



Candidatura N. 35731

1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. 'A. MANZONI'
Codice meccanografico	AVIC864005
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MONTEVERGINE N. 22
Provincia	AV
Comune	Mugnano Del Cardinale
CAP	83027
Telefono	0815111380
E-mail	AVIC864005@istruzione.it
Sito web	http://www.istitutocomprensivomanzoni.gov.it/
Numero alunni	855
Plessi	AVAA864012 - VIA ACIERNO-SIRIGNANO AVAA864023 - SCUOLA INFANZIA MUGNANO DEL CAR AVAA864034 - SCUOLA INFANZIA QUADRELLE AVEE864017 - " ROSA FINELLI" AVEE864028 - "DR.CAMILLO RENZI" AVEE864039 - SCUOLA PRIMARIA "P.PIO" AVMM864016 - VIA D. ACIERNO AVMM864027 - ALESSANDRO MANZONI



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Aumento dell'autonomia personale Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Sperimentazione di materiali e strumenti (anche multimediali) per realizzare un'attività musicale
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli 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. 35731 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	ENGLISH.IT	€ 5.682,00
Multimedialità	Pens@ in code!!	€ 5.682,00
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	Cresciamod@nzando	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	CCIAK SI GIRA	€ 10.764,00
Matematica	GIOCA CON LA MATEMATICA ALLENA LA MENTE	€ 5.082,00
Matematica	GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA in 3D	€ 5.082,00
Scienze	CORRETTA ALIMENTAZIONE	€ 5.682,00
Scienze	ED. AMBIENTALE	€ 5.682,00
Lingua straniera	English 4all	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	LANGUAGES THROUGH Songs	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 43.656,00



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: IDEE IN CODE

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto "Idee in Code" nasce dall'esigenza di soddisfare la naturale curiosità che i bambini in età prescolare mostrano nei confronti di altri codici linguistici e dalla loro spontanea predisposizione all'uso del pc.</p> <p>Per l'elaborazione del progetto si è tenuto conto degli studi sull'organizzazione delle conoscenze che individuano nell'età compresa tra i tre e i cinque anni la fase ottimale per alimentare le potenzialità di acquisizione di nuovi codici linguistici ed espressivi.</p> <p>La modalità ludica e la mediazione multimediale con cui si intende condurre l'attività progettuale costituiranno le premesse fondamentali affinché le esperienze possano risultare piacevoli e coinvolgenti, funzionali a prendere coscienza di nuovi codici linguistici, acquisire capacità di comprensione e di produzione, scoprire e utilizzare strutture mentali, sintattiche e lessicali in contesti diversi.</p> <p>Il progetto si sviluppa su tre distinti moduli, al fine di perseguire trasversalmente il raggiungimento delle competenze linguistica, espressiva e digitale, secondo le Indicazioni nazionali per il curriculum della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione:</p> <p>? Modulo Multimedialità: "Inf@nzia in Code 2.0": avvicinare i bambini al linguaggio di programmazione e alla robotica educativa attraverso l'approccio ludico-esplorativo</p> <p>? Modulo Educazione Bilingue: "English.It" due lingue e due culture si incontrano per dare vita ad un'esperienza scolastica unica e di alta qualità</p> <p>? Modulo espressione creativa: "Emozion'Arte" percorso di conoscenza del sé e di conquista di una pienezza espressiva, gestuale, motoria, linguistica attraverso il gioco attivo, l'esplorazione, la ricerca e la vita di relazione.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'I.C.S. "A. Manzoni" comprende tre plessi di scuola dell'Infanzia, tre di Scuola Primaria, due plessi di Scuola Secondaria di primo grado situati nei Comuni di Mugnano del Cardinale, Quadrelle e Sirignano.

L'integrazione tra le otto scuole si realizza attraverso percorsi educativi in continuità verticale, in linea con quanto indicato nel PTOF e dalle Indicazioni Nazionali.

La presenza di alunni con disabilità medio-gravi e con BES evidenzia la necessità di costruire un percorso progettuale, creando i curricula verticali con gli altri ordini di scuola, condividendone il percorso di contrasto al disagio, alla dispersione, ottimizzando le risorse umane e materiali.

La particolare posizione del territorio geografico, l'ambiente socio-culturale vario non sempre riesce a fornire ai bambini gli strumenti per interpretare i segnali provenienti dal mondo esterno (tv, internet...).

In questo scenario, nella Scuola dell'Infanzia il bambino ha la possibilità di intraprendere un percorso ricco di nuove opportunità educative. In tale ottica, la scuola ha il delicato compito di fornire strumenti didattici innovativi con cui gli alunni possano approdare a nuovi stili cognitivi, raggiungendo il successo formativo secondo i propri ritmi e potenzialità.

Obiettivi del progetto

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

L'obiettivo del progetto, come previsto dal punto 10.2 del PON "Per la scuola" 2014/2020, è il *miglioramento delle competenze chiave degli allievi*, nell'ottica di una formazione continua e permanente all'altezza della dimensione europea dell'educazione.

Lo scopo è quello di fornire un'opportunità educativa di qualità, che miri alla compensazione degli svantaggi socio-culturali presenti sul territorio, riducendo al minimo il rischio di insuccessi formativi, nonché arginando il fenomeno della dispersione scolastica. Gli interventi formativi, pertanto, saranno finalizzati al rafforzamento degli apprendimenti linguistici, espressivi, relazionali e creativi, nonché allo sviluppo delle competenze:

- la comunicazione nella madre lingua;
- la comunicazione nella lingua straniera;
- la competenza matematica e di base in scienza e tecnologia;
- la competenza digitale;
- imparare ad imparare
- consapevolezza ed espressione culturale
- spirito di iniziativa e imprenditorialità

- competenze sociali e civiche

Caratteristiche dei destinatari

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

Il contesto territoriale non offre agli alunni molte opportunità formative dal punto di vista della promozione e valorizzazione culturale, se si esclude la scuola, che deve, pertanto, intervenire promuovendo attività volte all'educazione integrale della persona, all'accrescimento dell'autostima e della motivazione.

I moduli di cui al presente progetto sono destinati agli alunni con bisogni educativi speciali, a quelli con livelli di apprendimento e formativi minimi, senza trascurare le eccellenze, con bisogni di ampliamento delle conoscenze e sviluppo delle competenze chiave.

Gli interventi saranno impostati su azioni di integrazione e potenziamento dei campi di esperienza e saranno finalizzati:

- al rafforzamento degli apprendimenti linguistici, espressivi, relazionali e creativi;
- allo sviluppo delle competenze in lingua madre, lingua straniera, matematica e scienze

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.

Ci si propone di iniziare il Progetto con i bambini della Scuola dell'infanzia, dedicando due ore ogni settimana, per un periodo di almeno nove mesi. Il progetto si svolgerà da ottobre 2017 a giugno 2018, per un totale di 15 incontri per ciascun modulo

Ci si riserva, entro la fine del corso, di elaborare un progetto comune con i bambini (ad es. la produzione di un Cd ROM) e la visione di un cartone, usando lo strumento della video – proiezione.

Inoltre alla fine del percorso verrà consegnato ai bambini un attestato di frequenza. é possibile che, per l'esecuzione di alcune lezioni, sia richiesto alle insegnanti di lavorare in aula ed istituire laboratori nelle settimane antecedenti.

L'idea è quella di rendere il progetto il più elastico possibile, dando modo cioè ad ogni insegnante di scegliere quello che pensa più adatto al proprio gruppo di lavoro.

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.*

L'apertura della istituzione scolastica all'ambiente esterno risulta ormai un'esigenza prioritaria. La scuola, infatti, non può assurgere a luogo esclusivo di apprendimento, deve piuttosto raccordarsi con la pluralità di offerte formative presenti sul territorio, sulla base di progetti che valorizzino la specificità di ogni agenzia educativa. Alla scuola tocca il compito di svolgere la funzione di "filtro, arricchimento e valorizzazione", inserendosi armonicamente in quello che diventa un vero e proprio sistema formativo "integrato", cioè una grande "aula decentrata" (F. Frabboni) ricca di dati, di informazioni e di valori, in cui l'apprendimento è stimolato attraverso scambi, integrazioni e complementarità tra le varie agenzie educative.

Con la costruzione di un'alleanza formativa con Ente locale, associazioni e famiglie, la scuola si pone al centro di questo sistema formativo integrato, con lo scopo di dare unità e continuità ad un processo educativo che deve innestarsi nella complessità e nella frammentarietà della attuale società.

Partendo da questa visione di insieme, la realizzazione di "Idee in Code" prevede il coinvolgimento di soggetti istituzionali e territoriali:

- Partenariato di tutta la rete scolastica con le istituzioni scolastiche del territorio per sviluppare tematiche di cittadinanza solidale. Accordi di collaborazione con associazioni ONLUS del territorio per possibili contributi di volontari ed esperti nel campo psicosociale



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.

Comprendere i bisogni degli allievi, oggi più che mai eterogenei, è necessario, per promuovere un'attività educativo-didattica efficace, che esige una continua sperimentazione di «nuovi modi di fare scuola», indispensabile ai giovani della “società dell'informazione”. Cambia l'organizzazione dello spazio, cambiano le attività proposte ai bambini, la scuola è in continua trasformazione e l'insegnante diventa ricercatore di sapere insieme ai bambini. È necessario applicare metodologie educativo-didattiche valide ed efficaci nel promuovere da una parte l'apprendimento degli alunni e, dall'altra, il loro benessere emotivo-motivazionale nello stare insieme a scuola. L'intento è quello di sfruttare le potenzialità offerte da una struttura concepita secondo metodologie che sperimentino tecniche innovative

- Didattica metacognitiva;
- Apprendimento cooperativo e Tutoring;
- Intelligenze multiple;
- Uso di sequenze e di mappe mentali;
- Didattica per competenze;
- Apprendo – Apprendo: i Lapbook e la didattica in aula;
- Ausilio delle nuove tecnologie.

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il presente progetto si inserisce in un più ampio piano dell'Istituto Comprensivo A. Manzoni, ovvero rientra nel cosiddetto PTOF 2016-2019, in cui vengono indicati degli obiettivi precisi, come prescritto dalla Legge 107/2015, e la pianificazione per il raggiungimento di essi:

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con riferimento all'italiano e all'inglese
- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e di bullismo, anche informatico;
- potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali

La mission di "Idee in Code" è perseguire gli obiettivi prioritari per una formazione integrale della personalità e per la valorizzazione delle diversità individuali, sociali e culturali.

Inclusività

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

La scuola inclusiva è: quella che combatte l' "esclusione": che fa sentire ogni persona parte del tutto, nel rispetto della propria individualità; dove l'individualità è fatta di "differenze". Una scuola è inclusiva quando essa vive e insegna a vivere con le differenze. Uno spazio di convivenza nella democrazia, nel quale il valore dell'uguaglianza va ribadito e ristabilito come rispetto della diversità: Don Milani ci insegna che niente è più ingiusto che fare parti uguali fra disuguali. La diversità, in tutte le sue forme, dunque, viene considerata una risorsa e una ricchezza, piuttosto che un limite, e nell'ottica dell'inclusione si lavora per rispettare le diversità individuali. L'idea di inclusione deve basarsi sul riconoscimento della rilevanza della piena partecipazione alla vita scolastica da parte di tutti i soggetti, ognuno con i suoi bisogni "speciali".

Il progetto si propone di incrementare i livelli di inclusione in classe e migliorare le condizioni di apprendimento di tutti gli alunni attraverso:

- la risorsa compagni;
- l'adattamento come strategia inclusiva;
- strategie logico visive;
- processi cognitivi e stili di apprendimento;
- emozioni e variabili psicologiche dell'apprendimento.

Per far raggiungere a tutti gli alunni il massimo grado possibile di apprendimento e partecipazione sociale, valorizzando le differenze presenti nel gruppo classe.



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)

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.

La valutazione nella Scuola dell'Infanzia non può essere intesa in termini strettamente *docimologici* (considerando che per le caratteristiche di questa specifica età evolutiva ci sono difficoltà ad applicare delle situazioni di testing) ma comporta una riflessione accurata sul tipo di valutazione appropriata e sugli strumenti da adottare.

Assunto che ... La valutazione è la funzione che accompagna i processi di insegnamento e di apprendimento per accertare i livelli di autonomia – conoscenza – abilità - competenza raggiunti dagli alunni e indirizza le relative «curvature» in ordine alla programmazione per ciascuna sezione e alla individualizzazione del processo di insegnamento per i bambini piccoli, medi e grandi

Per valutare in modo oggettivo e “autentico” è necessario utilizzare una molteplicità di strumenti:

- Osservazioni sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all'argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali...)
- Osservazioni con l'annotazione, nel corso dell'attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto...)
- Documentazione (elaborati, griglie per la raccolta dati ...)
- Attività ludiche e motorie
- Giochi nel piccolo e grande gruppo
- Osservazione diretta dei bambini
- Performance finale
- Tabulazione di dati
- Questionari di gradimento.



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).

La nostra idea è quella di proporre percorsi, individuali e di gruppo, di programmazione per lo sviluppo e l'allenamento del pensiero computazionale, sollecitare e consolidare le competenze relazionali, riflessive e meta-riflessive indispensabili alla comunicazione, introdurre gli elementi di base di una seconda lingua (inglese) ed accedervi attraverso la pluralità dei canali percettivi. Si guideranno bambini e bambine all'utilizzo del mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole e a sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività e imparare.

Si proporranno percorsi un percorso multiformi, attraverso diversi canali espressivi e linguaggi educativi, consentendo di stimolare, di riscoprire e di sviluppare quegli aspetti interiori necessari al benessere psico-fisico del bambino. E' importante, infatti, che il bambino manifesti la sua naturale e intrinseca spontaneità e che riesca ad esprimere in maniera personale ed originale vissuti, sentimenti e idee attraverso linguaggi non verbali (pittura, grafismo, manipolazione, costruzione, gestualità, ecc...).

Attraverso l'uso della fantasia, può liberamente creare dei contesti ludici, da solo o in compagnia, per il piacere di esplorare e di sperimentarsi in situazioni nuove e con materiali diversi e diversificati.

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.

Per garantire un efficace intervento educativo, la scuola non può prescindere dalla consapevolezza che il nucleo familiare rappresenta la prima e più importante fonte di esperienza e di scambi interpersonali del bambino e costituisce per lui la base di partenza per lo sviluppo cognitivo, affettivo e relazionale. Qualsiasi progetto educativo, pertanto, implica il necessario coinvolgimento della famiglia, in quanto solo attraverso una proficua relazione con essa, la scuola si trasforma di fatto in vera e propria "officina di cultura", nella quale il bambino venga stimolato non solo dal punto di vista cognitivo, ma in modo multidimensionale, abbracciando anche la sfera relazionale e affettiva.

Nella sua realizzazione, "Idee in Code" prevede modalità attive e partecipate dei genitori nelle varie iniziative lungo tutto il percorso del progetto. Attraverso la creazione dell'"angolo del genitore curioso", essi potranno realizzare il sogno di entrare in classe, a volte invisibili e silenziosi, sistemandosi come osservatori discreti da un punto di vista privilegiato, altre volte in modalità attiva e partecipe, attraverso il coinvolgimento diretto nelle attività, nello spettacolo di fine progetto, nell'allestimento dello scenario educativo e soddisfacendo finalmente la voglia di "esserci".



