

Candidatura N. 21187

10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. LEONARDO DA VINCI - SENAGO
Codice meccanografico	MIIC8EP007
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA RISORGIMENTO, 45
Provincia	MI
Comune	Senago
CAP	20030
Telefono	0299480102
E-mail	MIIC8EP007@istruzione.it
Sito web	www.icleonardodavincisenago.gov.it
Numero alunni	903
Plessi	MIAA8EP014 - "FERRANTE APORTI" MIAA8EP025 - "M. MONTESSORI" MIAA8EP036 - "H.C. ANDERSEN" MIEE8EP019 - "M.T. DI CALCUTTA" MIEE8EP02A - "G. MARCONI" MIMM8EP018 - ALLENDE - SENAGO

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 21187 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	A SCUOLA CON "FAIR PLAY"	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	GIOCANDO SI IMPARA	€ 5.082,00
Musica strumentale; canto corale	SOPRA LE NOTE	€ 5.082,00
Potenziamento della lingua straniera	MOVE IT	€ 4.769,70
Potenziamento della lingua straniera	FISH & CHIPS	€ 5.082,00
Modulo formativo per i genitori	ITALIANO PER COMUNICARE E ... NON SOLO	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	DOING YOUR VIDEOGAME	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	ROBOCOOP... SIAMO TUTTI BUONI	€ 4.665,60
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.927,30

Articolazione della candidatura**10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità****10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti****Sezione: Progetto**

Progetto	
Titolo progetto	NOI... UNA FINESTRA SUL MONDO
Descrizione progetto	Il progetto "Noi... una finestra sul mondo" è rivolto agli alunni e alle alunne delle scuole primarie e della scuola secondaria dell'IC LEONARDO DA VINCI SI SENAGO. Affacciarsi sul mondo per scrutarlo, ammirarlo coglierne le differenze e farle proprie. In particolare saranno coinvolti gli studenti a rischio e le loro famiglie per offrire loro la possibilità di usufruire di percorsi personalizzati e individualizzati atti a favorire il successo scolastico, l'equità, la coesione e la cittadinanza attiva. La scuola come comunità di ricerca e di innovazione che promuove il successo scolastico-formativo degli studi attraverso la valorizzazione delle competenze linguistiche, matematiche ... grazie al potenziamento delle metodologie laboratoriali e alla graduale trasformazione del modello trasmissivo e valutativo. La proposta è vista come ampliamento del Progetto "Scuola al centro" denominato "Scuol(A)perTe", che sta coinvolgendo 200 studenti. L'impegno massimo profuso dal nostro Istituto nella lotta al fenomeno di dispersione per promuovere il successo formativo può essere validamente supportato dalla realizzazione di questo progetto che in aderenza al curriculum scolastico può coinvolgere tanti ragazzi a "rischio". I nostri principi ispiratori sono: ? Guardare alla centralità dell'alunno, sia in termini di attenzione al suo sviluppo sia in termini di azioni educativo-didattiche finalizzate alla sua formazione. ? Utilizzare la scuola come Laboratorio di Ricerca-Azione finalizzando il suo intervento allo sviluppo dell'identità degli allievi. ? Riconoscere le differenze ed i conseguenti criteri di lettura della realtà, integrandone le diversità; ? Orientarli verso una consapevolezza sociale, basata sulla regola e sull'assunzione di responsabilità. ? Utilizzare la pedagogia delle differenze, la

pedagogia dell'errore, nonché metodologie e strategie alternative funzionali a determinare interesse, confronto e motivazione e negli alunni e negli adulti (operatori scolastici e genitori).

? Promuovere il successo formativo di ogni alunno.

? Guardare all'adulto, per gli alunni, come modello di riferimento (ciò comporta una costante riflessione ed un continuo interrogarsi sul proprio ruolo e sulla propria funzione da parte dei docenti).

? Porre in essere l'integrazione tra culture, soggetti e modelli educativi diversi per una relazione d'aiuto reciproca.

? Creare un clima relazionale positivo come dimensione quotidiana da costruire e perseguire giornalmente attraverso la volontà di tutti gli operatori scolastici.

? Proporre la scuola come luogo dell'istruzione in cui si apprendono i saperi tradizionali ed i nuovi.

OBIETTIVI GENERALI PRIORITARI del progetto proposto sono:

- Promuovere l'equità, la coesione sociale e la cittadinanza attiva

- Promuovere processi innovativi ed orientativi, tramite i quali garantire l'acquisizione delle competenze necessarie ai ragazzi per muoversi nel mondo

- Promuovere le pari opportunità, la non discriminazione e lo sviluppo sostenibile.

Senza queste competenze i giovani sono destinati a rimanere fuori dagli scenari sia formativi che lavorativi e la scuola può diventare essa stessa fattore di disagio e di dispersione se non riesce ad attrezzare nuovi modelli di apprendimento.

