica e alla curiosità degli studenti, attraverso il confronto, lo scambio e la condivisione che arricchiscono conoscenze, abilità cognitive, pratiche e metodologiche. Si tenderà ad incentivare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che facciano intuire agli studenti come gli strumenti appresi siano utili per operare nella realtà. Nel dettaglio gli obiettivi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestire ed estrapolare i dati digitali • Utilizzare efficacemente le tecnologie dell'informazione per risolvere problemi • Ricercare, strutturare ed esplorare, analizzare ed elaborare informazioni (problem solving) • Utilizzare la navigazione su web • Rappresentare dati per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni • Abituare gli alunni ad usare il ragionamento per risolvere problemi del mondo reale o interni alla matematica • Esercitare la capacità di affrontare situazioni nuove abituandoli a muoversi in situazioni non standard, a cogliere relazioni, a formulare congetture, discutere soluzioni e far uso di procedimenti intuitivi • Potenziare le abilità operative e le capacità logiche, intuitive, deduttive. <p>Contenuti Nell'ambito della costituzione di un sistema di orientamento in uscita è necessario sviluppare capacità logico-deduttive funzionali alla soluzione di test di logica e problem solving anche in prospettiva del proseguimento degli studi. I contenuti previsti nel percorso di lavoro sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affrontare argomenti matematici, al fine di stimolare la curiosità e fornire spunti di approfondimento • Affinare le tecniche di risoluzione di quiz e problemi matematici



- Risoluzione di prove –gioco tratte dalle gare ufficiali finalizzate a stimolare l'acquisizione di alcuni importanti prerequisiti coinvolti nel problem-solving matematico e come “ preparazione alle gare”
- Risoluzione di un insieme di quesiti matematici, organizzati per complessità, volti alla comprensione del testo matematico e di tutti gli elementi ad esso connessi.

Modalità didattiche previste

L'ambiente didattico altamente high-tech – grazie alla presenza di Lavagna Interattiva Multimediale (LIM), Tablet in dotazione degli studenti e di un videoproiettore interattivo collegati in rete e collegabili con ogni tipo di device in uso da studenti e professori – permette una interazione continua, dinamica e totale tra le parti.

I nuovi spazi per la didattica consentiranno anche lo svolgimento di attività diversificate e laboratoriali nelle quali l'insegnante non svolge più solo lezioni frontali ma assume piuttosto il ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, coerente con le diverse fasi del progetto.

Saranno svolte attività in cui prevale il pensare, il ragionare, il fare ipotesi ed operare scelte, e che richiedono l'applicazione di abilità relative alla gestione di informazioni strutturali più che l'applicazione sterile di procedimenti meccanici volti alla risoluzione di semplici calcoli. Tali attività valorizzano l'instaurarsi di quelle competenze, trasversali ai diversi contesti disciplinari, riconosciute ormai essenziali per un inserimento attivo e consapevole dei giovani nella società.

Indicatori di risultato

- Monitoraggio in itinere della partecipazione e dell'interesse degli alunni.
- Risultati delle gare di Istituto e Regionali come valutazione dell'impegno profuso e dei miglioramenti ottenuti nell'acquisizione di competenze trasversali ai diversi contesti disciplinari tipiche del Problem Solving.

Risultati attesi

- Rafforzare un atteggiamento positivo nei confronti della matematica e comprendere che gli strumenti appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà
- Saper risolvere problemi aritmetici e giochi logici utilizzando e sviluppando memoria, intuizione, riflessione ragionamento, logica creatività
- Confronto dei punteggi ottenuti dalle squadre in riferimento agli standard nazionali.

Verifica e valutazione

La verifica del percorso si realizzerà attraverso prove strutturate e non:

- Verifica delle competenze in ingresso, in itinere e finali
- Verifica del comportamento e della frequenza scolastica
- Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi
- Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum

La valutazione finale è tesa a verificare il raggiungimento dei risultati attesi attraverso gli indicatori di risultato previsti.