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
ENGLISH.IT	€ 5.682,00
Pens@ in code!!	€ 5.682,00
Cresciamod@nzando	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue
Titolo: ENGLISH.IT

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	ENGLISH.IT



**Descrizione
modulo**

STRUTTURA

Insegnare l'Inglese nella scuola dell'Infanzia nasce dal bisogno di far conoscere in modo sistematico una lingua straniera in età precoce. L'esperienza della lingua inglese è parte integrante delle attività educativo-didattica della scuola dell'Infanzia poiché il bambino e la sua famiglia fanno parte di un contesto e di una contingenza storica nei quali la lingua inglese gioca sempre di più un ruolo importante. I bambini a scuola sono a contatto con un ambiente anglofono, ascoltano l'inglese continuamente e sono incoraggiati ad usarlo, ma non sono mai forzati, in nessuna circostanza, a parlarlo prima che si sentano pronti e sicuri di sé. La curiosità innata del bambino, unita al suo forte desiderio di comunicare, facilitano ulteriormente il processo di sviluppo linguistico.

Nelle Indicazioni Nazionali 2012 non è previsto l'insegnamento di una lingua straniera nella scuola dell'Infanzia ma numerosi sono i riferimenti sull'importanza del "patrimonio linguistico" di ogni bambino\la che va attentamente osservato e valorizzato.

L'educazione bilingue è una proposta educativa arricchita in quanto due lingue e due culture si incontrano per dare vita ad un'esperienza scolastica unica e di alta qualità. I bambini sono in grado di interagire in due lingue poiché l'educazione bilingue mira ad un'ottima preparazione scolastica e ad una consapevolezza delle diverse culture. Ciò che ci motiva ad insegnare la lingua straniera è quindi il riconoscimento del valore formativo che ha: è uno strumento capace di potenziare la capacità del bambino di conoscere ed agire nel reale e favorisce l'esperienza dell'ascolto rafforzando in tal modo tutte le capacità comunicative della persona.

Per l'elaborazione di "English.It" si è tenuto conto degli studi condotti sull'organizzazione delle conoscenze che individuano nel periodo compreso tra i 4 e 5 anni la fase ottimale per alimentare le potenzialità di acquisizione di una lingua straniera basandosi sulle capacità percettive del bambino e quindi sulla naturale capacità di riprodurre suoni, ritmi e intonazioni. L'approccio è basato principalmente sull'ascolto per abituare l'orecchio ai suoni della nuova lingua ma anche sulla comprensione e ripetizione. L'intero lavoro si vuole porre inoltre nell'ottica della continuità, come strumento per facilitare il percorso conoscitivo del bambino all'ingresso della scuola primaria.

OBIETTIVI DIDATTICI

- ? Promuovere un approccio sereno e positivo con la lingua affinché ne derivi un'esperienza interessante, stimolante, piacevole e divertente.
- ? Arricchire lo sviluppo cognitivo del bambino e sviluppare le capacità di comprensione globale, di ascolto e le abilità comunicative.

OBIETTIVI FORMATIVI

- ? Sviluppare la capacità di socializzazione;
- ? Suscitare negli alunni l'interesse verso un codice linguistico diverso;
- ? Favorire la collaborazione e il lavoro in gruppo al fine di utilizzare al massimo le conoscenze e le abilità di ognuno;
- ? Potenziare le capacità di ascolto, di attenzione, di comprensione e di memorizzazione;
- ? Sviluppare la capacità d'uso di linguaggi non verbali;
- ? Favorire lo sviluppo cognitivo dell'alunno stimolando i diversi stili di apprendimento.

CONTENUTI

Tutte le attività proposte saranno mirate al coinvolgimento attivo dei bambini nel processo di apprendimento, infatti saranno privilegiati i momenti dedicati al gruppo di lavoro e l'aspetto ludico del contest.

Lo sviluppo del modulo seguirà l'operare della scuola dell'Infanzia nel rispetto dei ritmi di ogni bambino.

Il percorso si articolerà in 15 incontri di 2 ore suddivisi in 2 Unità Didattiche: la prima avrà come tematica la filastrocca tradizionale inglese "Incy wincy spider" nota ai bambini della

scuola dell'infanzia come "whisky il ragnetto" mentre, la seconda, vedrà la narrazione della favola "Goldlocks and three bears", storia della dispettosa Riccioli d'oro e dei tre orsetti che vivono nel bosco.

Nel percorso didattico di "Incy wincy spider" i bambini sono invitati a osservare, riprodurre movimenti e successivamente a verbalizzare recitando la filastrocca mentre vengono mimate le varie strofe. I bambini utilizzeranno la lingua per cantare, muoversi nello spazio, mimare, svolgere attività grafico pittoriche e manipolative. Si proporrà la filastrocca tradizionale mimando le azioni compiute dal ragno. In un angolo della sezione verrà realizzato un cartellone con materiale di recupero. Si useranno dei tubi di cartone come grondaia da incollare su un fondale di carta da pacco colorata e rappresentare il muro della casa. Sopra la grondaia si metteranno due nuvole di cartoncino con delle gocce di pioggia alle quali sovrapporre un sole. Il ragnetto appeso ad un bastoncino andrà su e giù aiutato dai bambini.

Per "Goldlocks and the three bears" si utilizzerà un cd per ascoltare l'esatta pronuncia inglese; i bambini saranno invitati a colorare le sequenze in bianco e nero della storia e di riordinarle in sequenze temporali. Impareranno a dire in lingua inglese i componenti della famiglia e a ripetere le azioni che compiono i personaggi della storia. Quando il gruppo sezione avrà preso confidenza con gli elementi linguistici iniziando spontaneamente a ripetere semplici parole, l'insegnante per non annoiare potrà proporre delle modifiche nelle modalità di esecuzione: velocizzare il ritmo o rallentare, utilizzare la tecnica dell'oral cloze per stimolare le capacità di ascolto e comprensione ed avviare i bambini alla produzione orale.

I bambini realizzeranno un libricino rappresentante la storia utilizzando varie tecniche pittoriche e materiali da recupero. Infine a dar seguito alla storia ci sarà l'allestimento di un laboratorio creativo in cui si realizzerà l'orsetto-burattino che i bambini porteranno a casa.

METODOLOGIA

Lo scopo principale di un'insegnante è quello di offrire a tutti gli alunni l'opportunità di vivere l'apprendimento della lingua inglese in maniera attiva e creativa, e di imparare ad utilizzare la lingua inglese per comunicare con gli altri.. Secondo la psicologia cognitiva e della Programmazione Neurolinguistica i bambini ricordano meglio ciò che imparano quando, durante il processo di apprendimento, vengono attivati tutti i canali sensoriali. La teoria del Total Physical Response (TPR) di Asher è un metodo strategico per l'apprendimento di una lingua straniera. L'apprendimento è davvero stabile e a lunga durata solo quando coinvolge tutta la persona, a livello visivo, acustico e corporeo. Uno dei punti fermi della psicologia cognitiva è che la memoria non risiede solo nel cervello, ma in tutto il corpo. E' con il corpo nella sua interezza che l'alunno apprende e trattiene nella cosiddetta "memoria a lungo termine".

Con il metodo Total Physical Response o TPR si dà al bambino l'opportunità di familiarizzare con un'altra lingua nello stesso modo in cui ha imparato la propria lingua madre, gradualmente.

Si promuove un ambiente rilassato e piacevole attraverso attività ludiche adatte alla fascia di età e un atteggiamento motivante senza che il bambino venga appesantito nella fase di apprendimento.

Lo scopo del modulo è quello di familiarizzare con una lingua, fare comprendere il significato dei concetti in modo divertente e naturale, al fine di rispondere alla particolare capacità di apprendimento della fascia di età dei bambini in età precoce. Si assecondano le doti imitatorie e il bisogno di gioco naturali nei bambini e si comunicano i nuovi termini attraverso azioni fisiche - imitazione, gestualità, canto, gioco e mimo - in aggiunta a story telling e ascolto.

Il TPR si basa da una parte sull'abilità di comprensione orale degli apprendenti, e dall'altra sulla pragmatica, cioè l'esecuzione di azioni fisiche. Nel TPR, infatti, l'insegnante impartisce degli ordini agli alunni disposti in cerchio, e questi ultimi devono compiere azioni per eseguirli (alzarsi, sedersi, ecc.).

L'attività didattica si divide in due fasi:



1. in una prima fase è l'insegnante che impartisce gli ordini, e i bambini devono limitarsi a comprenderli, eseguirli e memorizzarli;
2. nella seconda fase invece sono i bambini stessi che spontaneamente, impartiscono i comandi agli altri bambini, dando così prova di aver acquisito le strutture linguistiche fornite dall' insegnante.

RISULTATI ATTESI

- ? Sviluppare una vita relazionale aperta alla conoscenza dell' altro diverso da sé;
- ? stimolare una sana curiosità verso la lingua e la cultura anglosassone;
- ? conoscersi reciprocamente attraverso una nuova lingua in momenti di gioco, ascolto e scoperta;
- ? acquisire piena consapevolezza delle proprie potenzialità di apprendimento di una lingua straniera.

MODALITA' DI VERIFICA

Le modalità di verifica saranno diverse:

- ? osservazione della partecipazione ai giochi e alle attività proposte;
- ? osservazione delle modalità di interazione nel gruppo;
- ? osservazione delle verbalizzazioni dei bambini;
- ? osservazione degli elaborati in cui il bambino analizza e interiorizza l'esperienza svolta.

VALUTAZIONE

Lo scopo del corso prevede una valutazione in termini generali dei processi di apprendimento messi in atto a livello del gruppo sezione, che verranno comunicati secondo le modalità considerate più opportune (in itinere o a conclusione del percorso). Sarà preziosa la collaborazione dei genitori che intenderanno rendere partecipe delle loro perplessità, dubbi o valutazioni rispetto al percorso, magari compilando un breve questionario che verrà fornito a termine del corso.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	20/12/2017
Tipo Modulo	Educazione bilingue - educazione plurilingue
Sedi dove è previsto il modulo	AVAA864012 AVAA864023 AVAA864034
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ENGLISH.IT

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: Multimedialità
Titolo: Pens@ in code!!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Pens@ in code!!



**Descrizione
modulo**

Lo scopo del progetto è quello di avvicinare i bambini già dalla scuola dell'infanzia al linguaggio di programmazione, coding, e anche se marginalmente, alla robotica educativa attraverso il gioco.

La naturale predisposizione dei bambini, nativi digitali, all'utilizzo delle tecnologie, rende tali strumenti fonti preziose di apprendimento, perché capaci di attirare l'attenzione degli alunni, anche i più piccoli, e contemporaneamente coinvolgere in modo attivo gli allievi con bisogni educativi speciali, che risultano sempre particolarmente attratti dalla tecnologia, nell'ottica della realizzazione di una vera didattica inclusiva che favorisca il successo formativo di ognuno secondo i propri bisogni e le proprie potenzialità.

In particolare, l'intento è quello di stimolare il pensiero computazionale, promuovendo attività didattiche e strumenti ludici tecnologicamente appetibili.

Il linguaggio del coding stimola i bambini a non essere fruitori passivi, ma soggetti attivi che costruiscono, progettano, pensano, provano e verificano, con l'intento di educarli a riconoscere nelle tecnologie il mezzo e non il fine delle attività, nonché di consolidare la capacità di orientarsi nel tempo, nello spazio e la lateralizzazione.

Il giusto approccio è quello di vedere nelle nuove tecnologie, piuttosto che una minaccia, una nuova opportunità formativa, si tratta di "insegnare i media con i media", trasformandoli in mezzi e oggetti di conoscenza, arginando il rischio di massificazione e ricezione passiva delle informazioni, stimolando la capacità di fruizione critica dei contenuti e la loro rielaborazione, secondo valori personali e sociali.

In questo contesto, le TIC trovano una loro collocazione anche nella scuola dell'infanzia, al fine di iniziare quel graduale processo che deve portare l'alunno ad un primo traguardo per lo sviluppo della competenza digitale, elencata tra le otto competenze chiave dalle Raccomandazioni del Consiglio Europeo del 2006. Secondo la definizione che ne viene data, la competenza digitale comprende la capacità di usare senza incertezze le TIC nel lavoro, nel tempo libero e nella comunicazione. L'idea chiave dell'Unione europea è quella di favorire la partecipazione di tutti alla società di informazione, anche in situazione di svantaggio sociale o personale. La prospettiva è quella di ridurre il "digital divide" attraverso un rafforzamento delle abilità tecnologiche che sopperisca al condizionamento di fattori socioculturali.

In quest'ottica la scuola deve, da un lato, assicurare che le conoscenze e le abilità tecnologiche siano acquisite da tutti, eliminando le disparità, dall'altro, fare in modo che tali nozioni e abilità si integrino in una dimensione cognitiva più articolata.

La nostra idea è quella di proporre percorsi, individuali e di gruppo, di programmazione per lo sviluppo e l'allenamento del pensiero computazionale guidando bambini e bambine all'utilizzo del mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole e a sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività e imparare.

Destinatari

Nel progetto saranno coinvolti i bambini di 3/4/5 anni dei tre plessi della Scuola dell'Infanzia, con particolare attenzione agli alunni DH

Parole chiave relative al percorso

- ipotizzare
- percorso
- obiettivo
- Relazionalità
- Osservazione
- Conoscenza
- Consapevolezza
- Progettare
- Descrivere
- istruzioni
- Autonomia
- Collaborazione
- Condivisione
- Inclusione
- Espressività

Obiettivi di apprendimento per il curricolo

(Indicazioni Nazionali 2012) I laboratori di coding inseriti all'interno di un contesto



scolastico o extrascolastico consentono, vista l'importante sollecitazione motivazionale, di:

- potenziare le capacità di attenzione, concentrazione e memoria
- ? portare a termine un compito seguendo istruzioni e dare indicazioni
- ? affinare la motricità come momento di apprendimento;
- ? acquisire i concetti di lateralità e di orientamento spaziale;
- ? sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all'attività proposta;
- ? sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione;
- ? iniziare a sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi;
- ? sviluppare autonomia operativa;
- ? stimolare il pensiero creativo;
- ? accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima;
- ? iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione;
- ? fare esperienza di lavoro di gruppo;
- ? favorire l'integrazione di alunni diversamente abili;
- ? favorire lo spirito collaborativo
- ? acquisire la capacità di sequenziare eventi, storie, istruzioni

Traguardi delle competenze

(Indicazioni Nazionali 2012) IL SÉ E L'ALTRO

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.

Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

Obiettivi di apprendimento trasversali

(Indicazioni Nazionali 2012) Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole

e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

Competenze di cittadinanza

(Decreto 22.08.2007 e D.M 9 27 gennaio 2010)

e nuclei tematici Il laboratorio mira a diventare così centro di creatività e conoscenza capace di favorire lo sviluppo integrale della persona, inteso nelle sue componenti sensibili, morali e intellettuali nell'ottica di una didattica inclusiva e impostata verso l'acquisizione delle competenze in chiave europea:

- Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale

Metodologie L'atteggiamento dell'insegnante sarà di mediazione e di guida:

- Accompagnerà i bambini alla scoperta delle regole per giocare insieme (ascoltare, non farsi male, non distruggere nulla di ciò che fanno gli altri, riordinare);
- Stimolerà attraverso conversazioni guidate: domande, risposte, soluzioni per tentativi ed errori, invitando il bambino a riflettere sulle sue azioni.