A tal fine, oltre l'ambiente scolastico, si cercherà di coinvolgere il territorio, in quanto rappresenta un'entità culturale di riferimento per un progetto educativo-territoriale in cui vengono precisati i compiti e la responsabilità di ciascuno.

Il progetto prevede un corso per i genitori e sette corsi per gli alunni.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il contesto in cui il nostro Istituto è situato presenta famiglie e studenti con background socio-economico e culturale di livello medio basso e mostra sia un tasso preoccupante di studenti drop-out o a rischio dispersione, sia un'alta percentuale, oltre il 15% di alunni, non italofofoni, di cittadinanza non italiana e/o con almeno un genitore straniero. Il territorio di Senago fornisce servizi di carattere sociale adeguati, le istituzioni si propongono di agire con sempre maggiore efficacia nella prevenzione e nel contrasto dei fenomeni di disagio sociale con conseguenti casi di dispersione scolastica. Anche nel nostro istituto esistono casi di abbandono e/o di disagio che non tralasciando nel contempo le eccellenze, richiedono interventi volti a contrastare o perlomeno attenuare, gli effetti di quei fattori di contesto che influiscono su motivazioni, impegno e aspettative dei giovani e delle loro famiglie.

Obiettivi

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le attività programmate in ogni modulo, aggiuntive e coerenti con quelle curricolari, sono finalizzate all'integrazione, all'arricchimento e/o al recupero delle capacità, delle conoscenze, delle abilità di alunni e alunne, tenendo conto delle singole potenzialità e delle problematiche personali, sia scolastiche che di contesto familiare. Obiettivo primario sarà quello di rafforzare, anche attraverso attività informali, la motivazione ad apprendere stimolando il senso di responsabilità e l'impegno nello studio in modo da favorire la riflessione e la partecipazione attiva ai personali processi di costruzione del proprio sapere.

Nello specifico, con questo progetto vogliamo:

- Contrastare l'emarginazione e il disagio sociale;
- Ridurre la dispersione scolastica;
- Garantire il diritto allo studio;
- Migliorare la qualità di insegnamento;
- Aprire la scuola oltre l'orario curricolare;
- Sviluppare la capacità di relazionarsi con gli altri nel rispetto delle regole del vivere civile;
- Favorire il processo di crescita globale degli alunni potenziando in particolare l'autonomia personale, l'autostima e il senso di identità;
- Innalzare le competenze disciplinari di base;
- Valorizzare e migliorare le risorse umane;
- Consolidare le abilità linguistico-espressive;
- Mettersi in relazione con gli altri attraverso giochi competitivi e cooperativi, assumendo un atteggiamento propositivo rispetto alle attività da effettuare;
- Favorire l'acquisizione di abilità presociali e relazionali; - Sviluppare e/o migliorare l'autostima;
- Incrementare la motivazione allo studio;
- Saper utilizzare i molteplici canali espressivi per migliorare le capacità creative;
- Diffondere l'immagine della scuola quale luogo che aggrega e integra studenti e famiglie;
- Promuovere una "Scuola" aperta alle famiglie.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'analisi e la rilevazione sulla dispersione scolastica (ricerca "Alle origini dei processi di Dispersione – studio dei fenomeni di dispersione in provincia di Milano"), operate nel corso degli anni sulla scorta di un ventaglio di indicatori abbastanza ampio ed utile a monitorare il fenomeno non solo sotto il profilo dell'andamento scolastico ma anche rispetto al contesto socio-familiare ha messo in rilievo come tale fenomeno sia da contenere il più possibile. Gli interventi saranno finalizzati a offrire a tutti i bambini e i ragazzi lo sviluppo delle competenze, prepararli per ulteriori forme di apprendimento e per la vita adulta, in modo che armonizzino le loro competenze di cittadinanza mediante un'offerta coerente e completa di possibilità di apprendimento permanente; all'inclusione e alla motivazione all'apprendimento. Tutto l'Istituto, le famiglie e il territorio saranno impegnati a cooperare per il successo degli allievi attraverso attività e contenuti che non si trovano nella didattica tradizionale.

