



## Candidatura N. 1010732 4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	ARZANO IC 1 - ARIOSTO
<b>Codice meccanografico</b>	NAIC8EH00L
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	P.ZZA MARCONI, 1
<b>Provincia</b>	NA
<b>Comune</b>	Arzano
<b>CAP</b>	80022
<b>Telefono</b>	0812380441
<b>E-mail</b>	NAIC8EH00L@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://www.icarzano1ariosto.gov.it">http://www.icarzano1ariosto.gov.it</a>
<b>Numero alunni</b>	1263
<b>Plessi</b>	NAAA8EH01D - ARZANO IC 1 ARIOSTO -DON MILANI NAAA8EH02E - ARZANO IC 1 ARIOSTO- COLOMBO NAEE8EH01P - ARZANO IC 1 ARIOSTO -DON MILANI NAEE8EH02Q - ARZANO IC 1 ARIOSTO - COLOMBO NAIC8EH00L - ARZANO IC 1 - ARIOSTO NAMM8EH01N - S.M.S. L. ARIOSTO



## 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 de ll'infanzia	10.2.1A Azioni specifich e per la scuola de ll'infanzia	Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento delle capacità di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo Potenziamento delle abilità grafico-pittoriche plastiche per esprimere i propri vissuti/emozioni
10.2.2 Azioni di i ntegrazio ne e pote nziament o delle aree disciplin ari di base	10.2.2A Compete nze di base	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali -



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1010732 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Multimedialità	CODING....CHE PASSIONE!	€ 5.682,00
Musica	IL RITMO INTORNO A TE	€ 5.682,00
Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)	ESPRIMIAMOCI	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 17.046,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	NEWS DALL'ARIOSTO	€ 5.082,00
Matematica	GAME-MATH I	€ 5.682,00
Matematica	PROBLEMATICA...MENTE	€ 5.682,00
Matematica	Math-LAB	€ 5.682,00
Matematica	GAME-MATH II	€ 5.682,00
Scienze	LA TERRA NEL CUORE	€ 5.082,00
Lingua straniera	POLIGLOTTA...MENTE I	€ 5.082,00
Lingua straniera	POLIGLOTTA...MENTE II	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 43.056,00</b>

## Articolazione della candidatura

### 10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

#### 10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: IMPARIAMO A CRESCERE

<b>Descrizione progetto</b>	Il progetto vuole offrire occasioni di apprendimento potenziando le capacità motorie, comunicative ed espressive, stimolando la socializzazione e la coscienza del sé, configurando un ambiente giocoso e stimolante in grado di esaltare le competenze espressive e comunicative. Nello specifico, il progetto prevede la realizzazione di attività multidisciplinari e dinamiche, come: Multimedialità, Musica ed Espressione Corporea, basate sull'utilizzo di approcci metodologici innovativi, come lo strumentario di Orff, la musicoterapia e la psicomotricità, al fine di agire non solo sulle competenze di base, ma anche sulle competenze trasversali. In questo modo, si faciliterà l'evoluzione scolastica degli alunni, garantendo una più efficace continuità anche nel percorso scolastico successivo. Affinché si possa realizzare con successo il pieno "sviluppo armonico del bambino" è poi essenziale un più ampio coinvolgimento: delle famiglie: chiamate a sostenere il percorso di crescita dei bambini anche al di fuori dell'ambiente scolastico; degli enti no profit del territorio: che avranno il compito di continuare la strada tracciata dalla scuola durante la realizzazione delle attività in un'ottica di sostenibilità futura del progetto.

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

Arzano, con i suoi 34.560 abitanti, ha una struttura demografica di tipo stazionario giacché over65 (15,9%) e under14 (16,3%) si equivalgono.

Le famiglie, circa 11.463, con reddito medio pro-capite complessivo di 6.887 euro, si compongono di ben 5.641 membri in età scolastica (5-18 anni). La maggior parte di loro appartiene a nuclei familiari monoreddito con una percentuale di maschi occupati (il 56,1%) sul territorio superiore rispetto alle donne (23,9%) e un'istruzione medio-bassa (il 36,2% della popolazione adulta ha la licenza media). Non mancano, però, studenti provenienti da famiglie culturalmente più elevate (il 32,5% ha conseguito il diploma/laurea).

Il Comune rileva la presenza di non poche realtà associative, impegnate in campo sociale, tra cui primeggiano quelle che praticano le discipline sportive (calcio, basket e pallavolo), ma anche, circoli ricreativi di dubbia valenza educativa, unici luoghi di ritrovo, ma che non contribuiscono allo sviluppo armonico del ragazzo.

Una platea scolastica complessa e multiproblematica, dove l'esigenza di accompagnare i bambini verso uno sviluppo psico-fisico armonico ed equilibrato è fondamentale per ridurre gli insuccessi formativi e impedire la dispersione e microcriminalità nel prosieguo del loro percorso scolastico. L'Istituto con tale proposta si pone, quindi, come punto di riferimento, concorrendo al raggiungimento di tali obiettivi in collaborazione con gli enti profit e no profit del territorio.

## Obiettivi del progetto

*Indicare gli obiettivi del progetto che si sta*

Il Progetto vuole sostenere azioni specifiche, che contribuiscano ad innescare una relazione più marcata tra “il dentro e il fuori” la scuola, in modo da contribuire ad una messa a sistema di dispositivi, opportunità e risorse concentrati su scala territoriale per realizzare un’azione positiva e sinergica di presa in carico degli alunni in modo da offrire opportunità e sostegni per garantire lo sviluppo delle competenze di base del fanciullo e contribuire al successo del futuro percorso scolastico.

Nello specifico, l’intervento consentirà al bambino di realizzare i seguenti obiettivi:

- Conoscere le funzionalità del proprio corpo;
- Sviluppare capacità comunicative non verbali che implicano l’utilizzo del corpo;
- Favorire un’immagine positiva del sé;
- Saper interagire con gli altri;
- Favorire la socializzazione, l’adattamento alle diverse dinamiche e situazioni nel gruppo, la collaborazione e la cooperazione con gli altri;
- Scegliere e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli;

Argomentare e confrontarsi sia con adulti sia con bambini.

## Caratteristiche dei destinatari

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

L’azione sarà destinata a 60 bambini/e di età compresa tra i 3 ei 5 anni dell’Istituto I.C. Ariosto che:

- Presentano problemi comportamentali/relazionali;
- Presentano carenze formative rispetto agli obiettivi posti dalle linee guida del MIUR;
- Presentano difficoltà e tempi diversi di apprendimento.

Nell’ambito dell’intervento saranno, inoltre, coinvolti i genitori degli/delle alunne sia nella fase di accoglienza/ presentazione del progetto.

L’analisi dei bisogni del target individuato è scaturita dal confronto tra gli insegnanti dei vari consigli di classe e interclasse e le valutazioni del primo quadrimestre che hanno contribuito all’individuazione delle cause e concause delle problematiche individuate nei discenti. Inoltre, su tale analisi ha influito il risultato dell’analisi del RAV e del relativo piano di miglioramento.



### **Apertura della scuola oltre**

*Scrivere le informazioni inerenti l'apertura della scuola oltre l'orario curricolare, con particolare riguardo alle tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi*

L'istituto Comprensivo "Ariosto", al fine di sostenere i bambini nel recupero delle difficoltà scolastiche rimarrà aperto oltre l'orario tradizionale delle lezioni fino alle ore 19 del pomeriggio.