L'apprendimento passa attraverso l'esperienza. Si impara facendo ed è proprio mediante le diverse azioni che si sviluppano e si potenziano molte capacità (attenzione, concentrazione, osservazione, confronto, riflessione, sintesi) che sono alla base della crescita personale e culturale di ciascuno. Carattere essenziale di tutte le proposte di gioco sarà la cooperazione: in nessun caso i bambini saranno posti nella condizione di vincere o perdere o di essere esclusi dal gioco. Al termine dei giochi o al termine di ogni incontro, i bambini saranno sollecitati a raccontare le esperienze vissute, ad esprimere le loro emozioni, ad avanzare proposte.

La dimensione emotiva svolge un ruolo fondamentale nell'apprendimento dei bambini soprattutto in età infantile. In questo caso infatti emozioni e sentimenti si intrecciano contribuendo attivamente (in maniera positiva o negativa) all'apprendimento. L'emozione positiva si trasforma così in sentimento positivo, ossia nel desiderio di apprendere, giocando un ruolo primario nell'infanzia, periodo nel quale si innescano meccanismi di memorizzazione cosciente e volontaria.

METODOLOGIE

- ? Didattica laboratoriale
- ? Brainstorming
- ? Cooperative Learning
- ? Apprendimento significativo
- ? Insegnamento mediato
- ? Attivazione motoria
- ? Mimica gestuale
- ? Circle-time
- ? Conversazione guidata
- ? Role-playing
- ? Lavori di gruppo
- ? Tutoring
- ? Ambiente integrato
- ? Sfondo integratore

Strumenti Cancelleria minuta e varia per la realizzazione degli strumenti per il coding: il



tappeto, le frecce direzionali, personaggi, ostacoli, partenza e arrivo, pc, tablet, LIM, giochi interattivi, applicazioni multimediali, lettore DVD, giocattolo telecomandato
Svolgimento Per stimolare l'attenzione e la motivazione, si utilizzerà come filo conduttore un personaggio animato molto conosciuto e amato dai bambini, calando l'attività in una dimensione emotiva che svolgerà un ruolo fondamentale nell'apprendimento. In questo caso infatti emozioni e sentimenti si intrecceranno contribuendo attivamente (in maniera positiva o negativa) all'apprendimento. L'emozione positiva (il successo del percorso) si trasformerà nel desiderio di apprendere, mentre l'errore (Ci si imbatte in un ostacolo) sarà inteso solo come tentativo attuato.

Il progetto si svilupperà in diverse fasi che condurranno con gradualità i bambini dall'esperienza alle prime forme di astrazione; partiranno "programmando il e con il corpo" per approdare alla costruzione dei primi percorsi, alla elaborazione delle istruzioni necessarie a portare a termine un compito o a raggiungere un obiettivo.

Saranno inizialmente proposte attività senza strumentazione tecnologica, in cui i bambini impareranno a programmare con il proprio corpo, sperimentando percorsi, superando ostacoli e raggiungendo obiettivi.

Definiranno con il loro movimento delle istruzioni, ne verificheranno la correttezza e si cimenteranno nel dare input ai propri compagni.

Infine, verranno riproposte attività analoghe attraverso giochi su pc, applicazioni multimediali su tablet e software di programmazione basati su giochi, labirinti e soluzioni logiche.

Il percorso prevede:

? Introduzione del personaggio attraverso il racconto di una storia o la proiezione di un film;

? Realizzazione del materiale necessario per il percorso: "tappeto per il coding, segnaletica, personaggi e ostacoli"

? Sperimentazione corporea dei percorsi sul tappeto e utilizzo della segnaletica

? Rielaborazione su scheda dei percorsi sperimentati e verifica del funzionamento delle istruzioni;

? Creazione degli algoritmi su cartellone con il percorso funzionante

? Sperimentare nuovi percorsi con l'utilizzo di giocattoli telecomandati e/o tablet (utilizzo di applicazioni specifiche), caccia al tesoro

Tutti i percorsi saranno attuati attraverso le modalità dell'imparare facendo (e giocando) e dell'apprendimento cooperativo.

L'attivazione e lo sviluppo del pensiero computazionale stimolerà la capacità creativa e di immaginazione nella descrizione di procedimenti costruttivi che portino alla soluzione di un problema, allo sviluppo di un'idea utile, portando sicuramente giovamento all'acquisizione delle competenze linguistiche e logico-matematiche.

Modalità di verifica e valutazione La verifica avverrà attraverso l'osservazione, il completamento di schede fornite in fotocopia e domande poste durante le attività.

Sempre attraverso l'osservazione si valuterà la capacità di lavorare in gruppo e/o coppia in un clima di collaborazione e interdipendenza positiva.

Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	14/04/2018
Tipo Modulo	Multimedialità
Sedi dove è previsto il modulo	AVAA864012 AVAA864023 AVAA864034
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: Pens@ in code!!

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: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)

Titolo: Cresciamod@nzando

Dettagli modulo

Titolo modulo	Cresciamod@nzando
Descrizione modulo	<p>Il progetto nasce con l'intento di proporre ai bambini un "viaggio" alla scoperta delle risorse espressive e creative di ciascuno e di offrire loro l'occasione di sperimentare con consapevolezza le potenzialità comunicative proprie dei linguaggi non verbali. Per crescere è necessario esplorare le possibilità che il corpo ci offre come strumento di azione nel mondo. Questa esperienza può diventare condivisa e consapevole, gettare un ponte tra il fare e il pensare, per favorire un'interazione non omogeneizzante delle diversità e fornire un contributo arricchente al percorso scolastico tradizionale. Il tema del "valore delle differenze" sarà trattato attraverso il gioco, i ritmi musicali, la danza che, per il bambino, restano un terreno privilegiato.</p> <p>Attraverso la danza i bambini sperimentano un lavoro di ricerca conoscitiva, artistica e scientifica sul proprio corpo. Imparano a "sapersi muovere", cioè a creare e interpretare in termini intenzionali e comunicativi il proprio movimento. Ciò significa realizzare e condividere, assieme agli alunni, esperienze emozionali, creative e relazionali attraverso il corpo e la mente. La danza è l'arte di usare e organizzare il movimento per esprimersi, comunicare e inventare. Il bambino impara a conoscere il proprio corpo e ad usarlo come mezzo di comunicazione, a seconda delle emozioni e delle sensazioni provate, la qualità del proprio movimento è collegata allo spazio usato, alla musica, al ritmo e alle persone che lo circondano. Si rivela pertanto un importante strumento di formazione ed educazione, nonché di integrazione di alunni con disagio e/o problematiche socio-relazionali, assolvendo talvolta ad una funzione terapeutica.</p> <p>Destinatari Nel progetto saranno coinvolti i bambini di 3/4/5 anni dei tre plessi della Scuola dell'Infanzia, con particolare attenzione agli alunni DH</p> <p>Parole chiave relative al percorso Creatività, relazionalità, osservazione, conoscenza, consapevolezza, autonomia, collaborazione, condivisione, inclusione, espressività, ascolto</p> <p>Obiettivi di apprendimento per il curricolo (Indicazioni Nazionali 2012) - Facilitare la libera espressione del movimento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promuovere una crescita equilibrata e globale della persona - Favorire l'attività sinergica di corpo/mente - Favorire la socializzazione - Promuovere e favorire l'integrazione di alunni con disagio e/o problematiche socio-relazionali - Arricchire il linguaggio motorio e sviluppare una terminologia del movimento



Traguardi delle competenze

(Indicazioni Nazionali 2012) Il corpo e il movimento

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.

Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento

Immagini, suoni, colori

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

Obiettivi di apprendimento trasversali

(Indicazioni Nazionali 2012) Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.

Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

Competenze chiave

Il laboratorio mira a diventare così centro di creatività e conoscenza capace di favorire lo sviluppo integrale della persona, inteso nelle sue componenti sensibili, morali e intellettuali nell'ottica di una didattica inclusiva e orientata verso l'acquisizione delle competenze in chiave europea:

- Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale



Metodologie L'atteggiamento dell'insegnante sarà partecipativo:

- Guiderà i bambini alla scoperta delle regole per giocare insieme;
- Eviterà di imporre direttamente le attività da svolgere, stimolando i bambini alla ricerca delle soluzioni per tentativi ed errori.
- Solleciterà il bambino a fare e a riflettere sulle sue azioni.
- Favorirà lo sviluppo della capacità di rappresentazione grafica, come parte integrante dello sviluppo generale del bambino.
- Inviterà a raccontare le esperienze vissute, ad esprimere le loro emozioni, ad avanzare proposte.

METODOLOGIE

- ? Didattica laboratoriale
- ? Brainstorming
- ? Cooperative Learning
- ? Apprendimento significativo
- ? Insegnamento mediato
- ? Attivazione motoria
- ? Mimica gestuale
- ? Circle-time
- ? Conversazione guidata
- ? Role-playing
- ? Lavori di gruppo
- ? Tutoring
- ? Ambiente integrato

Contenuti Il progetto prevede di utilizzare l'ambiente allestito a laboratorio con attività ludico-motorie-musicali basate su:

- giochi motori (andature, posture)
- ascolto del silenzio
- ascolto del proprio corpo, delle sue possibilità associate alle esperienze di gruppo ed accompagnate dall'utilizzo degli strumenti musicali
- Rappresentazione grafica del corpo.

Questo lavoro comprende molti livelli, prima si esplora, poi si sperimenta, quindi si esprime e comunica, attraverso la comprensione e il controllo nello strumento degli aspetti del movimento.

Il piano di lavoro prevede lezioni strutturate che però mantengano la flessibilità per adattarsi alle dinamiche e all'esigenze del gruppo e del singolo.

Ogni incontro dovrà prevedere un inizio e una fine:

- la presentazione di un elemento,
- la possibilità e l'opportunità di sperimentarlo,
- la richiesta di usare quell'elemento individuato in una forma semplice.

L'uso degli elementi del movimento serve per portare il bambino a creare cambiamenti e varietà.

Ogni incontro verrà suddiviso in cinque momenti:

1. saluto
2. presentazione dello stimolo che si andrà ad incontrare
3. esplorazione delle sue possibilità
4. dare forma all'esperienza
5. conclusione: saluto finale

Il momento di accoglienza, serve a creare un clima positivo e di collaborazione, trasmette informazioni sull'atmosfera del gruppo, sul tipo di sensazione dominante e sulle caratteristiche dei singoli.

Nella presentazione dello stimolo si utilizzeranno immagini e parole utili a chiarire cosa si andrà ad esplorare.

La fase di esplorazione è il momento di rielaborazione degli argomenti messi in discussione. La sperimentazione avverrà in vari modi, stando sul posto oppure muovendosi nello spazio. Si utilizzeranno differenti parti del corpo o una sola parte; si esploreranno i diversi livelli dello spazio: basso, medio e alto; si cambierà la forza e la velocità. Verranno forniti spunti per spronare a provare nuove forme; si darà la possibilità di utilizzare nuove parti del corpo e quindi di creare movimenti insoliti.



	<p>Quando il momento di esplorazione sarà giunto al termine, i bambini metteranno insieme le ricerche fatte e le soluzioni trovate per strutturare una piccola danza e rappresentazioni grafiche.</p> <p>Nella fase finale, si utilizzerà il momento della verbalizzazione, nel quale ogni bambino potrà esprimere le proprie emozioni e far emergere ruoli agiti all'interno della danza, le dinamiche interpersonali, i processi di identificazione; in definitiva ci si orienterà verso una strutturazione progressiva del gruppo, all'interno di un percorso di narrazione condivisa.</p> <p>LIVELLI DI INTERVENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ? scoperta di un nuovo ambiente ? schemi motori di base: correre, rotolare, strisciare, saltare.... ? discriminazione visiva: riconoscimento di forme, oggetti strumenti.. ? discriminazione uditiva: riconoscimento di suoni, voci, ritmi.... ? organizzazione spazio temporale: concetti di dentro, fuori, lontano, vicino, sopra sotto.... ? le diverse andature ? equilibrio statico, dinamico ? percezione del proprio corpo e di quello altrui ? esperienze tattili ? coordinamento oculo-manuale e oculo-podalico <p>Modalità di verifica e valutazione La verifica avverrà attraverso l'osservazione, il completamento di schede e domande poste durante le attività.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione in contesto - Lezione "aperta" - Attraverso l'osservazione si valuterà la partecipazione, la capacità di lavorare in gruppo e/o coppia in un clima di collaborazione e interdipendenza positiva. - Registrazione periodica dei dati rilevati - Performance finale <p>Spazi e strumenti</p> <p>Un'aula appositamente allestita creerà un'atmosfera accogliente e rilassante. Per la realizzazione del setting sarà richiesta la collaborazione di un gruppo operativo di genitori.</p> <p>Stereo CD Materassini Cerchi Birilli nastri nastri palline colorate da sport telecamera</p>
Data inizio prevista	16/04/2018
Data fine prevista	12/06/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	AVAA864012 AVAA864023 AVAA864034
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cresciamod@nzando

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 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola I.C. 'A. MANZONI' (AVIC864005)

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: “ Saper fare con un click: tecnologia e competenze per un futuro più accessibile”

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il “Progetto di potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa” nasce dalla necessità di rendere operativa la missione della scuola di qualità, nella consapevolezza che si deve porre attenzione ai risultati degli alunni (di tutti gli alunni) obiettivo principale, questo, di una Istituzione Scolastica che ha come fulcro educativo l'inclusività. Considerato che diversi alunni della scuola primaria così come della secondaria, presentano livelli di conoscenze ed abilità molto critici, nasce l'esigenza di un progetto che tenga presente le “diversità” in termini di esperienza, di abilità sociali nonché della sfera cognitiva. Tutto ciò allo scopo di prevenire la dispersione scolastica attraverso l'organizzazione e il coordinamento di percorsi didattici e di interventi personalizzati a favore degli alunni, promuovendo il successo formativo attraverso la facilitazione degli apprendimenti per un graduale superamento delle difficoltà. L'individuazione analitica degli effettivi bisogni formativi di ciascun discente, intesi sia come ampliamenti che come potenziamenti, recuperi, o svantaggi culturali in genere, infatti, permette ai docenti di effettuare un lavoro costante e capillare, concretamente “a misura d'allievo”, volto ad accrescere la promozione culturale e ad offrire l'opportunità didattica più giusta per le esigenze individuali. L'integrazione tra didattica, processi di apprendimento, gruppo classe e nuove tecnologie è al centro dell'attività presentata in questo percorso progettuale. La finalità generale è la sperimentazione di un modello di didattica e di un ambiente di apprendimento inclusivi per poter favorire esperienze conoscitive basate sulla costruzione progressiva di conoscenze e abilità grazie anche al supporto delle nuove tecnologie. Il modello è pensato per lavorare con gruppi classe che più di altri pongono problematiche metodologiche e di apprendimento.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo Statale “A. Manzoni” comprende tre plessi di scuola dell'infanzia, tre plessi di scuola Primaria, situati nei Comuni di Mugnano del Cardinale, Quadrelle e Sirignano e due plessi di scuola Secondaria di I grado, situati nei Comuni di Mugnano del Cardinale e Sirignano. La realtà territoriale in cui l'Istituto opera presenta notevoli problematiche tipiche delle periferie urbane vesuviane (disagio giovanile, deviazione minorile, tossicodipendenze, risse, piccoli furti, atti di vandalismo). E' presente una fascia di popolazione che presenta un disagio sociale e un livello culturale medio-basso con difficoltà occupazionali e con scarso riconoscimento della propria identità nel contesto sociale locale. Non va sottovalutato, inoltre, il fenomeno dell'immigrazione in numero crescente. Da un'attenta analisi del contesto socio-culturale nel quale la scuola opera, emergono a livello scolastico le seguenti problematiche: demotivazione, scarso rendimento, carenza di autostima, apprendimento passivo, aumento di minori con difficoltà di apprendimento o con problemi comportamentali, difficoltà nelle relazioni con gli altri e nella condivisione dei valori.