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

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le attività proposte, stimolanti, creative, motivanti e allo stesso tempo qualificanti hanno il preciso obiettivo di prevenire l'insuccesso scolastico, incentivare i rientri dei drop-out, orientare e incentivare l'alfabetizzazione e l'orientamento per il rientro e la prosecuzione anche in altri percorsi formativi. Pertanto si percorreranno percorsi educativi nuovi, atti a trasformare l'aula, tradizionalmente intesa, in laboratori didattici, luoghi di ricerca creativa, di sperimentazione e di produzione di materiali in modo tale che anche gli alunni disabili, inseriti in tali contesti, possano vedere sviluppate e valorizzate le loro potenzialità di apprendimento in rapporto alle pluralità delle intelligenze. Si cercherà di sviluppare la creatività dei ragazzi in modo tale che le funzioni cognitive ed affettive, giungano ad operare progressivamente in modo sinergico, suscitando nei singoli discenti il gusto di un impegno dinamico nel quale si esprime tutta la loro personalità. Si utilizzeranno le ICT come linguaggio transdisciplinare, come strumento di espressione individuale e di gruppo.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Nelle scuole primarie Guglielmo Marconi e Madre Teresa di Calcutta i corsi verranno attivati nelle mattinate del sabato o dal lunedì al venerdì, dopo il termine delle lezioni curricolari, ossia dalle ore 16:30.

Nella Scuola Secondaria Salvador Allende si attiveranno i laboratori nelle giornate di mercoledì e venerdì, in orario extrascolastico pomeridiano e preserale, ma anche al sabato mattina.

Il corso per i genitori si svolgerà il sabato.

Alcuni corsi verranno attivati nei periodi di conclusione delle attività didattiche: nei mesi di giugno, luglio e agosto.

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

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

I corsi che si attiveranno in orario extra curricolare sono: • Avvio allo sport: uno per la scuola primaria ed uno per la scuola secondaria. • Coro con accompagnamento musicale: per la scuola primaria e per la scuola secondaria. • Campus di lingua inglese con madrelingua nelle settimane di giugno e luglio: per la scuola primaria e per la scuola secondaria. • Corso di alfabetizzazione in italiano L2 per le mamme di alunni stranieri. • Recupero delle competenze di matematica con attività di robotica, progettazioni di moduli per CODING e CODERDOJO con uso delle ICT, per la scuola primaria e per la scuola secondaria. I percorsi indicati richiedono un approccio laboratoriale e le si consideri inoltre quale rinforzo ed ampliamento del curriculum. Si utilizzeranno, inoltre, le seguenti METODOLOGIE: - LEARNING BY DOING: apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare. - OUTDOOR TRAINING: "Trasportarsi all'esterno", venir fuori. Sviluppare nei gruppi di lavoro l'attitudine necessaria a lavorare in modo strategico, coinvolgendo gli allievi in un ambiente e in situazioni diverse da quelle quotidiane, costringendoli a pensare e ad agire fuori dai normali schemi mentali e comportamentali. - BRAIN STORMING: "Tempesta nel cervello". Produzione di idee, interazione tra più allievi per migliorare la creatività e favorire l'abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità. - ROLE PLAYING: "Gioco di ruolo". Realizzazione attraverso tecniche specifiche (sketch e scenette, interviste, discussioni, etc.) di un clima sereno e proficuo, per potenziare la creatività individuale. - METODOLOGIA ESPERENZIALE: Realizzazione di esercizi di socializzazione e di espressione creativa per sviluppare l'empatia e la concentrazione su se stessi. - COOPERATIVE LEARNING: Costruzione di piccoli gruppi di lavoro in cui l'aiuto reciproco e la corresponsabilità creino un ambiente di apprendimento dal clima relazionale positivo.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La scuola garantisce una metodologia didattica partecipativa ed integrata con il contesto territoriale, con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa e una didattica complementare a quella del contesto classe. Si impegna a realizzare all'interno dei moduli didattici percorsi personalizzati, incentrati sui bisogni e sulle potenzialità di ogni alunno, quale mezzo di acquisizione delle strumentalità irrinunciabili e di prevenzione della dispersione scolastica. La peculiarità della proposta rientra nella tradizione della scuola che si è sempre aperta al territorio, provando anche ad avere maggiore attenzione per gli studenti nel piccolo gruppo rispetto al gruppo classe, in cui gli insegnanti hanno la possibilità di valutare e di conoscere i propri alunni con un coinvolgimento motivazionale importante per la crescita degli stessi. La possibilità di vivere la scuola non solo come obbligo, ma come risposta alle esigenze degli alunni è un traguardo per riconnettere i saperi della scuola ai saperi della società della conoscenza. Tutta proposta volge a investire nel capitale umano ripensando ai rapporti (dentro>/fuori, alunno/insegnante)

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La scuola si confronta con varie associazioni per condividere strategie e metodologie didattico-educative; in particolare con l'approccio laboratoriale e con le attività espressive proposte si intende offrire agli studenti l'opportunità di sperimentare una didattica maggiormente innovativa ed integrativa.