Con tale proposta, si vuole, in questo modo, offrire agli alunni che presentano difficoltà di apprendimento o sono in dietro con il loro percorso scolastico, dei momenti formativi svincolati dalla prassi scolastica quotidiana. Supportati nelle attività laboratoriali, oltre che dai docenti, che hanno aderito alla proposta progettuale con entusiasmo, garantendo la loro partecipazione oltre l'ordinario impegno professionale richiesto, anche da figure professionalmente qualificate nelle metodologie e negli approcci laboratoriali, gli alunni vivranno la scuola non solo come luogo di apprendimento ma anche come luogo in cui sperimentare, divertirsi e socializzare. Il personale ATA, anch'esso partecipe dell'iniziativa, contribuirà a garantire l'ordine, l'organizzazione e la sicurezza dei discenti, favorendo la costruzione di un luogo sicuro e confortevole dove le famiglie possano affidare i propri figli e al contempo poter partecipare attivamente alla buona riuscita del progetto.

### **Coinvolgimento del territorio in termini di collaborazioni**

*Specificare modalità e propositi di collaborazione con gli enti e le altre scuole elencate nelle apposite sezioni; in alternativa le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio./i>*

Il progetto si ispira al principio di sussidiarietà circolare, centrato sul potenziamento della cooperazione tra tutti i differenti soggetti delle comunità "educante" affinché, in modo sistemico, sviluppino pratiche di responsabilità sociale di territorio, divenendo così capaci di rispondere alle sfide dell'oggi, generando capitale sociale buono o, meglio, l'economia del buon vivere comune.

Partendo dalle problematiche registrate nei contesti socio-culturali di Arzano, si vuole intervenire sui processi di crescita formativa e relazionale dei più piccoli mettendo in rete esperienze, competenze e risorse già esistenti, spesso parcellizzate in ambiti settoriali, al fine di tessere legami con il territorio circostante, identificandosi come luoghi "privilegiati" di relazioni interculturali e intergenerazionali

## Metodologie e Innovatività

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

Il carattere innovativo della proposta si manifesta sia sull'utilizzo di nuove metodologie, che sulle modalità di coinvolgimento della partnership basata sul rafforzamento del lavoro di rete all'interno del medesimo orizzonte di valori e di impegno. Le metodologie adoperate saranno volte a:

**L'ottimizzazione degli spazi e dei materiali** assicurando il benessere del bambino, le sue relazioni, le sue scoperte, le sue conoscenze; **La valorizzazione della dinamica ludico/creativa** stimolando l'apprendimento e le relazioni tra le prime regole sociali e morali e il rapporto con gli altri bambini; **L'esplorazione** favorirà la curiosità, la costruzione, la verifica delle ipotesi e la formazione di abilità di tipo scientifico.

In questo processo di formazione ed evoluzione del bambino, l'approccio partecipativo consentirà a ogni risorsa (bambino-genitore-comunità) di essere sfruttata al fine di incrementare le conoscenze e permettere la condivisione e il rafforzamento dell'impegno educativo del gruppo:

La comunità vedrà realizzata la sperimentazione di un modello innovativo operativo di trasferimento delle competenze di base, in una logica integrata e partecipata; I genitori potranno prendere più? chiaramente coscienza della responsabilità? educativa che è loro affidata;

I bambini acquisiranno un atteggiamento positivo e collaborativo non solo nei confronti della scuola e del percorso formativo ma anche nei confronti dei coetanei e del mondo adulto.



## 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 popolazione scolastica degli ultimi anni dell'I.C. "Ariosto" rileva un aumento di iscrizioni per alunni con DSA e con BES. L'inclusività sarà garantita attraverso una serie di attività di coprogettazione esecutiva, di realizzazione formativa e di valutazione.

La progettazione esecutiva dei moduli sarà realizzata attraverso riunioni di coprogettazione che prevedono l'impiego del GLI, del tutor formativo e dell'esperto assegnatari del modulo. In tale fase, in relazione ai bisogni formativi emersi, saranno esplicitati: le strategie di personalizzazione e di individualizzazione da adottare; individuati i materiali di apprendimento adattabili; scelte le strategie per attivare i gruppi collaborativi e definite le metodologie didattiche integrate.

In fase di attuazione saranno impiegate:

attività adattate rispetto al compito comune attività differenziate con materiale predisposto.

Per quanto concerne la valutazione, questa sarà improntata ai progressi personali di ciascun alunno secondo le sue peculiarità e potenzialità.

## Impatto e sostenibilità

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

Il progetto riconosce l'importanza dell'azione in rete, in quanto più efficace e sostenibile nella promozione della cultura, motore di crescita del capitale sociale e del benessere dei minori, delle famiglie, dell'intera comunità.

Partendo da tale assunto, il progetto conferirà agli attori del privato sociale, unitamente alla scuola, ed alle famiglie dei destinatari, il ruolo di promuovere una Comunità educante, integrando concetti di educazione e formazione a quelli di partecipazione e coinvolgimento territoriale. I laboratori intendono rafforzare un sistema di welfare comunitario sostenibile nel tempo. A tale scopo, la partnership progettuale non nasce da singole azioni ma da continui scambi ed interconnessioni con altri progetti ed iniziative, per cui si prevede certamente che questi scambi, già in atto in altre attività, proseguiranno anche su nuovi progetti, attraverso la sottoscrizione di accordi di collaborazione tra partner, che, nel rispetto delle loro competenze e dei loro ruoli, garantiranno la prosecuzione delle attività, anche una volta terminato l'intervento, per orientare la propria missione nel presente e nel futuro, migliorare l'efficienza e la qualità dei propri servizi, e rendere conto in maniera trasparente ai propri stakeholder.



### 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)*

L'intero progetto, rispondendo all'esigenza basilare del networking, ha in sé i presupposti di trasferibilità, in quanto, l'innovatività del progetto e, in particolare, le scelte strategiche, metodologiche e tecniche operate rendono il progetto una sorta di esperienza pilota, riproducibile sia a livello locale che regionale. Gli strumenti adoperati per la realizzazione del progetto potranno essere utilizzati dalle scuole dello stesso ordine, proponendo loro di trasferirle, ossia di riproporle all'interno della loro realtà, tenendo conto del contesto sociale e culturale, dei bisogni degli allievi, delle specifiche modalità di lavoro, delle risorse a disposizione.

L'istituzione di una rete territoriale sarà garanzia di scambio di competenze e continuità dell'esperienza, poiché faciliterà la acquisizione di modelli e procedure di intervento, favorirà processi di scambio di risorse, sperimenterà protocolli di intervento integrati, in particolare tra il sistema della formazione, dell'istruzione e il contesto relazionale.

Per garantire il più ampio coinvolgimento della comunità si avvierà una campagna comunicativa attraverso i diversi strumenti di comunicazione (sito istituzionale della scuola, newsletter ai genitori, manifesti), il contatto diretto con i bambini dell'istituto e non solo, le associazioni locali e tutta la cittadinanza interessata. Si prevede inoltre una giornata di presentazione del progetto.

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

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

Il coinvolgimento degli studenti, dei genitori e della comunità locale avverrà attraverso regolari incontri collettivi ed individuali che prevedranno diversi livelli di partecipazione:

**forum on line per genitori** che necessitano di confrontarsi su problematiche educative e noi rispetto ai loro figli e di conoscere in che modo i propri figli si rapportano con il mondo della formazione, il contesto relazionale e sociale. Questo strumento consentirà un'interazione a distanza attraverso l'utilizzo di sistemi informatici di comunicazione (internet); **riunioni pubbliche** (tavoli, riunioni, incontri tematici) tra genitori, docenti e i partner del mondo associazionistico rispetto all'implementazione del progetto, le reazioni dei più piccoli alle attività laboratoriali e considerazioni, spunti e suggerimenti sulle modalità di interazione con il target group; **Incontri** fra i responsabili del coordinamento e la direzione del progetto dell'Istituto Scolastico e i soggetti del partenariato partecipanti.