Obiettivi del progetto

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

- Migliorare i livelli delle competenze di base degli allievi nelle varie discipline.
- Compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto e nel contempo promuovere le eccellenze.
- Rafforzare l'autostima.
- Recuperare e potenziare le proprie radici, l'identità culturale e la memoria collettiva.
- Sostenere la motivazione allo studio.
- Sviluppare la socializzazione e promuovere l'integrazione.
- Avvicinare ai valori della cittadinanza attiva, della convivenza civile e dell'educazione interculturale.
- Promuovere il processo formativo.
- Stimolare l'espressione creativa.
- Promuovere la didattica laboratoriale.
- Promuovere la multimedialità.
- Favorire la continuità orizzontale e verticale nella Scuola.
- Realizzare alleanze educative con le famiglie degli allievi.
- Promuovere iniziative di raccordo tra la Scuola e il Territorio.
- Contrastare la dispersione scolastica.
- Incoraggiare gli alunni alla costruzione di relazioni positive tra i pari e con gli adulti.
- Promuovere la scuola come spazio sano e protetto di aggregazione e crescita culturale.
- Realizzare interventi di personalizzazione finalizzati al recupero delle strumentalità di base.
- Facilitare l'inserimento dell'alunno partendo dalla sua situazione personale.

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

Alunni

Gli interventi sono rivolti ad alunni:

- di passaggio dalla scuola Primaria a quella di 1° grado;
- con disagio socio-culturale;
- del primo ciclo con competenze disciplinari acquisite, non corrispondenti alla classe frequentata;
- che necessitano di percorsi personalizzati, finalizzati al recupero della strumentalità di base;
- che vanno responsabilizzati al rispetto di un progetto collettivo;
- che vanno spronati alla libera espressione senza competizione e paura di insuccessi;
- che devono avvicinarsi ai valori di cittadinanza attiva, della convivenza civile, dell'educazione interculturale;

Docenti

Obiettivi formativi specifici

- Approfondire le tematiche relative alla didattica metacognitiva e al cooperative learning.
- Acquisire nuove strategie e tecniche miranti a promuovere negli alunni l'acquisizione delle abilità sociali e comunicative.
- Approfondire lo studio delle più recenti problematiche sociali: disagio giovanile, nuove dipendenze, abusi e bullismo.
- Favorire la continuità orizzontale e verticale nella scuola.

Genitori

Obiettivi formativi specifici

- Acquisire un'immagine positiva della scuola e delle Istituzioni.
- Partecipare in modo attivo e consapevole al percorso formativo dei propri figli all'interno della scuola.
- Padroneggiare nuove competenze educative.



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.

Tutte le attività progettate saranno svolte in extracurriculare.

La scuola sarà aperta per alcuni giorni della settimana dalle ore 15:00 alle 18:00/19:00.

Saranno utilizzati tutti gli spazi disponibili all'interno dell'Istituto "A. Manzoni" utili allo sviluppo delle idee progettuali .

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.*

Per la realizzazione del progetto L'Istituto Comprensivo si avvale delle risorse territoriali: ? Enti Locali; ? Piano di Zona; ? Centri di supporto territoriali; ? ASL Distretto di Baiano; ? Parrocchie; ? Pro Loco "Rimettiamoci insieme"; ? Polizia Municipale; ? Comando dei Carabinieri – stazione di Baiano; ? Corpo Forestale dello Stato. Iniziative condivise con gli Enti Locali: ? interventi e azioni mirate alla prevenzione del disagio sociale; ? coinvolgimento diretto nelle attività inerenti l'educazione alla legalità, all'ambiente, alla salute, alla cittadinanza, alla sicurezza, all'alimentazione, alla memoria; ? partecipazione a concorsi, borse di studio, manifestazioni, attività di gioco, sport; ? servizi integrativi di trasporto, assistenza materiale; Con il Distretto Sanitario di Baiano: ? integrazione e recupero alunni in condizioni di disagio; Con le Istituzioni scolastiche costituite in rete e con quelle presenti sul territorio ? azioni di raccordo pedagogico-didattico-organizzativo-curricolare. ? Con la CRI E LA Misericordia del baianese: ? informazione e formazione inerente la Legge 626/94. Con le famiglie degli alunni: ? realizzazione di iniziative e progettualità che privilegiano l'intesa e la collaborazione Scuola-famiglia; ? coinvolgimento attivo e partecipe delle famiglie ai movimenti più significativi della vita scolastica.

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 a livello curricolare: organizzazione a livello flessibile dei gruppi classe (Open Classroom); organizzazione modulare dei gruppi; individuazione delle proposte. Didattica laboratoriale sui temi tratti dalla realtà quotidiana. Rivisitazione degli obiettivi e delle competenze disciplinari in un'ottica di trasversalità delle competenze. Didattica individualizzata e personalizzata. Attività che prevedono l'utilizzo delle tecnologie. A livello extracurricolare: valorizzazione dell'approccio ludico-esperienziale; organizzazione modulare dei gruppi centrati su spinte motivazionali; scoperta e valorizzazione di stili cognitivi. Principi metodologici: potenziamento della creatività e della capacità di iniziativa personalizzata; utilizzo delle nuove tecnologie; utilizzo del Cooperative Learning, Problem Solving, Circle Time; ricorso all'educazione ,alle Life Skills; metodologia Willems per attività musicali, Role Play.



Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto “Non disperdiamoci: la scuola è di tutti e di ciascuno” è coerente con le linee programmatiche del Piano dell'Offerta Formativa Triennale avente come finalità generale “La promozione del successo scolastico, accoglienza ed orientamento, riduzione e prevenzione del disagio favorendo la crescita di autonomia, di autostima, di maturazione sociale ed individuale attraverso la sensibilizzazione alla cultura della legalità e la valorizzazione della musica e dello sport, quali linguaggi espressivo-comunicativi e socializzanti”.

Il presente Progetto è in continuità con gli altri progetti e interventi che vengono proposti, elaborati, programmati e realizzati all'interno dell'Istituto:

1. Progetto Accoglienza;
2. Percorso formativo di ricerca-azione sulla didattica delle competenze;
3. Progetto continuità;
4. Progetto “Orientare per scegliere”, volto a favorire azioni di orientamento efficace, articolato su competenze in itinere, oltre che su informazioni in uscita;
5. Progetti di potenziamento delle competenze di base sia in ambito linguistico-espressivo che in quello logico-matematico;
6. Progetto di scrittura creativa;
7. Progetto Ragazzi in aula –Una modalità per conoscersi;
8. Progetto “Facciamo...teatro”;
9. Progetto “dall' integrazione all'inclusione”;
10. Progetto “Intercultura”.



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.

PER L' INCLUSIVITA' E' NECESSARIO: • Prevenire la dispersione scolastica . • Superare comportamenti ed apprendimenti incoerenti e superficiali . • Rafforzare le competenze di base . • Coinvolgere e sensibilizzare alunni e famiglie . • Offrire al personale docente azioni coerenti con problematiche . Nell' ambito della promozione della persona: • Consapevolezza del ruolo della scuola nel percorso di crescita personale; • Acquisizione di atteggiamenti positivi verso l'impegno scolastico; • Sviluppo delle abilità comportamentali, sociali e civiche. Nell'ambito della promozione della scuola: • sviluppare una cultura cooperativa all'interno della scuola tra tutti gli attori del percorso educativo; • incentivare la lotta alla dispersione scolastica e promuovere il successo formativo; • educare alla relazione con gli altri mediante l'ascolto, il confronto, il dialogo, il rispetto, la collaborazione, la solidarietà; • educare alla non violenza, alla legalità, alla tolleranza, per una convivenza civile e democratica. Nell'ambito dell'acquisizione di abilità e competenze: • potenziamento delle competenze di base, sia linguistiche che logico-matematiche; • potenziamento delle abilità di indirizzo e trasversali; • potenziamento delle capacità di utilizzare linguaggi verbali e non verbali; • potenziamento delle capacità di acquisire nuove conoscenze; • superamento di comportamenti ed apprendimenti incoerenti e superficiali.

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.

Attraverso la costituzione di un Gruppo di lavoro per il monitoraggio, che si avvarrà di osservazioni sistematiche, colloqui, interviste ,analisi e registrazione di dati, questionari di gradimento, si valuteranno:-il miglioramento ,la qualità e l'efficacia dell'azione educativa attraverso il grado di acquisizione delle competenze chiave;-la promozione di equità e di cittadinanza attiva attraverso l'efficacia delle azioni mirate all' inclusività;-il contrasto alla dispersione scolastica attraverso la diminuzione di difficoltà e/o fattori di svantaggio socio/economico;-il raccordo Scuola –Famiglia-Territorio attraverso il grado di partecipazione e/o gradimento delle attività svolte;-le innovazioni metodologiche e tecnologiche attraverso l'aumento del grado di attrattività della scuola nello specifico.Si prevede di osservare il contributo del Progetto alla maturazione delle competenze attraverso: l'analisi dell'andamento curricolare e degli esiti delle Prove INVALSI, domande di valutazione e autovalutazione ,compiti autentici, condotti con modalità di cooperative learning, problem solving, ricerca-azione, rubriche valutative, check list di osservazione, simulazioni, project work, attività di role play, lavori su "casi", stesura di saggi brevi , colloqui strutturati.



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)

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).

Durante i mesi di attuazione del Progetto, si identificheranno le attività e le procedure che potranno far parte del "metodo" applicabile e replicabile, tralasciando ciò che si è rilevato superfluo, di difficile realizzazione o troppo dispersivo in termini economici, di tempo, personali e condividendo tutto ciò che concerne competenze creative, tecniche, educative.

Si prevede, oltre alla pubblicazione iniziale del Progetto, anche quella degli esiti e dei "prodotti" attraverso il sito web dell'Istituto e/o degli Enti locali e delle Agenzie territoriali, nonché attraverso incontri/confronti tra tutte le componenti coinvolte nel Progetto stesso.

La capillare circolazione dei percorsi e dei "prodotti" garantirà la ricaduta sul Territorio e sull'intera Istituzione Scolastica in modo da favorire una sempre maggiore sinergia tra comunità scolastica, famiglia ed agenzie territoriali, ma, soprattutto, in modo da replicare i percorsi interessando un numero sempre maggiore di alunni, anche organizzando una rete di scuole che possano collaborare nel tempo.



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)

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.

La proposizione di metodologie attive, che pongono i discenti al centro dei percorsi educativo-didattici, rendendoli protagonisti nel rispetto delle potenzialità e dei bisogni formativi specifici, la sperimentazione di strategie che favoriscano la socializzazione e la metacognizione, la collaborazione con enti e agenzie extrascolastiche, l'utilizzo strutturato delle nuove tecnologie e la generale riflessione sulla multimedialità incrementeranno l'attrattività della scuola e delle sue proposte, facendo superare eventuali difficoltà indipendentemente dalle cosiddette differenze di genere. A tale scopo, le famiglie verranno coinvolte in tutte le fasi del percorso progettuale, in modo che possano sostenere coerentemente il lavoro e contribuire consapevolmente alla buona riuscita del Progetto. Mentre gli alunni saranno i protagonisti dei vari percorsi didattici, lavoreranno a stretto contatto con esperti e tutor, documentando con il loro impegno e con il loro lavoro il buon andamento dell'intero Progetto. Inoltre, ben consapevoli che il livello di successo delle azioni non può che dipendere dal coinvolgimento attivo e dalla partecipazione dei genitori e degli alunni, si procederà alla strutturazione di questionari che saranno somministrati sia ai genitori che agli alunni, strumenti che aiuteranno a comprendere meglio le specifiche esigenze ed aspettative e permetteranno di coinvolgere nella progettazione sia i genitori che gli studenti.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
PROGETTO QUADRIFOGLIO	PAG .171 PROGETTO QUADRIFOGLIO	http://www.istitutocomprensivomanzoni.gov.it/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=19&Itemid=194&lang=it

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
COLLABORAZIONE CON REDAZIONE DI MANDAMENTO NOTIZIE PER GIORNALINO SCOLASTICO- MODULO 'CIAK! SI LEGGE'	1	ASSOCIAZIONE CULTURALE MANDAMENTO NOTIZIE	Dichiarazione di intenti	525	21/04/2017	Sì
CORRETTA ALIMENTAZIONE	1	ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE "ZUCCHE ALLO SPECCHIO"	Dichiarazione di intenti	539	22/04/2017	Sì
EDUCAZIONE AMBIENTALE	1	AMBIENTE SPA	Dichiarazione di intenti	603	09/05/2017	Sì
GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA IN 3 D	1	ASSOCIAZIONE OFFICINE LEONARDO ONLUS	Accordo	635	16/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
CCIAK SI GIRA	€ 10.764,00
GIOCA CON LA MATEMATICA ALLENA LA MENTE	€ 5.082,00
GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA in 3D	€ 5.082,00
CORRETTA ALIMENTAZIONE	€ 5.682,00



ED. AMBIENTALE	€ 5.682,00
English 4all	€ 5.682,00
LANGUAGES THROUGH Songs	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 43.656,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: CCIAK SI GIRA

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	CCIAK SI GIRA
Descrizione modulo	<p>Chiamiamo "educazione" il coltivare modalità diverse di andare dal passato e dal presente verso il possibile. JEROME BRUNER</p> <p>PROGETTO: CIAK SI LEGGE Introduzione</p> <p>La scuola, tra i suoi obiettivi primari, si propone di assicurare agli studenti una buona competenza nella lingua scritta. Scrivere significa "comunicare" con interlocutori diversi, "registrare e organizzare" informazioni, "esprimersi" e "esprimere" impressioni e/o valutazioni. Scrivere è produrre testi di diverso tipo, da quello descrittivo, al narrativo e/o argomentativo.</p> <p>Nella scuola, quindi, dovrebbero anche attuarsi pratiche di scrittura diverse dal tradizionale "tema": la descrizione, la narrazione, il racconto, la relazione di una gita, la relazione di un'esperienza scientifica, la poesia, la corrispondenza, la redazione di testi pubblicitari e molto altro. Tutte queste forme di scrittura possono trovare una realizzazione pratica nelle attività legate alla realizzazione di un giornalino scolastico.</p> <p>E' un'iniziativa che mira a coniugare vita vissuta, parola scritta, immagini e ci consente aperture verso l'attualità e la lettura del mondo contemporaneo che nessun libro consente, insomma ci permette di realizzare un obiettivo davvero ambizioso: insegnare a leggere la realtà. L'idea-chiave del progetto è sicuramente l'apertura alla contemporaneità; senza nessuna pretesa di sistematicità, nella consapevolezza della problematicità che la trattazione della cronaca comporta, semplicemente ci si propone di far sedimentare nella mente degli studenti qualche frammento di quella quotidianità che si consuma e si autodistrugge nei riti dei telegiornali, dei reality, dei giochi a premi, formando e incrementando un approccio corretto all'informazione. Ma c'è di più: la lettura del quotidiano apre certamente un contatto con la realtà contemporanea, ma anche con il trattamento che i fatti subiscono da parte di giornalisti, e, nel fare ciò, incrementa la formazione dello spirito critico contribuendo alla formazione di quello che Eco chiama "il lettore competente".</p> <p>Infine, l'articolo è a buon diritto un testo su cui esercitare le tradizionali categorie di analisi, quindi potenzia le abilità di base della lettura e della comprensione. Dal punto di vista metodologico, questa attività facilita il ricorso al lavoro di gruppo, a sistemi di verifica alternativi, ad una didattica per problemi, a percorsi trasversali alle materie di studio. Il progetto, così come è strutturato dal punto di vista metodologico, secondo le più importanti istanze di ordine psico-pedagogico, offre la possibilità di mettere in gioco nell'attività didattica, le famose sette intelligenze di Gardner: mentre lavora sul quotidiano, lo studente mette in gioco l'intelligenza linguistica se scrive o analizza articoli, quella</p>



iconica se lavora sulle immagini, quella relazionale se si attiva a cercare notizie, la quantitativa se lavora sui dati...