L'istituto collaborerà con L'Ente Locale per la gestione degli immobili adibiti ad uso scolastico e altre Associazioni presenti sul territorio.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Si percorreranno percorsi educativi nuovi, atti a trasformare l'aula, tradizionalmente intesa, in laboratori didattici, luoghi di ricerca creativa, di sperimentazione e di produzione di materiali in modo tale che gli alunni, non solo i disabili, possano vedere sviluppate e valorizzate le loro potenzialità in rapporto alle pluralità delle intelligenze. La scuola è il luogo privilegiato che dovrebbe soddisfare i bisogni di questi giovani sia in termini di struttura che in termini di offerta ed ampliamento dell'offerta formativa. La scuola è attenta a dare risposte ai nuovi bisogni formativi: dialogo, accoglienza, nuovo diritto di cittadinanza e diritto all'istruzione. Questo progetto darà alla scuola la possibilità di offrire un tempo scuola alternativo sul territorio e creare nuovi spazi per l'apprendimento.

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il successo formativo è l'obiettivo di ciascuna attività mirante al benessere dei destinatari, tutti parte di una comunità scolastica accogliente ed inclusiva. Prevenire la dispersione scolastica attraverso l'organizzazione e il coordinamento di percorsi di accoglienza e di integrazione di alunni con Bisogni Educativi Speciali in condizione di disagio-svantaggio socio-economico e culturale è parte della mission dell'istituzione promotrice; la valorizzazione delle potenzialità e il graduale superamento degli ostacoli degli studenti rappresentano i risultati attesi, con ricaduta reale sulla riduzione del numero di ripetenze, dei giorni di assenza, dei provvedimenti disciplinari. Le competenze chiave per l'apprendimento permanente, ritenute indispensabili nella costruzione della cittadinanza attiva e dell'inclusione sociale, forniscono inoltre la cornice fondamentale entro cui si collocano le attività proposte.

Nello specifico, i risultati attesi sono:

- Realizzazione di un clima di serena collaborazione tra i protagonisti dei progetti;
- Promozione di nuovi strumenti di comprensione ed interazione positiva con le famiglie;
- Ampliamento ed arricchimento dell'offerta formativa dell'Istituto;
- Creazione di nuovi spazi di crescita culturale;
- Sostegno al processo di apprendimento, in risposta ai segnali di disagio e al rischio di abbandono scolastico;
- Accrescimento della capacità della scuola di accogliere e facilitare lo sviluppo attitudinale dei propri utenti stimolando la partecipazione a situazioni scolastiche innovative.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

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

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Bell'Anatroccolo	Sì		35	http://icleonardodavincisenago.gov.it/wp-content/uploads/2016/04/PTOF-definitivo.pdf
Inclusività e successo formativo	Sì		23	http://icleonardodavincisenago.gov.it/wp-content/uploads/2016/04/PTOF-definitivo.pdf
Potenziamento delle lingue straniere	Sì		28	http://icleonardodavincisenago.gov.it/wp-content/uploads/2016/04/PTOF-definitivo.pdf
Psicologia scolastica	Sì		31	http://icleonardodavincisenago.gov.it/wp-content/uploads/2016/04/PTOF-definitivo.pdf

Psicomotricità e sostegno all'attività sportiva	Sì		34	http://icleonardodavincisenago.gov.it/wp-content/uploads/2016/04/PTOF-definitivo.pdf
ScuolAperTE	No	2016/2017		http://icleonardodavincisenago.gov.it/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Nessun partenariato inserito.

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
A SCUOLA CON "FAIR PLAY"	€ 5.082,00
GIOCANDO SI IMPARA	€ 5.082,00
SOPRA LE NOTE	€ 5.082,00
MOVE IT	€ 4.769,70
FISH & CHIPS	€ 5.082,00
ITALIANO PER COMUNICARE E ... NON SOLO	€ 5.082,00
DOING YOUR VIDEOGAME	€ 5.082,00
ROBOCOOP... SIAMO TUTTI BUONI	€ 4.665,60
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 39.927,30

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: A SCUOLA CON "FAIR PLAY"

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	A SCUOLA CON "FAIR PLAY"

Descrizione modulo

Il corso, rivolto agli alunni della scuola secondaria di primo grado prevede, l'avviamento alla pratica sportiva per educare al Fair player e per migliorare gli stili di vita.

Fair play significa molto di più che il semplice rispetto delle regole. Esso incorpora i concetti di amicizia, di rispetto degli altri e di spirito sportivo. Il fair play è un modo di pensare, non solo un modo di comportarsi. Esso comprende la lotta contro l'imbroglio, contro le astuzie al limite della regola, la lotta alla violenza (sia fisica che verbale), alla disuguaglianza delle opportunità... Il fair play è un concetto positivo: definisce lo sport come un'attività socio-culturale che arricchisce e promuove socialità e amicizia, a condizione di essere praticata lealmente. Lo sport viene anche riconosciuto quale attività che offre agli individui l'opportunità di conoscere se stessi, di esprimersi e di raggiungere soddisfazioni, di ottenere successi personali, acquisire capacità tecniche e dimostrare abilità, di interagire socialmente, divertirsi, raggiungere un buono stato di salute.