## 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
Balla con noi	22	<a href="http://www.icarzano1ariosto.gov.it/?s=PTOF">http://www.icarzano1ariosto.gov.it/?s=PTOF</a>
Piano Nazionale Scuola Digitale	22	<a href="http://www.icarzano1ariosto.gov.it/?s=PTOF">http://www.icarzano1ariosto.gov.it/?s=PTOF</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Coinvolgere attori del territorio (enti pubblici e locali, associazioni, fondazioni, enti del terzo settore, etc ... ) cooperando attivamente con gli stessi. Si precisa, altresì, che la partecipazione è da intendersi a titolo gratuito. I soggetti coinvolti intendono dare impulso e realizzare nel territorio di riferimento azioni per la promozione e la valorizzazione dei contesti di apprendimento, delle risorse ed opportunità formative e di crescita culturale.	1	MERCANTI D'ARTE	Accordo	1872/08	02/05/2018	Si
coinvolgere attori del territorio (enti pubblici e locali, associazioni, fondazioni, enti del terzo settore, etc ... ) cooperando attivamente con gli stessi. Si precisa, altresì, che la partecipazione è da intendersi a titolo gratuito. I soggetti coinvolti intendono dare impulso e realizzare nel territorio di riferimento azioni per la promozione e la valorizzazione dei contesti di apprendimento, delle risorse ed opportunità formative e di crescita culturale	1	A.S.D.S.S.C. COMPENSORIO ARZANESE	Accordo	1871/08	02/05/2018	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

## Sezione: Riepilogo Moduli



### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
CODING....CHE PASSIONE!	€ 5.682,00
IL RITMO INTORNO A TE	€ 5.682,00
ESPRIMIAMOCI	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 17.046,00</b>

### Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Multimedialità**  
**Titolo: CODING....CHE PASSIONE!**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	
CODING....CHE PASSIONE!	



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il modulo vuole favorire lo sviluppo del pensiero computazionale nei bambini e l'acquisizione di nozioni e contenuti per la risoluzione di problemi volti posti di volta in volta dagli esperti. Grazie ad un approccio ludico, creativo in grado di stimolare la coordinazione e la motricità, i bambini verranno chiamati a rispettare REGOLE, seguire le istruzioni o segnali sonori dei compagni e ipotizzare percorsi che li permettano di superare alcuni ostacoli. Il programma del modulo sarà strutturato in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lettura di una Fiaba: dove i bambini verranno chiamati a trovare una serie di soluzioni per aiutare il protagonista, sopraffatto da ostacoli e vicissitudini, a raggiungere il proprio obiettivo;</li> <li>• Realizzazione grafica delle soluzioni adottate per aiutare il protagonista della fiaba;</li> <li>• Robot-amico: un piccolo robottino in grado di memorizzare una serie di comandi base e muoversi su un percorso registrato dai bambini;</li> <li>• Scratch: i bambini impareranno a rielaborare la fiaba sulla base delle soluzioni trovate durante le lezioni dialogate.</li> </ul> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consentire ai bambini di avvicinarsi agli strumenti multimediali come il coding e la robotica educativa;</li> <li>• Sviluppare processi di apprendimento personalizzati;</li> <li>• Sollecitare ed incoraggiare i piccoli aiutandoli a superare i conflitti e ad accrescere la propria autostima;</li> <li>• Sviluppare ragionamenti accurati e precisi;</li> <li>• Cercare strade alternative per la soluzione di un problema.</li> </ul> <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- flipped learning</li> <li>- didattica ludica</li> <li>- circle time.</li> </ul> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aumento della capacità di orientarsi nello spazio;</li> <li>• Sviluppo delle capacità di previsione la causa-effetto degli eventi;</li> <li>• Potenziamento delle competenze tecnologiche.</li> </ul> <p>Valutazione</p> <p>Il grado di rispondenza degli obiettivi prefissati rispetto alle esigenze dei bambini sarà valutato tramite:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Test di valutazione iniziale, per verificare il livello di ingresso dei bambini e suddividerli in gruppi;</li> <li>• Test di valutazione in itinere, per aggiustare il tiro qualora si riscontrino delle criticità;</li> <li>• Test di valutazione finale per esprimere un'analisi complessiva circa la partecipazione; l'impegno e il comportamento tenuto dai ragazzi</li> </ul>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>13/01/2020</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>30/05/2020</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Multimedialità</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>NAAA8EH01D NAAA8EH02E</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: CODING....CHE PASSIONE!**

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Elenco dei moduli

Modulo: Musica

Titolo: IL RITMO INTORNO A TE

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	IL RITMO INTORNO A TE



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>Contenuti/Attività</b> La musica ha un ruolo importante nella vita del bambino in quanto favorisce lo sviluppo di capacità introspettive, comunicative e sociali in grado di alimentare l'immaginazione e la creatività, realizzando un ambiente stimolante in grado di valorizzare la loro innata propensione al ritmo e alla musica. Il programma prevederà la realizzazione di attività come:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'ascolto del suono e del ritmo: uso della voce; uso delle percussioni naturali con il corpo, registrazione e ascolto dei suoni prodotti dall'ambiente;</li> <li>• I giochi musicali volti ad insegnare ai discenti le dinamiche di un coro o di un'orchestra e il rispetto dei turni nell'esecuzione dei brani;</li> <li>• Creazione e animazione per stimolare la fantasia attraverso gli strumenti musicali ;</li> <li>• Costruzione di piccoli strumenti musicali attraverso materiali ed oggetti di uso comune e di riciclo. scoprire le potenzialità sonore del proprio corpo</li> <li>• L'ascolto di storie e racconti sonorizzati;</li> <li>• Esplorazione di suoni, rumori e versi di vari ambienti: città, campagna, casa, scuola, mare.</li> </ul> <p><b>Obiettivi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare la consapevolezza del sé e delle proprie emozioni e stati d'animo;</li> <li>• Sollecitare la scoperta del paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</li> <li>• Fare sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</li> <li>• Fare esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Favorire l'interazione nel gruppo.</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b> Il modulo di musicoterapia grazie all'utilizzo degli strumenti musicali, della voce, di materiale sonoro e all'utilizzo di un approccio didattico basato sul gioco, sull'improvvisazione e sulla partecipazine. In particolare, verrà proposto lo strumentario Orff .</p> <p><b>Risultati attesi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Miglioramento nel grado di coordinazione ritmo-corpo;</li> <li>• Potenziamento delle capacità di attenzione e concentrazione;</li> <li>• Aumento del senso del ritmo;</li> <li>• Raggiungimento di un maggiore grado di benessere psico-fisico;</li> <li>• Miglioramento del clima di gruppo.</li> </ul> <p><b>Valutazione</b> La verifica dei livelli di apprendimento raggiunti sarà effettuata attraverso l'osservazione sistematica dei comportamenti. Gli strumenti privilegiati saranno rappresentati da:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Schede di osservazione dei comportamenti</li> <li>2. Schede di valutazione delle performance/risultati di apprendimento.</li> </ol>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>14/01/2019</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>29/06/2019</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Musica</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>NAIC8EH00L</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: IL RITMO INTORNO A TE**



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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: ESPRIMIAMOCI**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	ESPRIMIAMOCI