Con il "Giornalino scolastico" la scuola raggiunge il culmine dell'inclusività e dell'innovazione degli ambienti di apprendimento, il lavoro del docente cambia: da esperto che dispensa conoscenze diventa guida, facilitatore, supporto per un apprendimento autonomo, nella costruzione attiva della conoscenza da parte degli allievi. Non solo: l'attenzione concentra sulla diversità umana, sui bisogni formativi di ciascuno, sui personali stili di apprendimento e di pensiero. La scuola, con questo progetto, può divenire flessibile, comprendere, valorizzare e adeguarsi alle differenze. Solo rispondendo adeguatamente ai diversi bisogni essa può diventare davvero inclusiva e le tante buone intenzioni possono concretamente divenire buone prassi, in termini di individualizzazione e personalizzazione.

In questo nuovo contesto convivono i laboratori didattici, gli ambienti di apprendimento costruiti con il supporto delle tecnologie informatiche, i prodotti didattici multimediali, interattivi, ricchi di possibilità di accesso. E, con essi, i lavori di gruppo, l'Apprendimento cooperativo, la ricerca responsabile per la crescita della comunità scolastica in apprendimento, lo scambio di contenuti e conoscenze, la messa a disposizione di abilità diverse, di competenze maturate, a supporto dell'apprendimento altrui e per il rafforzamento del proprio.

Ciascun allievo è interno ad un processo e si sforza in esso nei termini delle proprie possibilità per costruire conoscenza insieme agli altri. Ciascuno è al tempo stesso artefice, responsabile del proprio apprendimento e supporto per i compagni, aiuta l'altro nelle difficoltà e viene da quest'ultimo aiutato nelle proprie (peer tutoring). Il docente avvia il lavoro, chiarisce le condizioni di esso, offre le direttive fondamentali ma poi osserva, sostiene, indirizza, chiarisce, lascia spazio agli allievi e alle loro possibilità di risoluzione dei problemi, intervenendo dove l'autonomia è più fragile ma non nelle situazioni in cui grazie al tutoraggio tra pari si riescono a superare le difficoltà.

L'aiuto del compagno e la possibilità di fornire ad esso supporto stimolano la formazione di personalità definite e la crescita dell'autostima, nonché il senso di appartenenza e la condivisione. Qui, è evidente, saltano tutte le differenze, perché non vi è più una normalità cui adeguarsi. La differenza, infatti, è essa stessa normalità, è accolta come ciò che è più proprio. Diventa perciò anche superfluo specificare l'accoglienza della disabilità, perché essa appare come una delle tante modalità di esistenza che, come tutte le altre, è portatrice di aiuto per la crescita della comunità.

Obiettivi

Attraverso la redazione di un giornale scolastico si vuole rendere i ragazzi protagonisti di un'attività motivante e finalizzata alla comunicazione, in cui l'atto dello scrivere viene ad assumere un reale significato comunicativo. L'obiettivo è di sviluppare e accrescere lo spirito critico dei ragazzi che si dovranno interrogare su temi di attualità. Tale attività conduce l'alunno a riflettere sul testo, per renderlo più comprensibile e più interessante ai lettori. Il controllo può essere affidato alla redazione o agli autori stessi dell'articolo ma deve essere un punto fermo dell'attività di costruzione del giornale, avviando tutti gli studenti a turno a tale pratica.

Inoltre attraverso la redazione di un giornalino scolastico si costruisce nella classe o nella scuola una palestra in cui sperimentare forme di apprendimento collaborativo. La redazione è un luogo di apprendimento "naturale", in cui "l'imparare" è generato spontaneamente dal contesto.

Gli alunni apprenderanno a:

- Comprendere i meccanismi base dell'informazione.
- Capire come scrivere un articolo di giornale e quali regole rispettare.
- Favorire la ricerca e l'approfondimento su varie tematiche.
- Favorire lo sviluppo di una competenza linguistica e comunicativa attraverso l'uso integrato del codice verbale e del codice iconico - grafico.
- Attivare la collaborazione tra alunni attraverso lo scambio di informazioni per posta elettronica e con l'uso del forum del sito per la realizzazione di un prodotto comune.
- Comprendere la diversa fruizione dei mezzi di comunicazione.
- Saper pubblicare un lavoro su internet (il giornale sarà pubblicato sul sito della scuola).

- Saper fare una ricerca finalizzata utilizzando diverse modalità.
- Saper svolgere interviste e piccoli sondaggi.

Spazi

La scuola non è “uno spazio indifferente ma uno dei luoghi più significativi della nostra memoria”. Partendo dal presupposto che “l’ambiente può influenzare tutte le attività umane, creando barriere ma anche opportunità” bisogna ridisegnare lo spazio tradizionale dell’aula trasformandolo in un ambiente di apprendimento innovativo, spostando il focus sullo studente. Il gruppo dei pari si deve poter muovere in uno spazio più ampio dell’aula, che può essere il laboratorio disciplinare ma anche uno spazio esterno all’edificio, uno spazio versatile e polifunzionale, facilmente configurabile e in grado di rispondere a contesti educativi sempre diversi. C’è la classe, in cui il ruolo del docente si fa più esplicito e diretto e in cui si pongono le basi e si traggono le conclusioni del percorso didattico complessivo, lo spazio laboratoriale che si presenta come un “atelier” ed è l’ambiente in cui lo studente si confronta con l’esperienza attraverso strumenti specifici, l’agorà ovvero lo spazio in cui condividere eventi o presentazioni in modalità plenaria, lo spazio individuale ove lo studente sviluppa un personale percorso di apprendimento in sintonia con i propri tempi e ritmi, con le proprie attitudini e propensione, quello informale e di relax che offre occasioni per interagire in maniera informale con altre persone, per rilassarsi, o per avere accesso a risorse anche non correlate con le materie scolastiche.

Finalità

- Favorire la comunicazione non soltanto per la trasmissione di messaggi o di contenuti, ma per la costruzione di valori e di finalità educative condivise.
- Orientare, sostenere e indirizzare la comunicazione all’interno della scuola e tra scuola e famiglia, al fine di migliorare l’efficacia comunicativa e di rafforzare, tramite essa, il senso di appartenenza alla comunità scolastica.
- Unificare interessi e attività, promuovere la creatività, favorire una partecipazione responsabile e viva alla vita della scuola.
- Dar voce agli alunni
- Far conoscere le attività e i momenti significativi di vita della scuola
- Promuovere la creatività
- Favorire la comunicazione
- Promuovere l’espressività nella pluralità dei linguaggi.
- Promuovere la didattica della comunicazione didattica

Destinatari

Il progetto è destinato a tutti gli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado dell’Istituto.

Metodologia e fasi di lavoro

Il progetto vuole essere un modo per avvicinare gli studenti dell’Istituto alle problematiche contemporanee, alla politica, alle realtà della società e del mondo che ci circonda; vuole, inoltre, avviare gli alunni all’uso della lingua scritta finalizzato alla trattazione di tematiche a loro vicine.

Raccolti i nominativi dei partecipanti, si procederà ad insediare una sorta di piccola redazione dove ogni studente avrà, a seconda delle singole doti ed inclinazioni, un ruolo specifico e uno specifico ambito di lavoro.

Sarà utilizzata la tecnica del “testo libero”, che è alla base di tutte le attività di scrittura.

L’insegnante favorirà la totale collaborazione fra gli alunni e fra l’insegnante e gli alunni.

Il giornale sarà il risultato di un lavoro di gruppo e non un’opera individuale. Sarà compito dell’insegnante coordinare il lavoro collettivo.

Il progetto è articolato secondo i seguenti piani:



? notizie scolastiche (elezioni degli organi di rappresentanza, interviste al Dirigente scolastico ed ai professori, piccoli resoconti dell'attività di istituto, gite d'istruzione e attività ricreative);

? notizie locali (i ragazzi seguiranno gli eventi del territorio confrontandosi con la cronaca provinciale attraverso l'uso del quotidiano "Mandamento notizie", "Ottopagine", "Irpinia News");

? notizie nazionali (i ragazzi si confronteranno con i quotidiani nazionali come "Il Corriere della Sera", "Il Mattino" ecc. analizzando gli articoli principali e realizzando essi stessi articoli sui temi nazionali più rilevanti).

Il giornalino prevede inoltre una piccola serie di "rubriche" relative allo sport, al cinema, al teatro e alla moda. La Redazione sarà composta da alunni motivati, individuati all'interno delle varie classi con l'aiuto delle insegnanti di lettere. Ogni alunno sarà chiamato a svolgere dei compiti in base alle proprie abilità.

La Redazione

Il giornalino scolastico può essere concepito come attività interna di una classe o come espressione del lavoro comune di diverse classi. In entrambi i casi sarà necessaria un'organizzazione del lavoro di redazione svolto a turno da gruppi differenti. Tutti i ragazzi della scuola partecipano al lavoro di preparazione del giornale scrivendo articoli corrispondenti al tema dell'articolo proposto. Una redazione composta da una decina di alunni esamina le proposte e sceglie gli articoli da pubblicare, proponendo correzioni o variazioni all'autore del testo. Una volta effettuata questa prima revisione da parte dell'autore, i componenti della redazione cominciano il lavoro di riscrittura dei testi, aggiunta di illustrazioni e impaginazione, sottopongono il tutto ad una seconda revisione per poi stampare. I ragazzi si riuniscono due-tre ore a settimana per circa un mese, fino all'uscita del numero del giornalino da loro curato, per assistere così a tutte le fasi del lavoro. Poi lasciano il posto ad altri ragazzi per permettere a tutti, a rotazione, di partecipare al lavoro di redazione del giornalino della scuola. Si potranno creare archivi di notizie divise per argomento. I correttori di bozze si occuperanno di correggere ed eventualmente sintetizzare un testo. Il lavoro dei grafici consisterà nello scegliere e creare le illustrazioni adatte per ogni articolo, inventare barzellette, 'pubblicità' e altro. Gli impaginatori cureranno la struttura generale del giornale, raggruppando gli articoli per argomento, titolando le varie rubriche, impaginando insieme articoli e grafica. Molte sono le possibili organizzazioni del lavoro. In ogni caso allestire una tipografia elettronica in una scuola o in una classe richiede non solo cambiamenti di carattere tecnologico ma anche mutamenti dell'organizzazione dell'attività scolastica nella direzione di una sua maggiore flessibilità ed individualizzazione.

Strumenti

Per svolgere tale progetto si richiede:

- Uso dei computer e dei notebook
- Uso della LIM della sala informatica
- Uso di internet
- Uso della stampante
- Uso dello scanner per acquisizione di immagini
- Uso della macchina fotocopiatrice
- Uso di fogli formato A4

Prodotto finale

Il prodotto finale sarà un Giornalino su carta stampata e in formato digitale fruibile attraverso il sito web del nostro istituto.

Monitoraggio, valutazione e riprogettazione

"Lo scopo del monitoraggio di un intervento educativo è quello di vagliarne continuamente realizzazione, esiti e soprattutto le risposte dei soggetti coinvolti, per poter eventualmente intervenire con le opportune modifiche" (dal Dizionario di Pedagogia e Scienze dell'Educazione - P. Bertolini - Zanichelli).



Il monitoraggio, quindi, di un progetto educativo è una procedura di osservazione sistematica, è un insieme organizzato di attività finalizzate al reperimento di dati e informazioni sullo sviluppo di un fenomeno complesso entro un determinato sistema di azioni, di regole, di procedure, di fatti.

Il monitoraggio consente di cogliere i problemi emergenti, di descrivere gli ostacoli che si frappongono alla realizzazione di un progetto, di reperire informazioni sui dati strutturali e organizzativi delle variabili in gioco, di evidenziare i punti di forza e i punti di debolezza, le potenzialità di strumentazione e di organizzazione, di ripensare le attività intraprese in relazione, da un lato, al processo che si intende dirigere e governare e, dall'altro, agli obiettivi e ai fini che si intendono perseguire. Il che significa che il monitoraggio non nasce mai a caso, ma poggia sempre su ipotesi ben precise.

Il monitoraggio è una operazione valutativa intenzionale che mira a visualizzare l'andamento delle variabili di un processo in atto e del loro evolversi nel tempo e nello spazio. Proprio per il fatto di essere strettamente legato ai processi in atto, il monitoraggio assume in un primo tempo il significato di autodiagnosi degli eventi che si succedono, ma subito dopo si trasforma in un'azione di sostegno e di rilancio degli stessi processi sottoposti ad osservazione.

Tempi
Gli incontri avranno la durata di due ore, con cadenza settimanale (con orario da definire) da Ottobre a Maggio per tutto il biennio 2017/2019, per un totale di 60 ore complessivamente.
Si terranno in un'aula multimediale (laboratorio di informatica) messa a disposizione dalla scuola.
Il giornale avrà cadenza mensile.

In conclusione
La scuola vive un momento storico particolarmente difficile nel quale la logica dei tagli e del contenimento della spesa pubblica sembra essere diventata un imperativo categorico a scapito, molto spesso, della qualità dell'offerta formativa.
Sono tempi duri, caratterizzati da incertezze, precarietà, crisi valoriali, ma tutti avvertiamo un gran bisogno di guardare avanti, mobilitando le nostre migliori energie per sostenere il sistema educativo, per ridare fiducia al "popolo della scuola".
Le sfide da affrontare sono tante ma per vincere quella della qualità bisogna guardare al futuro, se non con fiducia ed ottimismo, almeno con progettualità.
Kennedy sosteneva che "il futuro non è un regalo, ma una conquista" ed è importante ricordare il pensiero di Morin che sosteneva che le crisi profonde contengono i germi della rinascita e della ripresa.
Ed è proprio in questa ottica che giorno dopo giorno gli operatori della scuola si adoperano per costruire e realizzare contesti educativi che possano favorire la crescita e la formazione dei nostri alunni, promuovendone il successo formativo e ottimizzando risorse umane e professionali.