FINALITÀ

- Sensibilizzare i giovani verso una cultura che si fonda su autentici principi etici, per una convivenza civile, promuovendo i valori del fair-play.

OBIETTIVI

- Miglioramento della percezione del proprio corpo
- Miglioramento della coordinazione motoria e fisica
- Migliorare la capacità di relazione e di autocontrollo
- Vivere l'attività motoria come valore importante per una più completa ed efficace crescita dell'individuo
- Saper agire agli stimoli cercando la risposta migliore ed eticamente corretta
- Accettare e rispettare gli avversari
- Accettare e rispettare le regole stabilite, rispettando i ruoli
- Condannare ogni atteggiamento antisportivo valorizzando la competizione leale ed il rispetto reciproco

OBIETTIVI TRASVERSALI

- Manifestare il proprio punto di vista e le esigenze personali in forme corrette e argomentate.
- Favorire la socializzazione e l'integrazione

METODOLOGIA

- Giochi di squadra
- Baseball

	- Pallavolo VERIFICA/VALUTAZIONE Osservazione in situazione circa gli obiettivi di cui sopra. Autovalutazione degli alunni e riflessione circa le dinamiche relazionali, i ruoli, la responsabilità e l'impegno che emergono nell'affrontare le attività motorie regolamentate e non, in campo e fuoricampo, scolastiche ed extrascolastiche.
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8EP018
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	15 - Educazione fra pari 15 - Attività di gruppo in palestra
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A SCUOLA CON "FAIR PLAY"

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

Elenco dei moduli



Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: GIOCANDO SI IMPARA

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIOCANDO SI IMPARA
Descrizione modulo	Avviamento alla pratica sportiva (Ultimate Frisbee, baseball e pallavolo). Attraverso il movimento, l'azione, il gioco spontaneo e la motricità, il bambino esplora, scopre e conquista il mondo degli oggetti e delle persone che sono intorno a lui. Nel movimento esprime le sue emozioni, la sua vita affettiva profonda e il suo mondo fantasmatico. Il corso è rivolto agli alunni della scuola primaria Marconi e della scuola Primaria Calcutta. FINALITÀ - Conoscenza e avviamento alla pratica sportiva allo scopo di acquisire le principali abilità motorie e stimolare interessi da coltivare anche al di fuori del contesto scolastico. OBIETTIVI - Favorire in ogni ragazzo lo sviluppo delle potenzialità motorie di cui dispone - Educare alla socializzazione e al rispetto delle regole - Potenziare l'autostima - Sviluppare le potenzialità espressive e corporee - Superare le timidezze per divenire più consapevole delle proprie competenze e divenire più sicuro di sé - Acquisire, attraverso la coscienza della propria corporeità, un maggior equilibrio psicofisico METODOLOGIA L'insegnamento dell'Ultimate Frisbee è sicuramente un elemento incentivante a mettere in gioco tutti i soggetti del gruppo classe, dal primo all'ultimo, in quanto essendo uno sport non conosciuto da parte di molti ragazzi, li mette in grado di lasciarsi andare allo sperimentare e al mettere in discussione sia i propri riferimenti sportivi, sia i valori e l'importanza attribuita al "gioco sport" nella sua totalità. Inoltre vengono eliminate le barriere sessuali o di capacità fisiche, soprattutto nelle fasi iniziali di apprendimento, dato che tutti i soggetti partono da zero nella scoperta dei lanci e della coordinazione motoria con il disco. Si tratta di un'attività rivolta agli alunni della scuola primaria che mira a favorire lo sviluppo, la maturazione e l'espressione



	delle potenzialità a livello motorio, affettivo, relazionale e cognitivo, concepite non come ambiti separati ma viste nell'ottica della globalità della persona. Questa attività aiuta i bambini a crescere armoniosamente accompagnando e favorendo il loro processo di crescita e di strutturazione dell'identità. La pallavolo è uno sport di squadra che non richiede contatto fisico, ma una serie di gesti tecnici coordinati e uno spirito di collaborazione tra compagni che facilita le relazioni interpersonali e migliora la propria autostima. Il baseball richiede collaborazione tra compagni di squadra, facilita le relazioni interpersonali, migliora l'autostima e insegna a comportarsi con spirito sportivo e con lealtà dentro e fuori dal campo da gioco ed in qualunque azione della vita. VERIFICA/VALUTAZIONE Osservazione in situazione circa gli obiettivi di cui sopra. Autovalutazione degli alunni sulle attività svolte e riflessione circa le dinamiche relazionali.
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	08/07/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8EP019 MIEE8EP02A
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 10 - Educazione fra pari 10 - Attività di gruppo in palestra
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Scheda dei costi del modulo: GIOCANDO SI IMPARA