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>Contenuti/Attività</b> Il gioco è un momento fondamentale della vita formativa del bambino in quanto stimola la capacità di espressione, di relazione e favorisce l'attitudine naturale del bambino ad assimilare con facilità, gli stimoli ritmici proposti, riproducendoli, modificandoli e ricreandoli. Grazie alla sua capacità creativa e immaginativa, il bambino può essere sollecitato ad esplorare il campo della memoria uditiva, sia a livello sensoriale che corporeo e intraprendere un percorso basato su un approccio senso-motorio di esperienza sonoro/musicale. Il percorso prevedrà le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi per il miglioramento delle capacità manipolative (con palline e palle di differente dimensione e differenti material, con i birilli, con i cerchi, tiro al bersaglio);</li> <li>- L'ascolto del silenzio e del rumore come espressioni del movimento;</li> <li>- Danze a specchio e libere;</li> <li>- Equilibrio statico e dinamico: camminare in uno spazio delimitato con gli itinerari colorati;</li> <li>- Filastrocche tradizionali per toccare e memorizzare le parti del corpo.</li> </ul> <p><b>Obiettivi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Educare alla espressione delle proprie emozioni;</li> <li>- Favorire la socializzazione e l'interazione con gli altri bambini;</li> <li>- Stimolare la creatività;</li> <li>- Incoraggiare il contatto con la realtà, aprendo più canali di comunicazione;</li> <li>- Attivare le capacità cognitive di base come: attenzione, osservazione-prontezza, analisi e sintesi-valutazione e memoria;</li> <li>- Migliorare la percezione e l'accettazione del proprio corpo;</li> <li>- Rafforzare la coordinazione oculo-audio-motorio.</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b> Il laboratorio sarà impostato sulla approccio partecipativo centrato sulla didattica ludica.</p> <p><b>Risultati attesi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Incremento del benessere psico-fisico del bambini;</li> <li>- Acquisizione di un'immagine positiva si sè e del proprio corpo;</li> <li>- Sviluppo della sensibilità all'uso del linguaggio del corpo;</li> <li>- Sviluppo delle capacità comunicative.</li> </ul> <p><b>Valutazione</b> La verifica dei livelli di apprendimento raggiunti sarà effettuata attraverso l'osservazione sistematica dei comportamenti. La valutazione finale esprimerà una valutazione complessiva essenzialmente rispetto alle seguenti dimensioni dell'area metacognitiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipazione;</li> <li>• Impegno;</li> <li>• Comportamento.</li> </ul> <p>Gli strumenti privilegiati saranno rappresentati da schede di osservazione dei comportamenti.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>14/01/2019</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>29/06/2019</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>NAIC8EH00L</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: ESPRIMIAMOCI**



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola ARZANO IC 1 - ARIOSTO  
(NAIC8EH00L)

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>



## Articolazione della candidatura

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

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: LE BASI PER IL SUCCESSO

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il progetto vuole offrire ai nostri alunni con particolari carenze di tipo linguistico e logico, la possibilità di recuperare le carenze formative e potenziare le competenze di base, in coerenza con le priorità di sviluppo indicate dagli obiettivi di processo del PdM.</p> <p>L'iniziativa porrà al centro lo studente e le sue potenzialità attraverso la realizzazione di attività laboratoriali basate sulla logica dell'apprendimento non formale e su attività ricreative che siano in grado di sostenere quanti hanno bisogno di tempi di apprendimento diversi e condizioni favorevoli alla concentrazione. Grande rilevanza verrà data alla creazione di un'ambiente sereno e accogliente in grado di incentivare forme di collaborazione e di responsabilizzazione, promuova un rapporto positivo con la scuola e contrasti le molteplici cause di insuccesso scolastico che si possono presentare nel corso della vita adolescenziale dell'alunno, come un mancato supporto genitoriale nella costruzione di un progetto di studio, di vita e di lavoro dei figli; una complessa gestione del gruppo classe con metodologie didattiche tradizionali e poco attente alle esigenze del singolo o dinamiche socio-culturali multiproblematiche.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

Arzano, con i suoi 34.560 abitanti, ha una struttura demografica di tipo stazionario giacché over65 (15,9%) e under14 (16,3%) si equivalgono.

Le famiglie, circa 11.463, con reddito medio pro-capite complessivo di 6.887 euro, si compongono di ben 5.641 membri in età scolastica (5-18 anni). La maggior parte di loro appartiene a nuclei familiari monoreddito con una percentuale di maschi occupati (il 56,1%) sul territorio superiore rispetto alle donne (23,9%) e un'istruzione medio-bassa (il 36,2% della popolazione adulta ha la licenza media). Non mancano, però, studenti provenienti da famiglie culturalmente più elevate (il 32,5% ha conseguito il diploma/laurea).

Il Comune rileva la presenza di non poche realtà associative, impegnate in campo sociale, tra cui primeggiano quelle che praticano le discipline sportive (calcio, basket e pallavolo), ma anche, circoli ricreativi di dubbia valenza educativa, unici luoghi di ritrovo, ma che non contribuiscono allo sviluppo armonico del ragazzo.

Una platea scolastica complessa e multiproblematica, dove l'esigenza di accompagnare i bambini verso uno sviluppo psico-fisico armonico ed equilibrato è fondamentale per ridurre gli insuccessi formativi e impedire la dispersione e microcriminalità nel prosieguo del loro percorso scolastico. L'Istituto con tale proposta si pone, quindi, come punto di riferimento, concorrendo al raggiungimento di tali obiettivi in collaborazione con gli enti profit e no profit del territorio.

## Obiettivi del progetto

*Indicare gli obiettivi del progetto che si sta*

Il Progetto si propone di:

Indurre un atteggiamento positivo verso la scuola e il proprio percorso formativo; Sopperire le lacune nelle conoscenze di base che rendono difficile l'impatto con la scuola; Recuperare fiducia in sé stessi e nelle proprie capacità; Promuovere la capacità di osservazione, concentrazione, attenzione e ragionamento logico; Sviluppare e consolidare le capacità espressive, logico-operative; Potenziare i punti di forza individuali, per riequilibrare la sfera emotiva e la personalità; Prevenire il fenomeno dell'insuccesso scolastico garantendo il diritto allo studio e la centralità dei ragazzi; Offrire occasioni di socializzazione; Promuovere nuove esperienze sul piano affettivo-emozionale; Promuovere l'autostima e la consapevolezza delle proprie capacità; Acquisire un metodo di studio razionale, autonomo, produttivo.

### **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*

Le attività laboratoriali saranno indirizzate a studentesse e studenti del primo ciclo dell'I.C. "Ariosto", che presentano:

- Difficoltà nell'apprendimento;
- Scarse capacità organizzative del lavoro sia a casa che a scuola;
- Alunni che vivono disagi familiari,
- Alunni con Bisogni Educativi Speciali, con carenze negli apprendimenti disciplinari e quelli con un evidente disagio comportamentale, relazionale, affettivo e psicologico.

La scelta del target di riferimento è stata fatta attraverso l'analisi delle performance scolastiche degli studenti. Dall'indagine si è rilevato il bisogno di rafforzare le competenze logico-matematiche e quelle di lingua straniera, è stato, infatti, importante individuare un percorso formativo trasversale che, unendo le varie tipologie di competenze, fosse in grado di rafforzare.

### **Apertura della scuola oltre**

*Scrivere le informazioni inerenti l'apertura della scuola oltre l'orario curricolare, con particolare riguardo alle tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi*

L'Istituto vuole proporre un'offerta formativa di tipo laboratoriale che si esplica ben oltre il tempo scuola previsto nel PTOF, rispondendo in questo modo, alle necessità di quelle famiglie che, per motivi di lavoro, hanno bisogno di prolungare la settimana scolastica al sabato. La proposta nasce dalla consapevolezza che progetti basati su attività educative e didattiche innovative, hanno una grossa affluenza, specialmente nelle cosiddette a rischio, proprio perché viene garantita alle famiglie:

- la possibilità di svolgere i propri impegni lavorativi;
- la tranquillità di offrire ai propri figli opportunità di crescita formativa e personale, all'interno di un luogo sicuro e confortevole.

L'apertura extrascolastica sarà programmata: il sabato mattina dalle 9.00 alle 12.00; durante la settimana pomeridiana fino alle 18.30, tenuto conto delle scelte degli studenti e delle famiglie, e compatibilmente con le risorse umane e finanziarie disponibili.

Ciò comporterà un utilizzo flessibile dei collaboratori scolastici e del personale di segreteria.