Data inizio prevista	09/10/2017
Data fine prevista	20/12/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	AVEE864017 AVEE864028 AVEE864039 AVMM864016 AVMM864027
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CCIAK SI GIRA

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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: GIOCA CON LA MATEMATICA ALLENA LA MENTE

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	GIOCA CON LA MATEMATICA ALLENA LA MENTE



**Descrizione
modulo**

INTRODUZIONE

Molti colleghi sbuffano... "non c'è tempo per farli giocare..." o "giocano fin troppo con il computer..."

Molti ragazzi sbuffano... "Ma prof, siamo grandi per giocare..." perché si vergognano a mettersi in gioco di fronte ai compagni

Dalle Nuove Indicazioni Nazionali...

In matematica, come nelle altre discipline scientifiche è elemento fondamentale il LABORATORIO, inteso sia come luogo fisico sia come momento in cui :

- l'alunno è attivo,
- formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze,
- progetta e sperimenta,
- discute e argomenta le proprie scelte,
- impara a raccogliere dati,
- negozia e costruisce significati,
- porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture la costruzione delle conoscenze personali e collettive.

In realtà noi ci chiediamo: Si può imparare la matematica giocando? Questo progetto intende proprio scommettere sulla possibilità di apprendere anche concetti complessi (come possono essere quelli matematici) con un un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo. Il gioco intercetta e stimola la motivazione dei ragazzi, indipendentemente dalle loro capacità . Perché non utilizzarlo come catalizzatore dell'attività didattica?

Proprio come la matematica, il gioco è un'attività intellettuale, disinteressata, senza un utile immediato, fine a se stesso. Il gioco si appaga nel suo farsi.

Il gioco matematico lancia una sfida alla mente del ragazzo che la raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è forte. E' altresì il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto. Nel gioco vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità; quando gioca un ragazzo mette in atto strategie, inventa regole, attribuisce punteggi, si concentra, analizza, intuisce, deduce, utilizza cioè il pensiero logico e il ragionamento. In questo modo si diverte e mantiene in forma la mente. La sfida per i docenti di ogni ordine e grado è dunque quella di provare a creare uno spazio didattico che assuma la forma di un laboratorio di giochi, non sporadico, ma pienamente inserito nel percorso di apprendimento dell'alunno. In questo modo si potrebbe raggiungere un duplice obiettivo:

- stimolare e aumentare la motivazione (anche e soprattutto degli alunni in difficoltà) nei confronti dell'apprendimento della matematica
- offrire all'insegnante l'opportunità di rilevare strategie, ragionamenti, percorsi mentali degli alunni in una situazione nuova.

1. Finalità

Il Progetto "GIOCA CON LA MATEMATICA, ALLENA LA MENTE" è fondato sulla dimensione ludica della matematica e si propone di:

- a) promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzare la consapevolezza degli apprendimenti e sviluppare attività di matematizzazione,
- b) valorizzare il contributo che il gioco matematico è in grado di recare alla maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni, alla loro creatività e all'appropriazione di competenze matematiche specifiche per la classe di riferimento,
- c) incoraggiare la pratica laboratoriale nell'insegnamento della matematica,
- d) favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici,
- e) sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo.

2. Obiettivi

L'intervento intende:

- a) sostenere la metodologia della didattica laboratoriale attraverso l'attivazione di Laboratori per la realizzazione di giochi matematici nelle classi terze della Scuola Secondaria di 1° Grado .
- b) contribuire al raggiungimento di obiettivi previsti nel curriculum di matematica per la classe, ed i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze, attraverso la progettazione di un gioco matematico e la sua conseguente sperimentazione didattica con gli alunni .



	<p>3. Destinatari Il progetto è destinato a tutti gli alunni della Scuola Primaria e Secondaria dell'Istituto Comprensivo "A. Manzoni" di Mugnano del Cardinale.</p> <p>4. Metodologia e fasi di lavoro Il lavoro sarà articolato in sei fasi: 1. Scegliere uno o più obiettivi del curriculum di matematica che si ritiene significativo per il raggiungimento di uno dei traguardi per lo sviluppo delle competenze matematiche relativo agli alunni; 2. Progettare un gioco matematico che concorra al raggiungimento degli obiettivi di cui al punto 1 e del traguardo di competenza ad essi associato. Il gioco può consistere sia in un oggetto concreto che in un gioco - attività. E' da privilegiare in ogni caso l'uso di materiali poveri o facilmente disponibili, come ad es. materiale di recupero;</p> <p>PROGETTARE REALIZZARE UTILIZZARE RAPPRESENTARE</p> <p>3. realizzare il gioco con la collaborazione attiva degli alunni; 4. Predisporre una scheda – gioco che contenga: descrizione, regole ed immagini. La documentazione del lavoro richiesta ne permette la riproduzione in un altro contesto didattico; 5. Utilizzare il gioco inserendone l'uso nel percorso didattico della classe; 6. Predisporre opportuni test per monitorare i risultati.</p> <p>PRODOTTO FINALE: I giochi realizzati dagli alunni saranno esposti ad una mostra di fine anno aperta a tutte le scuole . Le schede – gioco saranno raccolte per avviare la realizzazione di un "biblioteca di giochi matematici". 5. Monitoraggio, valutazione e riprogettazione E' opportuno che ciascun laboratorio individui forme di monitoraggio proprie; occorre pertanto esplicitare gli strumenti che verranno utilizzati, quali ad esempio: griglie di osservazione, test e verifiche Il monitoraggio e la successiva valutazione sono strettamente collegati agli obiettivi di progetto e ai risultati attesi. La finalità del processo è quella di consentire di riprogettare in futuro l'attività avvalendosi dell'esperienza già vissuta. 6. Tempi: Numero 30 ore distribuite con cadenza di uno o due incontri settimanali.</p>
Data inizio prevista	10/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	AVEE864017 AVEE864028 AVEE864039 AVMM864016 AVMM864027
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: GIOCA CON LA MATEMATICA ALLENA LA MENTE

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: Matematica

Titolo: GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA in 3D

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA in 3D



**Descrizione
modulo**

Competenze

? Competenza in matematica e nella tecnologia: essere in grado di descrivere differenti operazioni sotto forma di uno schema in cui le diverse fasi del processo e le differenti condizioni che devono essere rispettate vengono rappresentati da simboli grafici detti blocchi elementari

? Competenza in matematica e nella tecnologia: saper risolvere in modo creativo e ludico problemi di geometria anche costruendo dei modelli con cartone ed altri materiali .

? Saper usare applicativi informatici gratuiti per verificare e/o approfondire i quesiti posti.

?

Competenza digitali: saper utilizzare i nuovi dispositivi tecnologici come tablet, LIM, penne per la stampa 3D, oggetti programmabili.

Fasi e attività

1. Fase: accoglienza, Attività: Test di verifica delle competenze in ingresso

2. Fase: didattica, Attività: Rappresentare un algoritmo in forma grafica
(Competenza: essere in grado di descrivere differenti operazioni sotto forma di uno schema in cui le diverse fasi del processo e le differenti condizioni che devono essere rispettate vengono rappresentati da simboli grafici detti blocchi elementari)

a. cosa sono i giochi matematici;

b. creare figure geometriche piane e tridimensionali ;

c. primi esempi di algoritmi matematici e logici;

d. concetto di flusso di istruzioni;

e. Utilizzo della 3D pen, Programmiamo con i colori, i simboli della programmazione .

3. Fase: verifica degli apprendimenti, Attività: Verifica delle competenze specifiche

4. Fase: didattica, Attività: Impostazione dell'Hardware

(Competenza: saper risolvere problematiche costruttive e di programmazione)

a. classificazione dei materiali per forme geometriche

b. la penna 3D " 3d dooler" come creare un oggetto

c. misure delle forme geometriche

d. giochiamo con i volumi

5. Fase: verifica degli apprendimenti, Attività: Verifica delle competenze specifiche

6. Fase: didattica. Attività: Il software di programmazione con i colori

(Competenza: saper programmare e gestire una problema)

a. programmazione con OZOBOT i colori un linguaggio universale

b. ambiente grafico del software

c. aritmetica e geometria tra logica e colori : i blocchi di programmazione

d. semplici attività da provare e modificare

7. Fase: verifica degli apprendimenti, Attività: Verifica delle competenze specifiche

Materiali da utilizzare durante il corso

carta, cartoncini, colla, colla a caldo spillatrice

Penna per stampa 3d 3D DOOLER

OZOBO ovetto programmabile con i colori;

Data inizio prevista

02/10/2017

Data fine prevista

28/02/2018



Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	AVEE864017 AVEE864028 AVEE864039
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA in 3D

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: Scienze

Titolo: CORRETTA ALIMENTAZIONE

Dettagli modulo

Titolo modulo	CORRETTA ALIMENTAZIONE
Descrizione modulo	<p>INTRODUZIONE</p> <p>Negli ultimi anni, come segnalato anche dalle indicazioni Ministeriali (Ministero delle Politiche Agricole, Alimentari e Forestali; Ministero della Salute; Ministero dell'Istruzione), stanno assumendo sempre maggiore importanza e centralità problematiche relative a una corretta alimentazione e a sani stili di vita. Un importante problema che deve affrontare la nostra società riguarda proprio la sensibilizzazione dei giovani sull'importanza di una consapevole e corretta alimentazione. Statistiche recenti rivelano, infatti, che il 15% della popolazione giovanile è obesa o in forte sovrappeso, fattori che rendono concreti rischi quali il diabete e malattie cardiovascolari. I giovani oggi generalmente mangiano male, troppo e in maniera disordinata. Molti trascorrono diverse ore in attività sedentarie, in particolare davanti a televisione, internet e videogiochi, mangiano cibi ricchi di grassi, svolgono poche ore di educazione fisica a scuola e praticano poco sport nel tempo libero. Tali problematiche sono in aumento verso strati sempre più giovani di popolazione. Questi dati manifestano l'urgenza del problema. Un problema di non facile e immediata risoluzione, ma che deve essere affrontato e arginato con strategie precise articolate su più livelli e con il contributo e il coinvolgimento della scuola, che rappresenta il principale ente preposto all'educazione e alla formazione dei giovani. I giovani devono essere aiutati nel divenire consapevoli protagonisti delle proprie scelte alimentari e guidati ad</p>



assumere stili di vita più sani e sostenibili. Inoltre la proposta di un tale progetto nasce , anche, da una discussione, promossa da alcuni alunni, sull'osservazione della diversità delle loro merendine (confezionate, preparate dalla mamma, dolci, salate, dietetiche,...) che li ha spinti a scambiarsele per assaggiarle.

Progressivamente le considerazioni si sono centrate sull'importanza di conoscere ciò che si mangia perché entra nel corpo e ne diventa parte integrante. E' emersa la necessità di capire, al di là della sensazione piacevole che può dare un alimento, quale sia il suo reale valore nutritivo, se è utile o dannoso per la nostra salute per individuare le scelte da operare per alimentarsi correttamente.

FINALITA' :

1. Promuovere stili di vita adeguati a produrre e/o mantenere sane abitudini alimentari.
2. Integrare e rafforzare le azioni della Istituzione scolastica in merito ad una educazione alimentare troppo spesso limitata al solo aspetto nutrizionale.
3. Promuovere scelte alimentari consapevoli che tengano conto dei gusti e disgusti dello studente e sollecitino "il riappropriarsi" dei prodotti agro – alimentari della propria Regione e del proprio territorio.
4. Promuovere la conoscenza dei prodotti tipici regionali come alternativa alla omologazione dei sapori e come salvaguardia del territorio e della biodiversità.
5. Promuovere nello studente un processo di "auto – formazione assistita" coniugata attraverso la conoscenza e la comprensione delle interazioni tra Cibo – Salute – Agricoltura – Territorio – Consumi, per consentirgli di divenire soggetto di condivisione dei risultati raggiunti.
6. Creare una relazione tra mondo della scuola e mondo della produzione, finalizzata anche all'orientamento scolastico e/o lavorativo.
7. Promuovere la conoscenza delle abitudini e degli stili alimentari di altri paesi.
8. Attuare iniziative di informazione e formazione destinate ai docenti e alle famiglie, finalizzate alla divulgazione delle finalità del progetto.
9. Raccordare le iniziative promosse da enti e istituzioni, presenti sul territorio.

OBIETTIVI FORMATIVI: Lo studente potrà:

1. Analizzare le proprie abitudini alimentari e, in base alle conoscenze apprese, consolidarle o attivare i correttivi necessari.
2. Affinare le percezioni sensoriali
3. Acquisire una cultura della genuinità degli alimenti
4. Coniugare la relazione esistente tra cibo ed affettività individuando le connessioni tra alimentazione- percezioni sensoriali- emozioni
5. Conoscere e operare, intrattenendo relazioni tra il mondo della scuola, le istituzioni del territorio e il mondo della produzione per divenire protagonista nell'azione di divulgazione delle finalità del progetto
6. Sviluppare la cura e il controllo della propria salute? attraverso una corretta alimentazione (biologia)
7. Padroneggiare concetti di trasformazione chimica [...] (chimica)

ATTIVITA':

1. Lezioni frontali
2. Esposizioni orali
3. Uso di strumenti multimediali
4. Lavori di gruppo
5. Laboratori
6. Discussioni guidate

MOMENTI SALIENTI DELL'ATTIVITA':



1. I principi nutritivi: quali molecole costituiscono gli alimenti e il nostro corpo.
2. Regole per una alimentazione corretta.
3. Lettura ragionata delle etichette.
4. Preparazione di diete
5. Realizzazione di tabelle nutrizionali

METODI ED ATTIVITA' DIDATTICHE:

Le strategie e i metodi saranno diversificati e scelti a seconda delle attività proposte e delle modalità di apprendimento degli alunni. Si partirà dalla presentazione dell'argomento con relativa discussione e conversazione guidata, con lettura e analisi degli argomenti trattati nei libri di testo, con attività di analisi delle proprie abitudini. Sarà molto privilegiato il lavoro e la ricerca di gruppo. Il Laboratorio d'Informatica sarà utilizzato per ricerche, anche tramite Internet, e visualizzazione multimediale delle conoscenze. Ci saranno discussioni su: il metabolismo dei principi nutritivi, su alimentazione e attività fisica. Non mancheranno momenti di analisi e valutazione individuale, raccolta e utilizzazione dei dati, grafici e mappe. Con interviste ai nonni e ai genitori si condurrà una indagine storico-sociale sulle abitudini alimentari dei nostri giorni e del passato. A coronamento del progetto sarà simulata una spesa equilibrata in un supermercato.

RISULTATI ATTESI:

Lo scopo principale del progetto consiste in un'efficace trasmissione di informazioni relative a corrette pratiche di alimentazione e all'assunzione di stili di vita sani e sostenibili. L'obiettivo che si intende raggiungere è l'effettiva modificazione dei comportamenti alimentari e degli stili di vita in vista del consumo di alimenti sani e corretti e dell'aumento di pratiche motorie e sportive nel quotidiano.