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

Elenco dei moduli

Modulo: Musica strumentale; canto corale

Titolo: SOPRA LE NOTE

Dettagli modulo

Titolo modulo	SOPRA LE NOTE
Descrizione modulo	Costituire un coro d'istituto che possa rappresentare la scuola secondaria e la scuola primaria. Ciò che fa acquisire al canto un ruolo importante nel processo educativo dell'uomo è proprio il fatto che, per la sua naturale accessibilità, rappresenta una forma d'espressione e di socializzazione presente in tutte le culture. Il canto è uno strumento didattico essenziale nell'educazione del ragazzo all'interno della scuola. Il canto è fra le espressioni artistiche che aiutano a comunicare e ad esprimersi. Ciò è vero sia per gli adulti che per i bambini, i quali lo utilizzano in particolare per porre in evidenza la loro gioia, la loro serenità, all'interno di un momento ludico. Cantare in coro è un mezzo per affiatarsi e conoscersi meglio, affinare la sensibilità, il senso critico nei confronti della musica e migliorare l'orecchio musicale. Il laboratorio di canto corale consiste nell'introdurre i bambini e i ragazzi al canto offrendo un'esperienza di carattere espressivo e aggregativo. Il canto come esplorazione della propria voce e come strumento di aggregazione. FINALITÀ - Favorire l'aggregazione sociale basata sullo scambio e la condivisione della musica, valorizzandone le diverse provenienze e specificità - Favorire l'aspetto relazionale e il rispetto dell'altro attuando le regole sociali del coro, (ad es. il rispetto sia del maestro che dei

	compagni di coro, il “gioco di squadra” nell'essere un coro) - Sviluppare un senso formativo ed educativo, legato alla realizzazione di un brano musicale - Sviluppare l'aspetto comunicativo ed espressivo facendo musica insieme - Riuscire a sviluppare la musicalità e le competenze musicali - Esibirsi ad eventi pubblici (al fine di aiutare gli studenti ad affrontare l'emozione del “pubblico”). OBIETTIVI - Esprimersi attraverso la voce, parlata e cantata, sia singolarmente che in gruppo; saper ascoltare musiche e canti - Leggere, comprendere, memorizzare test e interpretarli con il canto - Discriminare suoni con caratteristiche diverse nel timbro, nella durata, nell'altezza e nell'intensità - Prendere coscienza delle proprie potenzialità vocali e usare la propria voce rispettando ritmi e tonalità - Saper seguire le indicazioni per la corretta respirazione, la concentrazione, il rilassamento OBIETTIVI TRASVERSALI - Sviluppare la socializzazione e i diversi aspetti della personalità degli alunni, per favorirne la socializzazione e l'integrazione. - Aiutare l'alunno a costruire modelli personali di vedere le cose, di sentire e di condividere i valori universali del rispetto di sé e gli altri - Incentivare lo sviluppo della gioia di stare insieme divertendosi e cooperando per il raggiungimento di obiettivi condivisi. VERIFICA E VALUTAZIONE Le verifiche, momento importantissimo e gratificante, avverranno sia in itinere attraverso prove attitudinali ed esecuzioni di ritmi e melodie durante le esibizioni e i piccoli concerti.
Data inizio prevista	06/02/2017
Data fine prevista	31/05/2017
Tipo Modulo	Musica strumentale; canto corale
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8EP018
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	13 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti 4 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 13 - Pratica corale



Target

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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SOPRA LE NOTE

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

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento della lingua straniera

Titolo: MOVE IT

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	MOVE IT

Descrizione modulo

Il nostro istituto che è "Centro Trinity", ossia sede autorizzata allo svolgimento di esami di lingua inglese con la presenza di un insegnante madrelingua che valuta gli alunni e rilascia loro, qualora superino l'esame, un certificato valido come credito formativo per i successivi gradi scolastici, vorrebbe offrire, agli alunni delle classi prime della scuola secondaria di primo grado l'opportunità di attivare un corso di lingua inglese, avvalendosi della collaborazione di un esperto madrelingua, da effettuare in orario extrascolastico. La richiesta si basa sulla esigenza della scuola di promuovere l'approccio comunicativo funzionale della L2 e di porre l'accento sull'importanza del linguaggio come mezzo di comunicazione, come strumento di trasmissione di significati, mettendo a fuoco gli scopi e le funzioni per le quali la lingua viene utilizzata.