### **Coinvolgimento del territorio in termini di collaborazioni**

*Specificare modalità e propositi di collaborazione con gli enti e le altre scuole elencate nelle apposite sezioni; in*



*alternativa le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio./i>*

Il Progetto mira alla costruzione di una rete di collaborazioni, sia con altri istituti scolastici sia con enti profit e no profit del territorio, al fine di consentire un arricchimento dell'offerta formativa, promuovere la cultura, valorizzare le risorse professionali presenti nella comunità locale ed offrire alla scuola un supporto sia per quanto riguarda gli spazi fisici sia per quanto riguarda i processi educativi e formativi dei ragazzi. Si prevede, quindi, il coinvolgimento attivo, di esperti esterni, della società civile, in particolare modo di quelle realtà radicate nel territorio e caratterizzate da dimensione globale. La presenza infatti di expertise specifiche nel campo, unite a progetti di cooperazione allo sviluppo e cittadinanza globale rafforza contenuti e abilità veicolati dalla scuola. La collaborazione con il terzo settore permetterà, infatti, l'acquisizione di nuove competenze, una familiarizzazione con la dimensione del volontariato e l'ampliamento delle conoscenze.

### **Metodologie e Innovatività**

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

Le metodologie utilizzate all'interno avranno lo scopo di mobilitare le capacità creative di ciascun allievo. I bambini verranno motivati e coinvolti in attività e percorsi esperienziali che implicheranno la modificazione del rapporto insegnante-allievo e in senso più ampio quello tra la scuola e il discente.

Grazie ad approcci formativi e metodologie mirate sulle esigenze del target group, si metteranno in primo piano gli alunni e la personalizzazione del loro apprendimento. Tra queste si elencano:

- Il dialogo continuo, utile per sviluppare il senso critico, il ragazzo sarà sempre protagonista del suo crescere;
- Il Problem solving, attraverso la formulazione e la verifica di ipotesi che portino alla risoluzione dei problemi di partenza si favorirà l'acquisizione di nuove conoscenze;
- La Flipped Classroom, basato sul concetto di didattica capovolta, dove il tempo in laboratorio viene usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti in modo fluido e flessibile.

Il Cooperative Learning, invece, consentirà anche ai ragazzi con Bisogni Educativi Speciali di strutturare il proprio pensiero, esprimere le proprie idee e godere di un percorso formativo strutturato sulla base delle loro esigenze senza mai abbandonare l'approccio ludico.



## Inclusività

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

Il progetto, grazie a strategie d'impatto estremamente innovative, realizzerà i suoi obiettivi formativi grazie:

- L'utilizzo di **strumenti digitali** in grado di incentivare e coinvolgere i giovani dell'Istituto Comprensivo "Ariosto", attraverso grafiche piacevoli e intuitive, garantirà il coinvolgimento anche quei ragazzi che hanno una frequenza scolastica irregolare per motivi di salute o per disagio socio-culturale;
- L'utilizzo di un approccio **Role Playing** dove i ragazzi sono chiamati ad interagire tra loro in modo attivo e collaborante;

L'utilizzo del **Cooperative Learning**, che attraverso la suddivisione degli studenti in gruppi di lavoro omogenei per capacità di apprendimento, favorirà la riduzione del gap di apprendimento tra i membri del gruppo limitando atteggiamenti di frustrazione ed emarginazione dei ragazzi problematici.

## Impatto e sostenibilità

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

Il cambiamento generato, grazie anche alla partecipazione ed il coinvolgimento di tutti gli attori del territorio, consentirà ai giovani coinvolti di maturare un senso di responsabilità verso il loro percorso formativo, un maggiore rispetto verso gli altri ragazzi e il mondo adulto in generale e favorirà un miglioramento della qualità della vita delle famiglie e della comunità.

La valutazione dell'impatto delle attività progettuali sugli alunni destinatari dell'intervento che si vuole realizzare consta di strumenti di monitoraggio e di verifica dei livelli di maturazione delle competenze degli alunni strutturati in modo da consentire eventuali adattamenti delle strategie, in relazione agli esiti delle attività e quindi anche in riferimento alla risposta degli alunni, grazie a:

- **Schede di Osservazioni ex ante**, sulla base delle aspettative e i bisogni formativi degli allievi e dei voti dei ragazzi;
- **Schede di Osservazioni in itinere** che grazie al confronto con gli esperti dei moduli consentirà di monitorare lo stato di avanzamento del progetto,

**Schede di Osservazioni ex post** sugli esiti di apprendimento dei discenti sulla base delle prove di verifica strutturate su compiti di valutazione sulla base dei: **Questionari Customers Satisfaction** sulle attività realizzate, la pagella scolastica dei ragazzi.

### **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)*

Le competenze conseguite dagli insegnanti (grazie all'utilizzo di approcci metodologici innovativi, creati ad hoc rispetto al target scolastico di riferimento) e le conoscenze acquisite dai discenti dell'Istituto, potranno, nel caso di valutazione positiva, essere replicate all'interno di futuri laboratori, della classe e delle assemblee. Il lavoro, in stretta connessione con il terzo settore, permetterà alla scuola di entrare in rete con altre Istituzioni scolastiche e di attivare collaborazioni a lungo termine con altre realtà del territorio. I prodotti creati, di tipo digitale e non, saranno facilmente condivisibili all'interno del sito dell'Istituto Scolastico.

L'azione, infatti, sarà pubblicizzata alle famiglie, agli attori del territorio e alla cittadinanza tutta, mediante sito web e assemblee ad essa dedicate, coinvolgendo sia gli Enti Locali sia le Agenzie educative dell'iniziativa.

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

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

Il progetto garantirà il coinvolgimento degli studenti e dei genitori secondo la logica della progettazione partecipata in cui all'interno del contesto scolastico, si realizzerà uno spazio di ascolto e confronto dei punti di vista di giovani e adulti del contesto territoriale di riferimento. Particolare cura sarà dedicata ai coloro che hanno una posizione sociale debole, ragazzi con difficoltà di apprendimento o in dietro rispetto al loro percorso formativo.

Ciò garantirà che nella fase della realizzazione del progetto, i genitori dei ragazzi coinvolti nel progetto incoraggeranno e agevoleranno la frequenza dei figli alle attività laboratoriali.

I gruppi di lavoro, che parteciperanno alle diverse attività progettuali, saranno chiamati a dare una forma alle proprie idee e opinioni attraverso mappe concettuali, cartine o grafici semplici e creativi, figurativi del problema.

Questa dinamica metodologica faciliterà il sorgere di nuovi concetti, evidenzierà la natura dei problemi e allo stesso tempo aiuterà i ragazzi a fissare delle priorità d'intervento: focalizzarsi su una precisa area aiuta a imparare ad affrontare le difficoltà.

Le criticità e i fabbisogni di ogni discente sarà analizzata attraverso discussioni, questionari, interviste e giochi di ruolo in cui si esaminano i diversi punti di vista possibili.



## 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
Avanti scrittori di talento!	28	<a href="http://www.icarzano1ariosto.gov.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF-triennio-2016-2019-.pdf">http://www.icarzano1ariosto.gov.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF-triennio-2016-2019-.pdf</a>
"Professional academy"	22	<a href="http://www.icarzano1ariosto.gov.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF-triennio-2016-2019-.pdf">http://www.icarzano1ariosto.gov.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF-triennio-2016-2019-.pdf</a>
"University of Cambridge"	22	<a href="http://www.icarzano1ariosto.gov.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF-triennio-2016-2019-.pdf">http://www.icarzano1ariosto.gov.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF-triennio-2016-2019-.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. allegato
coinvolgere attori del territorio (enti pubblici e locali, associazioni, fondazioni, enti del terzo settore, etc .. ) cooperando attivamente con gli stessi. Si precisa, altresì, che la partecipazione è da intendersi a titolo gratuito. I soggetti coinvolti intendono dare impulso e realizzare nel territorio di riferimento azioni per la promozione e la valorizzazione dei contesti di apprendimento, delle risorse ed opportunità formative e di crescita culturale	2	A.S.D.S.S.C. COMPENSORIO ARZANESE MERCANTI D'ARTE	Accordo	1872/08	02/05/2018	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
NEWS DALL'ARIOSTO	€ 5.082,00
GAME-MATH I	€ 5.682,00
PROBLEMATICA...MENTE	€ 5.682,00
Math-LAB	€ 5.682,00