Data inizio prevista	01/02/2018
Data fine prevista	15/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: "Exploring Math"

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

Elenco dei moduli Modulo: Matematica Titolo: "Gioco e ...Imparo"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Gioco e ...Imparo"
Descrizione modulo	<p>Modulo di Matematica Progetto "Gioco e ...Imparo" Destinatari: 25/30 discenti (4° classe primaria) Ore: 30 ore</p> <p>La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico – matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).</p> <p>Il modulo è articolato attraverso concetti, metodi e attività utili a stimolare le capacità di ordinare e quantificare e misurare la realtà.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi L'obiettivo del corso è l'insegnamento della matematica basato sull'interazione tra sapere teorico e pratica, attività laboratoriale e apprendimento informale. Nel dettaglio gli obiettivi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare naturalmente abilità necessarie per interpretare la realtà attraverso il ricorso a giochi matematici mirati e ad attività logico-pratiche • Comprendere i nessi logici prediligendo il gioco, la riflessione e la creazione di immagini • Acquisizione della simbologia matematica, della padronanza e consapevolezza nel calcolo e lo sviluppo di una mentalità orientata al problem solving • Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>Contenuti E' previsto un Laboratorio in cui, partendo da situazioni concrete e problemi del quotidiano che scaturiscono da esperienze reali del bambino, si approfondiscono alcuni temi nel programma curricolare. Tra questi in ambito aritmetico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispettare l'ordine di esecuzione di una serie di operazioni, interpretando il significato



dei simboli e comprendendo l'ordine;

- Moltiplicare e dividere per 10, 100 e 1000;
- Moltiplicazioni con i numeri decimali e frazionare quantità e numeri (dalla carta quadrettata alle mappe e carte geografiche)

- Giochi, test invalsi ed esempi pratici

In ambito geometrico

- Unità pratiche per la misura delle lunghezze
- Calcolo dei perimetri
- Ingrandimento e riduzione in scala
- Il gioco delle figure piane
- Giochi, test invalsi ed esempi pratici

In ambito insiemistico

- Il linguaggio delle unioni nelle operazioni: unione, intersezione, complemento
- Il calcolo mentale
- Giochi, test invalsi ed esempi pratici

Modalità didattiche previste

Il bambino attraverso giochi e disegni impara a riconoscere situazioni esperienziali e di studio sia ad elaborare ipotesi di risoluzione con l'uso di strumenti matematici, aritmetici e logici.

Il bambino può essere stimolato a risolvere problemi che hanno soluzione unica e problemi che offrono possibilità di risposte e percorsi diversi. Può riconoscere in un problema la presenza di dati strettamente necessari oppure contraddittori.

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

Verifica e valutazione

La verifica del percorso si realizzerà attraverso prove strutturate e non:

- Verifica delle competenze in ingresso, in itinere e finali
- Verifica del comportamento e della frequenza scolastica
- Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi
- Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curricolo

La valutazione finale è tesa a verificare il raggiungimento dei risultati attesi attraverso gli indicatori di risultato previsti.

Data inizio prevista	29/01/2018
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	FGEE86103Q
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: "Gioco e ...Imparo"

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: "Matemagica"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"Matemagica"
Descrizione modulo	<p>Modulo di Matematica Progetto "Matemagica" Destinatari: 25/30 discenti (5° classe primaria) Ore: 30 ore</p> <p>La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico – matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).</p> <p>Obiettivi didattico/formativi L'obiettivo del corso è l'insegnamento della matematica basato sull'interazione tra sapere teorico e pratico, attività laboratoriale e apprendimento informale. Nel dettaglio gli obiettivi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione della simbologia matematica, della padronanza e consapevolezza nel calcolo e lo sviluppo di una mentalità orientata al problem solving • Applicazione delle conoscenze e competenze nei contesti quotidiani • Sviluppo delle capacità astrattive, logico-induttive e logico-deduttive • Promozione della curiosità, pensiero divergente e della creatività degli studenti • Piena comprensione e valorizzazione del ruolo del ragionamento matematico e dell'indagine scientifica, anche in relazione alla comprensione e all'uso dei dati, alla capacità di rappresentarli e di valutare il loro impatto nella società • Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>Contenuti Il bambino, attraverso giochi e disegni, può riconoscere situazioni in ambiti di esperienza e di studio, impara ad elaborare ipotesi di risoluzione con l'uso di strumenti matematici, sia aritmetici che logici. Può essere stimolato a risolvere problemi che hanno soluzione unica e problemi che offrono possibilità di risposte e percorsi diversi. Attività principali del corso saranno:</p>