Presso le scuole d'obbligo, i ragazzi studiano in dettaglio la grammatica ma spesso hanno poche occasioni per parlare e conversare con persone di madrelingua. Il risultato è che spesso sono "bloccati", e in situazioni di reale esigenza per esempio negli esami orali scolastici, oppure nella vita reale, non riescono a parlare, a causa dell'ansia e della tensione. Il corso offre a questi ragazzi la possibilità di parlare inglese con una frequenza regolare, simulando situazioni e contesti diversi, e aiutandoli a superare l'ostacolo dell'imbarazzo e dell'insicurezza.

FINALITÀ

Il progetto è finalizzato allo sviluppo delle abilità comunicative orali in lingua inglese per la preparazione alla certificazione Trinity.

METODOLOGIE

-ROLE PLAYING. Realizzazione attraverso tecniche specifiche (sketch e scenette, interviste, discussioni, etc.) di un ambiente di apprendimento che potenzi le abilità comunicative.

-COOPERATIVE LEARNING. Costruzione di piccoli gruppi di lavoro in cui l'aiuto reciproco e la corresponsabilità costruiscano un ambiente di apprendimento dal clima relazionale positivo.

OBIETTIVI E METODI

- Potenziare le competenze nella lingua inglese parlata
- Aumentare la sicurezza nella produzione orale e la fluency
- Offrire un ambiente stimolante e supervisionato
- Consolidare la conoscenza grammaticale

	eliminando dubbi e imprecisioni - Preparare per gli esami Trinity ORGANIZZAZIONE L'obiettivo principale è lo sviluppo della comunicazione orale. Le lezioni organizzate in un contesto dove le attività dei ragazzi sono vissute in inglese: si tratta di attività pratiche, comunicare idee, preferenze e progetti, simulare conversazioni in situazioni diverse (gioco, interazioni sociali, attività creative, viaggiare, shopping, nuove conoscenze e amici, inviti, consigli, ...) Gli strumenti didattici per l'apprendimento della lingua sono quelli che consentono di entrare in contatto con la «lingua in uso»: libri di testo, giornali e riviste, filmati, tecnologie informatiche e multimediali, in lingua inglese – per motivare gli studenti a sviluppare al massimo le proprie capacità linguistiche. VERIFICA E VALUTAZIONE Il corso fa riferimento alla normativa vigente: è previsto che i ragazzi raggiungano il seguente livello: 1° biennio livello A2 (scuola secondaria di primo grado) (Quadro Comune Europeo di riferimento per le lingue)
Data inizio prevista	12/06/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Potenziamento della lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8EP02A
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 17 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	15 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 15 - Campo scuola
Target	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi bisognosi di azioni di orientamento
Lingua	Inglese
Livello lingua	Livello Base - A2

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MOVE IT

Tipo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore	Quantità	num.	Importo
------	---------------	------------------	--------	----------	------	---------

Descrizione modulo

L'insegnamento della lingua inglese si colloca nel quadro dell'educazione linguistica che investe lo sviluppo completo della personalità del bambino. Fine prioritario è quello di favorire una reale capacità comunicativa contribuendo alla maturazione delle capacità espressive degli alunni lungo il loro percorso di crescita all'interno della società. Essendo la formazione linguistica del bambino un processo unitario, le interrelazioni fra lingua madre e lingua in via d'apprendimento vanno ricercate, attivate e sviluppate come elementi fondamentali del processo linguistico. L'apprendimento di una lingua straniera significa, altresì, promuovere nel bambino la consapevolezza sociale, la comprensione e il rispetto di stili di vita diversi, ma anche di punti di vista e opinioni a volte contrastanti e rappresenta uno strumento efficace attraverso il quale il bambino ha la possibilità di arricchire il proprio bagaglio cognitivo, di conoscere e accettare contesti culturali diversi dal proprio, di assumere comportamenti orientati alla solidarietà e all'accoglienza. Il nostro istituto che è "Centro Trinity", ossia sede autorizzata allo svolgimento di esami di lingua inglese con la presenza di un insegnante madrelingua che valuta gli alunni e rilascia loro, qualora superino l'esame, un certificato valido come credito formativo per i successivi gradi scolastici, vorrebbe offrire, agli alunni delle classi quarte e quinte della scuola primaria l'opportunità di attivare un corso di lingua inglese, avvalendosi della collaborazione di un esperto madrelingua, da effettuare in orario extrascolastico. La richiesta si basa sulla esigenza della scuola di promuovere l'approccio comunicativo funzionale della L2 e di porre l'accento sull'importanza del linguaggio come mezzo di comunicazione, come strumento di trasmissione di significati, mettendo a fuoco gli scopi e le funzioni per le quali la lingua viene utilizzata.

Il corso per bambini che frequentano la scuola primaria si basa sul metodo "dell'approccio comunicativo" dove i bambini sono incoraggiati a dare il meglio in un ambiente divertente, e dove non vedono l'ora di tornare per la lezione successiva.