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola ARZANO IC 1 - ARIOSTO  
(NAIC8EH00L)

GAME-MATH II	€ 5.682,00
LA TERRA NEL CUORE	€ 5.082,00
POLIGLOTTA...MENTE I	€ 5.082,00
POLIGLOTTA...MENTE II	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 43.056,00</b>

## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: NEWS DALL'ARIOSTO**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	NEWS DALL'ARIOSTO



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il Modulo darà la possibilità di imparare a conoscere il mondo della comunicazione, dell'informazione cartacea e digitale e le tecniche di scrittura giornalistica.</p> <p>Al termine del percorso i ragazzi saranno in grado di realizzare un vero giornalino ricreando le stesse meccaniche di una piccola redazione di giornale. Ciò permetterà ai partecipanti di vivere un'esperienza unica con assunzione e rispetto dei ruoli e svolgimento di compiti precisi. Il modulo si articolerà in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il giornale: l'articolo, il titolo, la foto, la pagina, la vignetta;</li> <li>• La Notizia: i vari tipi di articoli: l'opinione, l'inchiesta, l'intervista,</li> <li>• Impostazione del giornale;</li> <li>• Formato, sviluppo, struttura della pagina;</li> <li>• Divisione in gruppo dei ragazzi e distribuzione degli incarichi delle pagine in base al contenuto: la prima pagina, la cronaca, la cultura, lo sport.</li> </ul> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorizzare i bambini e metterli in primo piano aiutandoli a crescere in modo sereno e dandogli continui stimoli per migliorare il loro operato e potenziare la loro autostima.</li> <li>• Offrire ai bambini gli strumenti atti a comprendere i prodotti giornalistici con cui vengono quotidianamente a contatto;</li> <li>• Concorrere a sviluppare lo spirito critico-interpretativo nei confronti dei fatti che li circondano.</li> </ul> <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coaching: un esperto guida gli allievi nelle attività di scrittura e di produzione di materiali da utilizzare per creare un giornalino scolastico;</li> <li>• Cooperative learning: gli alunni si aiutano vicendevolmente nel lavoro in piccoli gruppi, condividendo la responsabilità della loro produzione scritta da pubblicare sul giornale scolastico;</li> <li>• Role playing: gli studenti si immedesimano in una situazione reale aiutati dalla simulazione di ruoli come la redazione giornalistica.</li> </ul> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Miglioramento nell'uso delle strutture della lingua italiana sia nel parlato che nella produzione scritta;</li> <li>• Miglioramento nella capacità di ascolto, autoascolto e concentrazione;</li> <li>• Miglioramento nella lettura a livello di pronuncia e di espressività.</li> </ul> <p>Valutazione</p> <p>Gli alunni partecipanti, segnalati dagli insegnanti come più bisognosi di recuperare o consolidare la competenza nell'uso della lingua, saranno sottoposti a test iniziali e finali con contenuti diversi ma simili per la loro relazione con gli obiettivi didattici.</p> <p>La motivazione e l'interesse degli alunni verso le attività proposte sarà valutata in base alla costanza e alla puntualità nel frequentare le lezioni.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>13/01/2020</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>29/05/2020</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Lingua madre</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>NAIC8EH00L</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: NEWS DALL'ARIOSTO**

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



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: GAME-MATH I**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	GAME-MATH I
----------------------	-------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>Contenuti/Attività</b> Il modulo è centrato sull'uso dei giochi per lo sviluppo delle competenze matematiche. Sarà un'esperienza che fungerà da catalizzatore dell'attività didattica e motivo di stimolo per tutti i ragazzi, indipendentemente dalle loro capacità, in quanto, proprio come la matematica, è un'attività intellettuale, disinteressata, e in particolare, il gioco matematico attiva la mente allo stesso modo di un problema: richiede ragionamento, necessita di conoscenze matematiche specifiche, coinvolge la dimensione affettiva ed emozionale, diverte, è il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto. Il modulo darà la possibilità agli esperti di organizzare laboratori di giochi che da un lato consentiranno di motivare alunni convinti che la matematica sia una disciplina noiosa e troppo impegnativa, dall'altro offriranno lo spunto per rilevare le strategie, i ragionamenti, i percorsi mentali degli alunni in situazioni nuove. Le attività costituiranno una preziosa opportunità per ottenere migliori risultati nell'apprendimento delle competenze logico-matematiche con l'utilizzo di metodologie didattiche laboratoriali. Il programma prevederà:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mate-dama: il gioco della dama proposto in chiave di numeri ed equazioni;</li> <li>• Sudoku;</li> <li>• Gli assi cartesiani;</li> <li>• Il ruolo del corpo e dei segni.</li> </ul> <p><b>Obiettivi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sostenere la metodologia della didattica laboratoriale attraverso la realizzazione di giochi matematici,</li> <li>• conoscere gli aspetti fondamentali e manipolare consapevolmente i linguaggi formali propri dell'aritmetica e dell'algebra elementare;</li> <li>• prendere confidenza con alcuni nodi concettuali alla base della logica proposizionale e del calcolo delle probabilità.</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulazioni;</li> <li>• lavori di gruppo;</li> <li>• problem solving;</li> <li>• cooperative learning,</li> <li>• apprendimento a coppie (peer to peer, tutoring),</li> <li>• apprendimento per piccoli gruppi.</li> </ul> <p><b>Risultati attesi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Miglioramento delle competenze logico-matematiche;</li> <li>• Ampliamento della fascia di alunni con valutazioni medio-alte;</li> <li>• Miglioramento dei livelli di prestazione degli alunni nelle prove standardizzate di matematica</li> <li>• Capacità di utilizzare gli strumenti acquisiti in contesti diversi da quelli tradizionali.</li> </ul> <p><b>Valutazione</b> Inoltre, l'efficacia del progetto sarà valutata sulla base delle risposte degli alunni:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. relativamente a interesse,</li> <li>2. partecipazione,</li> <li>3. livelli di apprendimento.</li> </ol>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>13/01/2020</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>29/05/2020</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Matematica</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>NAEE8EH01P NAEE8EH02Q</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**