MONITORAGGIO E VALUTAZIONE:

Per svolgere un'efficace azione investigativa e rilevare gli effettivi bisogni e carenze su cui intervenire saranno somministrati dei questionari iniziali agli alunni coinvolti. I dati raccolti serviranno a indagare le pratiche alimentari e gli stili di vita quotidiani degli alunni interessati dal progetto e delle loro famiglie, in modo tale da prevenire eventuali situazioni a rischio ed elaborare mirate azioni formative ed informative. Per valutare l'efficacia del progetto saranno somministrati dei questionari finali. Il referente del progetto si occuperà di mantenere un monitoraggio costante sulle attività svolte, rilevando criticità e osservazioni, e si occuperà della parte organizzativa delle singole attività.

TEMPI:

Numero 30 ore distribuite con cadenza di uno o due incontri settimanali.

PRODOTTO FINALE:

Realizzazione di etichette per marmellate con l'indicazione dei principi alimentari presenti nel prodotto e con allegate delle tabelle nutrizionali.
Andare in un vicino supermercato per fare una spesa equilibrata, prestando attenzione alle etichette.

Data inizio prevista	09/10/2017
Data fine prevista	30/03/2018
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	AVMM864016 AVMM864027
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CORRETTA ALIMENTAZIONE

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: Scienze
Titolo: ED. AMBIENTALE

Dettagli modulo

Titolo modulo	
ED. AMBIENTALE	



**Descrizione
modulo**

Solo quando l'ultimo fiume sarà prosciugato, quando l'ultimo
albero sarà abbattuto, quando l'ultimo animale sarà ucciso,
solo allora capirete che il denaro non si mangia”
(Capo Toro Seduto dei Sioux Lakota)
“Trattiamo bene la terra su cui viviamo: essa non ci è stata
donata dai nostri padri, ma ci è stata prestata dai nostri
figli.”
(Proverbio Masai)

MOTIVAZIONE

L'ambiente è un sistema vivente e come tale costituisce un campo didattico ed educativo
che offre molteplici possibilità di approccio e di proposte formative.

“L'ambiente intorno alla nostra casa, il quartiere in cui viviamo costituiscono lo spazio in
cui trascorriamo gran parte della nostra vita. La qualità delle strade...degli spazi
verdi....riguarda ognuno di noi.....” Ciascuno può contribuire in maniera personale a
migliorare il nostro ambiente di vita. “La scuola può avere, in tal senso, un grande ruolo.
L'apertura della scuola al territorio, elemento cardine del passaggio da una scuola
centralizzata ad una inserita nella propria realtà locale, è infatti terreno specifico
dell'educazione ambientale e origina progetti che permettono di conoscere e sentire il
proprio territorio, stabilendo con esso un senso di appartenenza radicato e concreto.....
Utilizzare il territorio come luogo di insegnamento /apprendimento ha come obiettivo
generale quello di costruire una scuola sempre più adeguata nel preparare cittadini
autonomi e responsabili, capaci di confrontarsi con la complessità ambientale e in grado di
proporre soluzioni in caso di situazioni problematiche.”

Premessa

Il progetto di Educazione Ambientale proposto si prefigge lo scopo di condurre gli alunni
ad acquisire piena consapevolezza del loro ruolo nell'ambiente, partendo dalla
conoscenza del territorio di Mugnano e delle problematiche connesse ad un suo uso non
sostenibile (gestione delle risorse naturali, inquinamento, produzione di rifiuti, , alterazione
degli ecosistemi...).

Riteniamo indispensabile che gradualmente, sin da piccoli, gli alunni imparino a conoscere
e ad affrontare i principali problemi connessi all'utilizzo del territorio e siano consapevoli
del proprio ruolo attivo per salvaguardare l'ambiente naturale per le generazioni future.

La partecipazione degli alunni a tale progetto educativo incrementerà le loro conoscenze,
abilità e competenze, con la finalità ultima di creare cittadini consapevoli e responsabili nei
confronti della tutela dell'ambiente naturale.

Ci sembra necessari , in questo caso, acquisire alcuni principi, linee guida per raggiungere
tale scopo. Il primo momento avviene nell'incontro fisico, emotivo, culturale dell'individuo
attraverso la percezione del tema; con la discussione e il confronto degli atteggiamenti si
evidenziano i problemi, le domande, nel cercare le risposte si esplicano i valori e le azioni
da produrre.

Perché questo progetto?

Per formare nell'alunno una mente ecologica, cioè renderlo consapevole delle complesse
interazioni tra uomo ed ambiente ed educarlo al rispetto delle risorse naturali della Terra.



DESTINATARI

Alunni delle classi prime e seconde della Scuola Secondaria di Primo Grado

OBIETTIVI

- Conoscere ed interagire con l'ambiente circostante
- Essere in grado di porsi domande nell'osservazione di fenomeni naturali e non
- Acquisire l'abitudine ad identificare i singoli elementi di una situazione e metterli in relazione tra loro
- Essere disponibili a considerare le opinioni altrui ed a confrontare queste e le proprie con i fatti
- Essere in grado di comprendere che la configurazione di un ambiente è frutto di un lungo processo di cambiamento
- Essere in grado di osservare e riflettere sulle modifiche che l'uomo ha apportato all'ambiente nel corso dei secoli
- Comprendere l'effetto delle nostre azioni sull'ambiente, promuovendo atteggiamenti consapevoli e responsabili per il rispetto della natura e per l'utilizzo delle sue risorse
- Sensibilizzare gli alunni e le famiglie alla necessità della raccolta differenziata e del riciclaggio
- Conoscere i problemi legati alla produzione e allo smaltimento dei rifiuti
- Produrre azioni positive per la salvaguardia dell'ambiente:

1. Cercare di ridurre i propri rifiuti
2. Recuperare ciò che si può ancora usare
3. Riutilizzare ciò che è possibile
4. Effettuare una raccolta differenziata dei materiali
5. Riciclare il possibile
6. Prendersi cura di una zona degradata.

CONTENUTI

- Ecosistema
- Catene alimentari
- Consumismo
- Inquinamento
- Raccolta differenziata
- Riciclaggio
- Le rocce e i minerali
- L'acqua fonte di vita
- Il mondo vegetale del nostro territorio
- Consapevole fruizione dello stesso
- I fossili, un libro aperto sulla storia della Terra
- Il parco naturale del Cilento e i suoi bioindicatori
- Interventi dell'uomo sull'ambiente (aspetti positivi e negativi)
- Produzione degli scarti e il loro impatto sull'ambiente

ATTIVITA'

- Uscite sul territorio e raccolta di materiale
- Conversazione



- Osservazione
- Classificazione
- Grafici
- Cartelloni di sintesi
- Elaborazioni iconiche
- Giochi di gruppo
- Lavori di gruppo
- Relazioni
- Ricognizioni fotografiche
- Utilizzo di audiovisivi
- Esperienze ed esperimenti vari
- Incontri con esperti
- Discussioni guidate
- Visite guidate del Parco Nazionale del Cilento
- Visite guidate all'Oasi WWF Lago di Conza

FASI DEL PROGETTO

1^Fase: Osservare e studiare l'ambiente che ci circonda

2^Fase: I rifiuti raccontano...storie di materiali rifiutati e riciclati

3^Fase:Adottiamo un angolo di natura/ adottiamo un monumento della città

4^Fase: Partecipare ad una giornata ecologica: pulire aree verdi del nostro Paese

5^Fase: Effettuare la raccolta differenziata a scuola e a casa

6^Fase: Piantare delle aiuole e curare lo spazio verde dietro la scuola

MEZZI E STRUMENTI

- Fotocopie
- Schede appositamente predisposte
- Materiale vario di cancelleria: colla, cartoncini bristol, risma di carta A3, forbici, carta velina, colori a pastello e a spirito, tempere, carta da disegno, righelli
- Macchina fotografica
- Videocamera

PRODUZIONI DEGLI ALUNNI

- Schede
- Mappe
- Carte tematiche
- Video
- Documentazione fotografica
- Iper testi
- Creazione di oggetti con materiale riciclato
- Mostra

I prodotti e la loro documentazione saranno esposti in una mostra e conservati per essere usufruiti da tutti anche negli anni seguenti.

METODI ED ATTIVITA' DIDATTICHE



Le strategie e i metodi saranno diversificati e scelti a seconda delle attività proposte e delle modalità di apprendimento degli alunni. Si partirà dalla presentazione dell'argomento con relativa discussione e conversazione guidata, con lettura e analisi degli argomenti trattati nei libri di testo, con attività di analisi delle proprie abitudini. Sarà molto privilegiato il lavoro e la ricerca di gruppo. Il Laboratorio d'Informatica sarà utilizzato per ricerche, anche tramite Internet, e visualizzazione multimediale delle conoscenze. Ci saranno discussioni su: inquinamento e degrado ambientale, raccolta differenziata e riciclaggio. Non mancheranno momenti di analisi e valutazione individuale, raccolta e utilizzazione dei dati, grafici e mappe. Con interviste ai nonni e ai genitori si condurrà una indagine storico-sociale sulle condizioni ambientali dei nostri giorni e del passato. A coronamento del progetto sarà organizzata una giornata ecologica con il coinvolgimento delle famiglie.

RISULTATI ATTESI

Lo scopo principale del progetto consiste in un'efficace trasmissione di informazioni relative a corretti comportamenti di vita che devono essere il più possibili compatibili con l'ambiente. L'obiettivo che si intende raggiungere è l'effettiva modificazione dei comportamenti con l'attuazione di norme di vita più corrette e che abbiano un impatto sempre minore sull'ambiente, in considerazione del fatto che la natura è la nostra fonte di vita..

MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

Per svolgere un'efficace azione investigativa e rilevare gli effettivi bisogni e carenze su cui intervenire saranno somministrati dei questionari iniziali agli alunni coinvolti. I dati raccolti serviranno a indagare le pratiche alimentari e gli stili di vita quotidiani degli alunni interessati dal progetto e delle loro famiglie, in modo tale da prevenire eventuali situazioni a rischio ed elaborare mirate azioni formative ed informative. Per valutare l'efficacia del progetto saranno somministrati dei questionari finali. Il referente del progetto si occuperà di mantenere un monitoraggio costante sulle attività svolte, rilevando criticità e osservazioni, e si occuperà della parte organizzativa delle singole attività.

TEMPI

Numero 30 ore distribuite con cadenza di uno o due incontri settimanali.

PRODOTTO FINALE

Realizzazione di una giornata per l'ambiente con il coinvolgimento delle famiglie e delle Istituzioni. A fine progetto organizzazione di una mostra dei cartelloni murali e dei lavori più significativi realizzati dai ragazzi e di una mostra fotografica sul tema: "LE NOSTRE ESCURSIONI".

Data inizio prevista

02/07/2018



Data fine prevista	20/11/2018
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	AVMM864016 AVMM864027
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ED. AMBIENTALE

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 straniera
Titolo: English 4all

Dettagli modulo

Titolo modulo	English 4all
Descrizione modulo	<p>English 4all Il presente modulo, ideato sulla base della storia della Scuola, delle offerte formative e didattiche realizzate negli ultimi anni, va a integrare le attività curricolari, ma, nello stesso tempo, intende far sperimentare modalità di approccio al sapere diverse nei contenuti e nelle attività. Oltre a soddisfare le richieste delle famiglie, intende offrire agli alunni più motivati, ma appartenenti a contesti familiari caratterizzati da scarsità di risorse, l'occasione per potenziare/migliorare la competenza comunicativa nella lingua inglese ed ottenere la certificazione linguistica del Trinity College of London.</p> <p>Obiettivi formativi generali del progetto Comunicazione in lingua straniera. Classi prime, seconde, terze. Strategie didattiche finalizzate al consolidamento/miglioramento delle competenze comunicative in lingua inglese anche attraverso attività di simulazione di situazioni di vita quotidiana e drammatizzazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivare lo studio della lingua inglese attraverso l'uso attivo delle abilità audio?orali ed operativo – pratiche; - Favorire l'approfondimento dei contenuti linguistici; - Potenziare la conoscenza del lessico e dell'intonazione ed educare ad un uso attivo della lingua parlata; - Praticare e promuovere l'ascolto attivo come condizione necessaria al processo di



apprendimento;

- Sapere codificare e decodificare testi continui e non continui;
- Rimuovere gli stereotipi linguistici e la dialettologia, arricchire il lessico;
- Produrre testi corretti, coesi e coerenti.

Obiettivi propri del modulo e contenuti

Far acquisire ai partecipanti le competenze necessarie per i principali scopi comunicativi ed operativi, secondo il Quadro Comune di Riferimento Europeo (certificazione Trinity).

Più specificamente, per le classi prime, si tenderà a mettere gli alunni in condizione di saper comprendere e usare espressioni quotidiane e frasi basilari per soddisfare bisogni di tipo concreto, saper presentare sé stessi e gli altri, fare e rispondere a domande personali, comunicare in modo semplice. (Livello A1)

- Pronomi personali soggetto-Aggettivi possessivi

- Imperativo
- Plurale
- Articoli
- Be: Present simple
- Parole interrogative: Who, What, Where, When, Which, How old?
- Aggettivi e pronomi dimostrativi
- Have got: Present simple
- Genitivo sassone
- Preposizioni
- Some/Any
- There is/There are
- Present simple
- Avverbi di frequenza
- Pronomi complemento (C)
- Can (C)
- Avverbi di modo (C)
- Present continuous

Per le classi seconde, si tenderà a mettere gli alunni in condizione di saper comprendere e usare frasi ed espressioni utilizzate in ambiti di immediata rilevanza, descrivere in termini semplici aspetti del proprio background e dell'ambiente circostante, descrivere bisogni immediati. (Livello A1/A2)

Present Simple / Present Continuous

- Pronomi Possessivi
- Whose...?
- Avverbi di modo
- Past Simple: Verbi regolari e irregolari
- How long.../. take? (c)
- Sostantivi numerabili e non numerabili
- How much...? How many...?
- Some / any / no e composti
- Must - Have to
- Verbi seguiti dalla forma -ing

Per le classi terze, si tenderà a mettere gli alunni in condizione di saper comprendere e usare con sufficiente disinvoltura frasi ed espressioni utilizzate in situazioni di viaggio, scuola, tempo libero, produrre testi semplici relativi ad argomenti familiari, descrivere esperienze e progetti. (Livello A2/B1)

- Going to
- Verbi seguiti dall'infinito con il TO o dalla forma -ing;
- Will
- Will /Going to: differenze
- Il periodo ipotetico di I tipo
- Present perfect;
- Past participles, ever/never, been /gone

- Present perfect/Past simple,
- Present perfect just/yet/already/for /since (C)
- I pronomi relativi: who, which e that;
- Past continuous con while (C)
- Past continuous e Past simple con when /while;
- Should/shouldn't(C)

Metodologie

Lezione frontale - Didattica laboratoriale - Problem solving - Cooperative Learning.

Si privilegerà, in particolare, una metodologia fondata su una didattica attiva e laboratoriale, intendendo il laboratorio come una modalità di lavoro, un modo nuovo di fare scuola, che incoraggia la sperimentazione e la progettualità, che coinvolge gli alunni nel pensare?realizzare?valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri.