- Giochi ludico-matematici e logici
- La matematica del corpo (apprendimento della matematica mediante l'uso dell'area senso-motoria).
- Giochi nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.
- Produzione in plenaria di un elaborato finale, mediante la redazione de "Il grande libro dei giochi matematici". Il libro sarà composto da schede, compilate dagli studenti, per ogni attività e gioco svolti: ogni scheda sarà corredata di immagini, descrizioni e regole.

Modalità didattiche previste

Al fine di attuare percorsi didattici sostenuti da metodologie innovative e per stimolare maggiormente l'attenzione e l'interesse delle studentesse e degli studenti, nel nostro progetto l'insegnamento della matematica è basato sull'interazione tra sapere teorico e pratico, attività laboratoriale e apprendimento informale. Si tenderà ad incentivare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica e alla logica, attraverso esperienze significative, che facciano intuire agli studenti come gli strumenti matematici appresi siano utili per operare nella realtà.

I nuovi spazi per la didattica consentiranno lo svolgimento di attività diversificate e laboratoriali nei quali l'insegnante non svolge solo lezioni frontali ma assume piuttosto il ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, coerente con le diverse fasi del progetto. Si vuole, quindi, promuovere la didattica attiva e valorizzare lo spirito d'iniziativa in modo coinvolgente ed efficace, con un approccio innovativo in grado di superare la dimensione frontale nella trasmissione del sapere.

Indicatori di risultato

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

Risultati attesi

Il progetto permetterà di focalizzare la didattica su una collaborazione totale tra gli allievi e il docente ed offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato. Si permetterà, inoltre, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici.

- 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.

Verifica e valutazione

La verifica del percorso si realizzerà attraverso prove strutturate e non:

- Verifica delle competenze in ingresso, in itinere e finali
- Verifica del comportamento e della frequenza scolastica
- Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi
- Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum

La valutazione finale è tesa a verificare il raggiungimento dei risultati attesi attraverso gli indicatori di risultato previsti.

Data inizio prevista	29/01/2018
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	FGEE86103Q
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Matemagica"

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli Modulo: Matematica Titolo: "Mathlympics"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"Mathlympics"
Descrizione modulo	<p>Modulo di Matematica Progetto "Mathlympics" Destinatari: 25 discenti (1° classe scuola secondaria di primo grado) Ore: 30 ore</p> <p>La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico – matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, carte).</p> <p>Obiettivi didattico/formativi L'obiettivo del corso è l'insegnamento della matematica e della logica basato sull'interazione tra sapere teorico e pratico, attività laboratoriale e apprendimento informale. Tra i nostri obiettivi vi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire la simbologia matematica, la padronanza e la consapevolezza nel calcolo e lo sviluppo di una mentalità orientata al problem solving. • Impostare, comunicare e confrontare le diverse strategie di risoluzione, producendo congetture e provando a validarle • Costruire ragionamenti (non formalizzati), individuando e collegando le informazioni utili nelle diverse situazioni date, per sostenere le proprie tesi • Sviluppare le capacità astrattive, logico-induttive e logico-deduttive. • Promuovere la curiosità, il pensiero divergente e la creatività degli studenti. • Comprendere e valorizzare il ruolo del ragionamento matematico, logico e dell'indagine scientifica, anche in relazione alla comprensione e all'uso dei dati, alla capacità di rappresentarli e di valutare il loro impatto nella società. <p>Contenuti Specificata attenzione è riservata all'acquisizione di sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali, razionali, relativi e complessi. Si tenderà ad incentivare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica e alla logica, attraverso esperienze significative, che facciano intuire agli studenti come gli strumenti matematici appresi siano</p>



utili per operare nella realtà.