**Scheda dei costi del modulo: GAME-MATH I**

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: PROBLEMATICA...MENTE**

**Dettagli modulo**

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	PROBLEMATICA...MENTE



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Le attività proposte dal modulo prevedono la risoluzione di situazioni problematiche coinvolgenti e molto stimolati dal punto di vista didattico, secondo una metodologia che si basa sulla discussione in gruppo e sulla cooperazione, per il raggiungimento di un fine condiviso.</p> <p>I percorsi sono trasformati in giochi o in attività che consentono ai ragazzi di approfondire e verificare concetti matematici. La risoluzione dei problemi proposti durante gli incontri, permettono, inoltre, il superamento di alcuni stereotipi strettamente legati alla disciplina; liberano l'alunno dall'ansia di rispondere secondo un modello preconstituito, fanno assaporare il piacere della ricerca, mettono in gioco abilità e conoscenze. Le tematiche che verranno sviluppate nel corso degli incontri sono:</p> <p>1. Test di calcolo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La velocità e attenzione nei calcoli;</li> <li>• Sistemi di numerazione decimale;</li> <li>• Proprietà commutativa, associativa e distributiva;</li> <li>• L'ABC delle tabelline;</li> <li>• Calcolo mentale.</li> </ul> <p>2. Gli scacchi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le pedine;</li> <li>• I ruoli;</li> <li>• Le mosse;</li> <li>• Le strategie;</li> <li>• Scacco matto.</li> </ul> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• promuovere curiosità e i riflessione sulla didattica della matematica;</li> <li>• favorire la maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni;</li> <li>• stimolare la creatività e l'acquisizione di competenze logiche;</li> <li>• sviluppare dinamiche relazionali attraverso il lavoro di gruppo.</li> </ul> <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• problem solving;</li> <li>• brainstorming;</li> <li>• Cooperative learning;</li> <li>• Simulazioni.</li> </ul> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maggiore sicurezza nel calcolo scritto e mentale</li> <li>• Recupero delle abilità logico-matematiche</li> <li>• Padronanza nel rilevare le relazioni e le strutture presenti nel mondo reale</li> <li>• Incremento della capacità di risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati</li> <li>• Capacità di riconoscere strategie di soluzione diverse dalla propria.</li> </ul> <p>Valutazione</p> <p>La verifica dei livelli di apprendimento raggiunti sarà effettuata attraverso l'osservazione sistematica dei comportamenti. La valutazione finale esprimerà una valutazione complessiva essenzialmente rispetto alle seguenti dimensioni dell'area metacognitiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipazione;</li> <li>• Impegno;</li> <li>• Comportamento.</li> </ul> <p>Gli strumenti privilegiati saranno rappresentati da:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Schede di osservazione dei comportamenti</li> <li>2. Schede di valutazione delle performance/risultati di apprendimento</li> </ol>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>20/01/2020</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>29/05/2020</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Matematica</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>NAEE8EH01P NAEE8EH02Q</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>



Numero ore	30
------------	----

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: PROBLEMATICA...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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: Math-LAB**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Math-LAB



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>Contenuti/Attività</b> Il laboratorio di matematica è fondato sulla dimensione ludica della matematica e si propone di promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzare la consapevolezza degli apprendimenti e sviluppare attività di matematizzazione. Il percorso si pone in un'ottica interdisciplinare, in quanto, le attività proposte in chiave richiedono, dopo un'attenta lettura e comprensione della problematica proposta, la visualizzazione del percorso da compiere, la discussione ed il confronto con i compagni in merito alla strategia da adottare. In questo modo si valorizza la maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni, la loro creatività. Le attività riguarderanno le seguenti tematiche:</p> <p>1. Indovinelli:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Percentuali e misure;</li> <li>• Le combinaioni;</li> <li>• Le probabilità;</li> <li>• Il venditore;</li> <li>• Le successioni;</li> <li>• Le diagonali.</li> </ul> <p>2. I test di logica;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La memoria;</li> <li>• L'interpretazione grafica;</li> <li>• Gli anagrammi;</li> <li>• Il ragionamento deduttivo;</li> <li>• I numeri.</li> </ul> <p><b>Obiettivi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Socializzare e collaborare con tutti i compagni, senza pregiudizi;</li> <li>• Intervenire positivamente nei confronti dei compagni in difficoltà;</li> <li>• Acquisire la consapevolezza delle proprie abilità di base, potenzialità e limiti (autovalutazione);</li> <li>• Accettare la guida dell'adulto e dei compagni;</li> <li>• Affrontare serenamente l'attività evitando di disorientarsi e di demoralizzarsi di fronte alle difficoltà;</li> <li>• Imparare dagli errori.</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem solving,</li> <li>• Cooperative learning;</li> <li>• Giochi di ruolo;</li> <li>• Brainstorming.</li> </ul> <p><b>Risultati attesi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recupero dei debiti nell'area logico-matematica</li> <li>• Motivazione allo studio della matematica</li> <li>• Utilizzo del linguaggio specifico professionale proprio della didattica della matematica e delle discipline direttamente "confinanti"</li> <li>• Buona padronanza e attenzione critica nei confronti degli strumenti a disposizione dagli esperti.</li> </ul> <p><b>Valutazione</b> La valutazione degli impatti delle metodologie utilizzate rispetto al livello di acquisizione delle competenze dei discenti verrà valutata sulla base di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frequenza e partecipazione;</li> <li>• Livello di acquisizione di elementi, abilità, informazioni, conoscenze;</li> <li>• Livello di "protagonismo" e grado di autonomia raggiunto dagli alunni.</li> </ul>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>20/01/2020</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>29/05/2020</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Matematica</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>NAMM8EH01N</p>



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

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Math-LAB

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: GAME-MATH II**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	GAME-MATH II



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il modulo che si vuole realizzare è pensato per incrementare le competenze matematiche attraverso giochi logici e da tavolo. I giochi sono strutturati per livelli e prevedono variazioni rispetto alle regole base. I problemi presentati, motivanti per gli alunni, propongono situazioni per le quali non si dispone di una soluzione immediata e che conducono ad inventare una strategia, a fare tentativi, a verificare, a giustificare la soluzione. Il laboratorio prevederà la divisione dei ragazzi divisi in gruppo, ognuno dei quali si assume il compito di risolvere uno o più problemi. Gli alunni hanno l'occasione di imparare ad organizzarsi, dividersi il lavoro, gestire il tempo, apportare il proprio contributo, accettare quello degli altri e poter comprendere i loro punti di vista, lavorare insieme per un fine comune. Gli alunni hanno l'occasione di discutere sull'interpretazione del testo del problema, sulla scelta delle strategie risolutive e sulla rappresentazione più opportuna, di sostenere le proprie affermazioni, di verificare il lavoro svolto.</p> <p>Il programma si compone di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Numeri e calcolo;</li> <li>• Logica e problemi;</li> <li>• Metodi e teorie;</li> <li>• Spesa, guadagno, ricavo e perdita;</li> <li>• Il concetto di: concreto e astratto, reale e virtuale.</li> </ul> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica;</li> <li>• intuire come gli strumenti matematici possano essere utili per operare nella realtà;</li> <li>• Imparare a costruire ragionamenti e a sostenere le proprie tesi, grazie alla discussione tra pari;</li> <li>• Sviluppare le capacità di lavorare in gruppo sentendosi responsabili;</li> <li>• stimolare il pensiero divergente attraverso il lavoro cooperativo e collaborativo.</li> </ul> <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulazione con gare tra gruppi;</li> <li>• Cooperative learning;</li> <li>• Problem solving.</li> </ul> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppo e potenziamento delle competenze matematiche, logiche e scientifiche;</li> <li>• Aumento dell'interesse, del coinvolgimento e della motivazione degli alunni all'apprendimento della matematica;</li> <li>• Aumento del numero dei discenti che partecipano al laboratorio.</li> </ul> <p>Valutazione</p> <p>Il progetto sarà valutato secondo indicatori di contesto quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'organizzazione dei tempi, e delle attività proposte;</li> <li>• la motivazione e la partecipazione attiva e collaborativa degli alunni durante le esercitazioni e le prove;</li> <li>• L'atteggiamento con cui i ragazzi s'interfacciano all'apprendimento e dello studio della matematica.</li> </ul>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>20/01/2020</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>29/05/2020</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Matematica</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>NAIC8EH00L</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: GAME-MATH II**



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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Elenco dei moduli