In tale accezione richiede e implica alcune condizioni:

- il ruolo attivo dell'alunno, che viene messo nella condizione di costruire il proprio sapere.
- l'attivazione di un percorso di apprendimento a partire dall'esperienza e dal mondo reale, nel laboratorio lo studente discute con i compagni di lavoro e con l'insegnante sull'interpretazione di quello che accade, progetta azioni e attività di gruppo, comunica con altri.
- il ruolo del docente (esperto e tutor) all'interno del laboratorio, quale promotore di occasioni di apprendimento, di sostegno, di mediazione e di accompagnamento finalizzato al raggiungimento dell'autonomia del soggetto che apprende e che diventa capace di gestire il processo in tutte le sue fasi.

Risultati attesi

- Acquisizione di competenze spendibili nel percorso scolastico?formativo e nella vita quotidiana;
- Capacità di dare significato e valore alle proprie esperienze e conoscenze;
- Capacità di sviluppare itinerari personalizzati di ricerca e approfondimento;
- Recupero/rafforzamento delle abilità linguistico?espressive e di metodo di studio degli alunni, con miglioramento del profitto in inglese;
- Aumento del tasso di successo scolastico;
- Acquisizione per la Scuola di prassi didattiche innovative.

Verifica e valutazione

La valutazione è punto nodale dell'azione progettuale, non solo come controllo degli apprendimenti, ma anche come verifica dell'azione didattica per poter operare con flessibilità sul progetto. Ogni esperto in collaborazione col tutor, organizzerà verifiche periodiche in relazione all'attività didattica svolta. Le singole verifiche serviranno a:

- accertare le conoscenze e le abilità raggiunte
- misurare le competenze acquisite
- valutare la qualità del metodo di lavoro messo a punto dal singolo alunno
- rilevare le attitudini espresse raggiunte tenendo conto del livello di partenza, dei ritmi di apprendimento, dell'impegno, dei progressi in itinere, dei limiti soggettivi

Gli elementi raccolti mediante le verifiche relative alla diverse attività realizzate concorreranno alla formulazione della certificazione finale che sarà relativa:

- alla situazione di partenza
- alle varie fasi del processo di apprendimento
- al livello finale di preparazione e di maturazione

Le attività svolte e i risultati saranno socializzati in sede di CdC e/o CdD. A conclusione del percorso gli alunni completeranno una scheda di autovalutazione del processo (gradimento/percezione di competenza/ punti di forza/debolezza) e una scheda di feedback che servirà sia agli alunni per la riflessione metacognitiva, sia al docente esperto e tutor per progettare ancora in altri contesti..

Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	15/05/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera



Sedi dove è previsto il modulo	AVMM864016 AVMM864027
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: English 4all

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 inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: LANGUAGES THROUGH Songs

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	LANGUAGES THROUGH Songs



**Descrizione
modulo**

LANGUAGES
THROUGH Songs

“Music gives a soul to the universe,
Wings to the mind,
Flight to the imagination
Charm to sadness . . .
And life to everything.”
- Plato -

“La musica da un'anima all'universo
Alì al pensiero
Slancio all'immaginazione
Fascino alla tristezza
Impulso alla gaiezza
E vita a tutte le cose”
- Platone -

La musica è da sempre parte della nostra vita, è fonte di divertimento, di gioia e di allegria, rappresenta una piacevole “pausa” nella routine quotidiana. Per i bambini è sempre stata un modo per ricordare storie e imparare, in lingua madre, il mondo che li circonda. Le canzoni, pertanto, sono un validissimo strumento didattico per apprendere una lingua straniera. Una buona acquisizione della lettura e della scrittura in una lingua straniera , dipende da un solido “background” nelle abilità orali. E non c'è modo migliore della musica per crearlo. E se consideriamo che la lingua orale è un processo interattivo e sociale, la musica è la strada più naturale . Ne indicherei quattro macro-finalità:

- a) Creare il piacere e l'interesse verso l'apprendimento della seconda lingua.
- b) Far acquisire la consapevolezza che la lingua è uno strumento di comunicazione.
- c) Sviluppare una attitudine positiva nei confronti di altre culture e altri popoli.
- d) Favorire la collaborazione, l'interazione, l'ascolto e l'espressione attraverso il movimento e i linguaggi non verbali.

Numerosi studi di glottodidattica insistono sull'uso delle songs quale strumento didattico efficace e motivante nell'apprendimento di una lingua. Di solito la canzone ha le caratteristiche giuste per essere insegnata: la durata, tre/quattro minuti, un testo (precedentemente selezionato dal docente) che si presta ad una serie di attività didattiche strutturate e guidate, una melodia capace di attivare le abilità ricettive di una persona. Come risorsa per l'insegnamento essa aiuta a rimuovere le barriere comunicative tra l'insegnante e lo studente, (to lower affective filter) favorisce un apprendimento meaningful, significativo, crea motivazione legata al divertimento e alla curiosità, suscita emozioni e riflessioni ed aiuta ad apprendere il ritmo, l'intonazione e l'accento di una lingua. Le canzoni hanno il potere di “incollarsi” nella mente (si parla di song-stuck- in –my- head- phenomenon), per cui la canzone agisce come un attivatore involontario del LAD (Language Aquisition Device). Esse lasciano una traccia profonda nella memoria e, di conseguenza, restano più facilmente impresse le parole che vi sono associate.

Le canzoni rappresentano anche authentic material, (il testo non è scritto per essere insegnato). Hanno un testo prodotto da parlanti nativi per parlanti nativi. Hanno un contenuto in sé e vivono di vita propria per cui sono interessanti dal punto di vista cognitivo ed affettivo.

Contengono in sé l'aspetto ludico che, si sa, favorisce l'apprendimento e offrono una motivazione di marca non utilitaristica poiché la lingua straniera non serve solo per soddisfare bisogni pragmatici, ma anche per ottenere un piacere estetico. E la bellezza riempie l'anima! E poi, il linguaggio musicale è universale, i temi trattati spesso sono comuni a tutte le culture: l'amore, la natura . . .

Facilitano la memorizzazione, grazie alle rime, al ritmo e alla melodia, non solo dei vocaboli , ma anche di frasi idiomatiche e intere strutture grammaticali. La ripetizione viene facilitata dal ritmo musicale e si favorisce la performance di gruppo che aiuta anche i

più timidi che, per paura di sbagliare, spesso non riescono a comunicare correttamente. Accrescono la motivazione, promuovono l'interazione. Offrono la possibilità di lavorare su strutture linguistiche di varia difficoltà ("chunks of spoken language"), consentono di sviluppare la prima delle abilità linguistiche richieste dal Framework europeo, l'abilità di ascolto e di riflettere sui contenuti dei testi (lyrics) che sono parte della cultura e dei costumi del paese di cui si studia la lingua.

Dopo l'ascolto di una canzone i ragazzi si sentono liberi di esprimere le proprie opinioni, perché si crea un ambiente sereno e rilassato e cadono le barriere dell'imbarazzo e inadeguatezza. Dal punto di vista più specificamente linguistico, ascoltare una canzone può avere i seguenti obiettivi :

aiutare a

- rafforzare le abilità di ascolto
- apprendere/consolidare l'uso di alcuni vocaboli
- insegnare/rinforzare elementi grammaticali e lessicali in modo divertente
- padroneggiare strutture linguistiche attraverso l'uso ripetuto
- far pratica di pronuncia ed intonazione
- favorire speaking skills
- apprendere aspetti della cultura e dei costumi del paese di cui si studia la lingua
- sviluppare writing skills
- favorire l'apprendimento della lingua secondo i diversi stili di apprendimento degli studenti(Gardner)

Quando l'insegnante decide di utilizzare una canzone deve sceglierla tenendo bene a mente che l'argomento trattato deve essere rilevante e motivante per la classe,(le canzoni possono essere usate per introdurre un nuovo topic) che deve trattarsi di un testo autentico, che ci deve essere un refrain o qualche ripetizione di vocaboli/frasi che aiutano a memorizzare la struttura, che debbono esserci nel testo della canzone alcuni vocaboli già conosciuti dagli studenti per aiutarli a dedurre il significato di vocaboli invece non noti. Si sceglieranno, ovviamente, canzoni adeguate al livello di competenza linguistica degli alunni. Si terrà conto anche dei loro gusti musicali.

Nella fase pre-listening tasks si cerca di creare in classe un clima di lavoro sereno e rilassato favorendo la motivazione all'ascolto. Diverse sono le attività che raggiungono questo obiettivo:

- Music without lyrics: si fa ascoltare la musica della canzone senza testo. Mentre ascoltano gli alunni devono annotare le emozioni, le parole che associano alla melodia.
- Brainstorming: i titoli delle canzoni possono essere utilizzati per stimolare a cercare in maniera creativa il vocabolario del testo. Gli studenti possono anche indovinare il probabile tema/contenuto della canzone. Il docente aiuterà gli studenti ad elicit the vocabulary.
- Highlighting activity: l'insegnante scrive alla lavagna alcune parole-chiave contenute nel testo della canzone. Gli alunni devono dedurre il significato dei vocaboli e dopo, in maniera semplice, inventare una breve storia e comunicarla oralmente ai compagni della classe utilizzando i vocaboli appresi.
- Pictures: in laboratorio o anche in classe, il docente può mostrare una serie di immagini che raffigurano il sentimento, l'emozione, l'argomento della canzone. In piccoli gruppi gli alunni esprimono vicendevolmente le loro emozioni, pensieri sulle immagini.
- Missing words: al testo vengono tolti alcuni sostantivi, aggettivi, verbi, e gli alunni devono predict le parole mancanti inserendole. Dopo l'ascolto, verificano la correttezza delle loro ipotesi.
- Synonyms/antonyms: l'insegnante scrive alla lavagna alcune parole contenute nel testo della canzone e gli alunni devono trovare i loro sinonimi e contrari.

Dopo aver ascoltato la canzone gli studenti si renderanno conto se le loro supposizioni sono state corrette e daranno un senso, meaning a quanto svolto. Durante l'ascolto(while listening tasks), vi sono una serie di attività che possono essere svolte:

- Amending the song: si inseriscono parole non corrette nella canzone. Mentre ascoltano gli alunni devono sbarrare la parola sbagliata.
- True False/activity: mentre ascoltano la canzone gli alunni individuano le frasi vere/false.
- Ordering the song: la canzone viene divisa in diverse frasi/pezzi. Mentre ascoltano gli



alunni devono riordinare la canzone.

- Matching activity: mentre ascoltano gli alunni devono unire informazioni contenute nella colonna A con altre della colonna B

- Adding words to the song: si aggiungono parole che non sono contenute nel testo.

Mentre ascoltano gli alunni sbarrano le parole non necessarie

Nella fase di post-listening della canzone, dopo aver ascoltato la canzone, gli studenti devono svolgere attività guidate, strutturate o semi-strutturate focalizzando l'attenzione sul testo della canzone attraverso una serie di esercizi che li portano a riflettere sull'uso della lingua, sulla grammatica, su strutture morfo-sintattiche, su figure retoriche, su idioms, sul tone, su suoni, intonazioni e pronunce. Ecco alcune attività interessanti:

Questions: gli studenti rispondono ad alcune domande dopo aver ascoltato la canzone (what, where, when, who, why, ecc.)

Listing words: gli studenti sottolineano tutti i vocaboli che si riferiscono ad un sentimento, al protagonista, ad un'azione, ecc.

- Charts: dopo l'ascolto, gli studenti devono completare una tabella data dall'insegnante con le informazioni contenute nel testo. Con i dati raccolti scrivono un breve riassunto del testo. Questa attività può essere anche orale

- Verbs activity: vengono cancellati dal testo una serie di verbi che gli studenti devono individuare mentre ascoltano. Dopo l'ascolto, gli alunni dovranno lavorare sul tempo verbale in questione con esercizi di rinforzo grammaticale.

- Finding expressions: gli studenti devono trovare nel testo le espressioni/vocaboli connessi a: seeing, hearing, touching, smelling e spiegare quali sensazioni, emozioni suscitano.

- Synonyms/antonyms: l'insegnante scrive alla lavagna una serie di aggettivi e avverbi. Introduce poi i suffissi e i prefissi utili alla formazione dei contrari. Gli alunni ricercano sul dizionario i contrari di ogni aggettivo e avverbio. Successivamente per ognuno di questi devono inventare una frase.

- Building up vocabulary: l'insegnante da un esercizio dove ci sono una serie di nuovi vocaboli e per ciascuno tre diverse definizioni. Gli studenti scelgono la risposta giusta e poi la verificano sul dizionario.

- Focus on sounds: gli studenti devono abbinare le parole con rima ai corrispondenti suoni(ex. Tears, bright , day con /ai/, /ei/, /i?/).

- Expanding the text: gli studenti devono aggiungere alcune frasi al testo della canzone.

- Writing activity: molteplici sono le attività di scrittura che possono essere suggerite dall'insegnante(scrivono una lettera al personaggio principale della canzone o al cantante; riscrivono la canzone trasformandola in un racconto; scrivono una storia che racconta cosa avviene "dopo" al protagonista della canzone utilizzando lo stesso tema/topic inventano una loro breve canzone.

- Storyboard: tutti i sostantivi vengono cancellati dal testo della canzone. L'alunno deve riscrivere la canzone usando la sua immaginazione.

- Video planning: gli studenti devono lavorare in piccoli gruppi ed elaborare un'idea per realizzare il video della canzone proposta individuando la location, gli attori, le azioni. Ogni gruppo spiegherà al resto della classe la sua idea e si voterà l'idea più originale.

- Spoken activities: in questa fase si procede alla contextualisation del testo.

L'insegnante divide la classe in gruppi e ciascun gruppo discute sul tema proposto, si trovano collegamenti con la realtà quotidiana, si fanno legami interculturali, si analizza il contesto socio-culturale di riferimento, si riflette sulla "spoken language". Ogni gruppo espone i risultati della propria ricerca.

Data inizio prevista	30/09/2017
Data fine prevista	01/03/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	AVEE864017 AVEE864028 AVEE864039
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LANGUAGES THROUGH Songs

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



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
IDEE IN CODE	€ 17.046,00
" Saper fare con un click: tecnologia e competenze per un futuro più accessibile"	€ 43.656,00
TOTALE PROGETTO	€ 60.702,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 35731)
Importo totale richiesto	€ 60.702,00
Num. Delibera collegio docenti	3
Data Delibera collegio docenti	05/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	26
Data Delibera consiglio d'istituto	11/04/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 14:02:28
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: <u>ENGLISH.IT</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Multimedialità: <u>Pens@ in code!!</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Cresciamod@nzando</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "IDEE IN CODE"	€ 17.046,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>CCIAK SI GIRA</u>	€ 10.764,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>GIOCA CON LA MATEMATICA ALLENA LA MENTE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA in 3D</u>	€ 5.082,00	



10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>CORRETTA ALIMENTAZIONE</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>ED. AMBIENTALE</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>English 4all</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>LANGUAGES THROUGH Songs</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "“ Saper fare con un click: tecnologia e competenze per un futuro più accessibile”"	€ 43.656,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 60.702,00	