Si favoriranno attività di analisi di esempi concreti indirizzate a introdurre contenuti matematici e sviluppare competenze di literacy matematica, con la sperimentazione delle stesse attività nelle proprie classi, con osservazione e registrazione dei risultati in itinere. Saranno svolti Giochi matematici sulla logica e sulla velocità di risoluzione su grandezze direttamente ed inversamente proporzionali, applicazioni della proporzionalità: giochi, test invalsi ed esempi pratici. Attività principali del corso saranno giochi ludico-matematici e logici, nonché la matematica del corpo (apprendimento della matematica mediante l'uso dell'area senso-motoria).

Modalità didattiche previste

Al fine di attuare percorsi didattici sostenuti da metodologie didattiche innovative e per stimolare maggiormente l'attenzione e l'interesse delle studentesse e degli studenti, il nostro progetto

Il percorso didattico si snoda attraverso una didattica meno tradizionale e innovativa con il ricorso a giochi matematici mirati e ad attività logico-pratiche.

Le finalità delle attività proposte sono lo sviluppo delle capacità di problem solving, la comprensione dei nessi logici alla base di alcuni argomenti trattati a livello curricolare e l'apprendimento attraverso un approccio "ricreativo". Nel complesso imparare giocando, riflettendo, osservando o creando immagini e, attraverso un approccio a tempo e a torneo, può condurre lo studente al miglioramento nei risultati delle prove Invalsi e in generale del livello di conoscenze nell'ambito logico-deduttivo matematico.

I nuovi spazi per la didattica consentiranno anche lo svolgimento di attività diversificate e laboratoriali nei quali l'insegnante non svolge più solo lezioni frontali ma assume piuttosto il ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, coerente con le diverse fasi del progetto.

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 produzione 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.

Verifica e valutazione

La verifica del percorso si realizzerà attraverso prove strutturate e non:

- Verifica delle competenze in ingresso, in itinere e finali
- Verifica del comportamento e della frequenza scolastica
- Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi
- Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curricolo

La valutazione finale è tesa a verificare il raggiungimento dei risultati attesi attraverso gli indicatori di risultato previsti.

Data inizio prevista	01/02/2018
Data fine prevista	15/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	FGMM86101L
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



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)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Mathlympics"

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 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Con il CORPO, con la MENTE, con il CUORE	€ 17.046,00
COLMARE (COMpetenze Linguistiche e MAtematiche in RELazione)	€ 43.056,00
TOTALE PROGETTO	€ 60.102,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 36083)
Importo totale richiesto	€ 60.102,00
Num. Delibera collegio docenti	2258
Data Delibera collegio docenti	16/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	2257
Data Delibera consiglio d'istituto	16/03/2017
Data e ora inoltro	10/05/2017 18:03:02
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: "HELLO CHILDREN!"	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Musica: "LE PAROLE SI FAN MUSICA!"	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie): "CORPO...IN MOVIMENTO!"	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Con il CORPO, con la MENTE, con il CUORE"	€ 17.046,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: "Creo il mio WikiSussi"	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: "Il Libro.... Mio Amico"	€ 5.682,00	



10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: " <u>C'era una volta.....Un Re</u> "	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: " <u>TgCulther</u> "	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: " <u>Exploring Math</u> "	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: " <u>Gioco e ...Imparo</u> "	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: " <u>Matemagica</u> "	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: " <u>Mathlympics</u> "	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "COLMARE (C)ompetenze Linguistiche e MAtematiche in RELazione)"	€ 43.056,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 60.102,00	