Modulo: Scienze

Titolo: LA TERRA NEL CUORE

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	LA TERRA NEL CUORE
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Contenuti/Attività</p> <p>Il modulo è finalizzato ad approfondire la conoscenza di materiali, minerali, rocce e fossili. I ragazzi vengono coinvolti in attività pratiche e al termine dei percorsi didattici vengono rilasciate dispense e materiali esplicativi degli argomenti affrontati.</p> <p>Il programma del percorso prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazione di modelli di strutture cristalline comuni;</li> <li>• Studio delle principali proprietà fisiche dei minerali con l'utilizzo di campioni;</li> <li>• Studio delle caratteristiche cristallografiche con l'ausilio di microscopi da mineralogia e supporti video;</li> <li>• Sperimentazione di crescita di un cristallo.</li> </ul> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire le conoscenze necessarie al riconoscimento delle più comuni specie minerali;</li> <li>• Riconoscere i minerali più comuni attraverso le loro proprietà fisiche;</li> <li>• Scoprire quanti oggetti d'uso comune richiedono l'impiego di minerali e rocce;</li> <li>• Accrescere la curiosità e la creatività dei ragazzi.</li> </ul> <p>Metodologie:</p> <p>Il modulo è organizzato secondo un ordine graduale di difficoltà: prevedono di affiancare alla didattica frontale attività sperimentali su tematiche di geologia, paleontologia e scienze ambientali.</p> <p>Risultati attesi:</p> <p>Utilizzo degli strumenti di analisi e misura dei minerali e/o rocce; Utilizzo degli strumenti tecnologici e scientifici per osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale.</p> <p>Valutazione</p> <p>La verifica dei livelli di apprendimento raggiunti sarà effettuata attraverso l'osservazione sistematica dei comportamenti. La valutazione finale esprimerà una valutazione complessiva essenzialmente rispetto alle seguenti dimensioni dell'area metacognitiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipazione;</li> <li>• Impegno;</li> <li>• Comportamento.</li> </ul> <p>Gli strumenti privilegiati saranno rappresentati da:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Schede di osservazione dei comportamenti</li> <li>2. Schede di valutazione delle performance/risultati di apprendimento.</li> </ol>
<b>Data inizio prevista</b>	13/01/2020



<b>Data fine prevista</b>	29/05/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Scienze
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NAEE8EH01P NAEE8EH02Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: LA TERRA NEL CUORE

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

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Lingua straniera  
Titolo: POLIGLOTTA...MENTE I

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	POLIGLOTTA...MENTE I
----------------------	----------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>Contenuti/Attività</b></p> <p>Il modulo si inserisce all'interno di un curriculum educativo e formativo che, oltre a promuovere la massima espressione delle potenzialità dei ragazzi, si apre alla dimensione europea ed internazionale della scuola. Diventa, dunque, imprescindibile una formazione linguistica che porti all'acquisizione di competenze comunicative nella lingua inglese. Il laboratorio si propone dunque di promuovere la sensibilizzazione, l'alfabetizzazione e l'acquisizione delle competenze linguistiche. Il programma si articola in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formule di saluto ed espressioni per chiedere e dire il proprio nome;</li> <li>• Istruzioni e procedure da eseguire;</li> <li>• Ambiti lessicali relativi ad oggetti personali, all'ambiente familiare e scolastico, all'età, ai numeri a dimensione e forma degli oggetti di uso comune.</li> <li>• Le differenze culturali all'interno dei gruppi.</li> </ul> <p><b>Obiettivi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente;</li> <li>• Comprendere cartoline, biglietti di auguri, brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente;</li> <li>• Interagire con un compagno per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.</li> <li>• Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte nel laboratorio..</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione frontale e dialogata;</li> <li>• Ricerca-azione;</li> <li>• Brainstorming;</li> <li>• Lavoro individuale e di gruppo;</li> <li>• Lavori di libera creatività.</li> </ul> <p><b>Risultati attesi:</b></p> <p>L'impatto educativo e formativo del percorso dovrà evidenziarsi in termini di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aumento dell'interesse, del coinvolgimento e della motivazione degli alunni e degli insegnanti verso l'apprendimento e l'insegnamento della lingua inglese;</li> <li>• significativa e reale acquisizione delle quattro skills di base.</li> </ul> <p><b>Valutazione</b></p> <p>Dal numero degli alunni partecipanti e dai risultati oggettivi delle prove sarà possibile valutare l'impatto quantitativo e qualitativo del percorso formativo proposto, effettuata attraverso l'osservazione sistematica dei comportamenti, come:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipazione;</li> <li>• Impegno;</li> <li>• Comportamento.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	13/01/2020
<b>Data fine prevista</b>	29/05/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NAEE8EH01P NAEE8EH02Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: POLIGLOTTA...MENTE I

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



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

## Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: POLIGLOTTA...MENTE II

### Dettagli modulo

Titolo modulo	POLIGLOTTA...MENTE II
Descrizione modulo	<p>L'insegnamento della lingua inglese mira a favorire negli alunni la padronanza di competenze e l'acquisizione di strategie di apprendimento adeguate e di atteggiamenti positivi nei riguardi della lingua straniera. L'apprendimento di una lingua straniera favorisce sia lo sviluppo linguistico sia lo sviluppo cognitivo e riveste un ruolo fondamentale nella formazione della persona in quanto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• permette di acquisire una competenza plurilingue e multiculturale, favorendo l'acquisizione degli strumenti necessari per un confronto diretto tra la propria e le altre culture;</li> <li>• sollecita lo sviluppo delle competenze relazionali e delle abilità comunicative;</li> <li>• aiuta a rendere l'allievo consapevole delle proprie modalità di apprendimento.</li> </ul> <p>Grazie al confronto tra la propria cultura e quella straniera il ragazzo potrà sviluppare, sia un più critico apprezzamento del modo di vivere della comunità alla quale appartiene e dei valori che essa esprime, sia un più alto livello di rispetto e di tolleranza per "l'altro da sé" e proporrà attività diversificate quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'animazione di racconti fantastici,</li> <li>• la narrazione mimata di storie,</li> <li>• la visione di cartoni animati e film in lingua inglese con e senza sottotitoli,</li> <li>• la realizzazione di libretti, il canto corale, i giochi ritmici, le danze.</li> </ul> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere e favorire l'utilizzo della lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi;</li> <li>• Rafforzare e/o potenziare l'abilità di comprensione orale;</li> <li>• Sviluppare la produzione di modelli linguistici nell'ottica comunicativa di migliorare le abilità orali di ascolto e conversazione, pronuncia e intonazione;</li> <li>• Promuovere l'approfondimento di altre culture e l'acquisizione di una cultura europea;</li> <li>• Sollecitare la flessibilità cognitiva, fornendo un ulteriore strumento di organizzazione delle conoscenze.</li> </ul> <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavori individuali e di gruppo: illustrazioni di storie, realizzazione di cartelloni,</li> <li>• Simulazioni;</li> <li>• Giochi di ruolo</li> </ul> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potenziamento delle abilità di comunicazione in L2</li> <li>• Sviluppo di un atteggiamento di curiosità e accettazione nei confronti di altre culture;</li> <li>• Potenziamento dell'autostima e capacità di interagire con gli altri discenti.</li> </ul> <p>Valutazione</p> <p>La verifica dei livelli di apprendimento raggiunti sarà effettuata attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schede di osservazione dei comportamenti</li> <li>• Schede di valutazione delle performance/risultati</li> </ul>



<b>Data inizio prevista</b>	13/01/2020
<b>Data fine prevista</b>	29/05/2020
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	NAIC8EH00L
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: POLIGLOTTA...MENTE II

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



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
IMPARIAMO A CRESCERE	€ 17.046,00
LE BASI PER IL SUCCESSO	€ 43.056,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 60.102,00</b>

<b>Avviso</b>	4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione(Piano 1010732)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 60.102,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	1861/02-03
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	02/05/2018
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	1862/02-03
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	02/05/2018
<b>Data e ora inoltro</b>	07/05/2018 19:27:28
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo da parte del Consiglio d'Istituto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Multimedialità: <u>CODING...CHE PASSIONE!</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Musica: <u>IL RITMO INTORNO A TE</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>ESPRIMIAMOCI</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "IMPARIAMO A CRESCERE"</b>	<b>€ 17.046,00</b>	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>NEWS DALL'ARIOSTO</u>	€ 5.082,00	



10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>GAME-MATH I</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>PROBLEMATICA...MENTE</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Math-LAB</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>GAME-MATH II</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>LA TERRA NEL CUORE</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>POLIGLOTTA...MENTE I</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>POLIGLOTTA...MENTE II</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "LE BASI PER IL SUCCESSO"</b>	<b>€ 43.056,00</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 60.102,00</b>	