FINALITÀ

Il progetto è finalizzato allo sviluppo delle abilità comunicative orali in lingua inglese per la preparazione alla certificazione Trinity

OBIETTIVI E METODI

- Basato sulle tre "p" – presentazione,

	pratica e produzione - Focalizzazione sull'inglese parlato - Migliorare il vocabolario inglese e l'utilizzo delle basi grammaticali - Partecipazione molto attiva da parte dei bambini - Ambiente divertente e coinvolgente, con nuovi amici - Rinforzo positivo e incoraggiamento - Miglioramento della fiducia in se stessi - Gruppi piccoli, organizzati secondo età e livello ORGANIZZAZIONE L'obiettivo principale è lo sviluppo della comunicazione orale. Le lezioni organizzate in un contesto dove le attività quotidiane dei bambini (gioco, interazioni sociali, attività creative, canto, ballo) sono vissute in inglese sulla base di istruzioni e regole semplici, da imparare poco alla volta. Così i bambini imparano la lingua in modo naturale, con la ripetizione (uso continuo e ripetitivo di vocaboli, istruzioni, frasi, canzoni, filmati) e la motivazione (attività divertenti, centrate sugli interessi dei bambini). E i bambini imparano a coltivare la giusta pronuncia, l'accento, la grammatica e il vocabolario di chi parla, grazie a esperienze dirette e coinvolgenti. L'inglese non è più una materia da studiare, ma un modo diverso per esprimersi e per comunicare con gli altri. Gli strumenti didattici per imparare l'inglese sono quelli che consentono di entrare in contatto con la "lingua in uso": - dialoghi e piccole sceneggiature - canzoni, filastrocche e filmati - giochi interattivi e quiz - attività creative VERIFICA E VALUTAZIONE Il corso fa riferimento alla normativa vigente: è previsto che i ragazzi raggiungano il seguente livello: 2° biennio livello A1 per la scuola primaria (Quadro Comune Europeo di riferimento per le lingue).
Data inizio prevista	12/06/2017
Data fine prevista	31/08/2017
Tipo Modulo	Potenziamento della lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8EP019 MIEE8EP02A
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	15 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 15 - Campo scuola
Target	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi bisognosi di azioni di orientamento
Lingua	Inglese
Livello lingua	Livello Base - A1

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: FISH & CHIPS

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

Elenco dei moduli

Modulo: Modulo formativo per i genitori

Titolo: ITALIANO PER COMUNICARE E ... NON SOLO

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	ITALIANO PER COMUNICARE E ... NON SOLO

Descrizione modulo	Si attiverà un percorso di insegnamento/apprendimento di Lingua italiana come L2 destinato alle mamme degli alunni e delle alunne NAI o con cittadinanza non italiana. FINALITÀ - Valorizzare le differenze linguistico/culturali - Favorire l'accoglienza e l'integrazione - Creare spazi idonei alla socializzazione e allo scambio interculturale OBIETTIVI - Ascoltare e comprendere messaggi orali utilizzati nel linguaggio di vita quotidiana - Ascoltare e comprendere testi letti - Utilizzare lessico ed espressioni di uso frequente per denominare ed indicare - Chiedere e dare informazioni - Esprimere aspetti della soggettività - Raccontare brevemente fatti e avvenimenti relativi ad esperienze personali METODOLOGIA Si prevede di : - utilizzare domande/stimolo e/o visione di filmati per avviare le conversazioni - privilegiare attività di gruppo per valorizzare origini e tradizioni - fornire strumenti per favorire l'apprendimento di semplici strutture linguistiche ed il lessico di base (cd e schede didattiche) VERIFICA E VALUTAZIONE - Test orale al termine del percorso - Questionario di gradimento al termine del percorso
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	30/05/2017
Tipo Modulo	Modulo formativo per i genitori
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8EP018
Numero destinatari	20 Famiglie/genitori allievi
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Studio assistito di gruppo
Target	

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ITALIANO PER COMUNICARE E ... NON SOLO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------



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

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: DOING YOUR VIDEOGAME

Dettagli modulo

Titolo modulo	DOING YOUR VIDEOGAME
Descrizione modulo	L'Italia è uno dei primi Paesi al mondo a sperimentare l'introduzione strutturale nelle scuole dei concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione (coding?), usando strumenti di facile utilizzo che non richiedono un'abilità avanzata nell'uso del computer. Il nostro istituto vorrebbe dare questa possibilità ai bambini della scuola primaria. Partendo da un'alfabetizzazione digitale, si arriva allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. Il pensiero computazionale, che è alla base del coding, è un processo mentale per la risoluzione di problemi costituito da strumenti concettuali utili per affrontare molti tipi di problemi in tutte le discipline e non solo perché direttamente applicati nei calcolatori, nelle reti di comunicazione. I benefici del "pensiero computazionale" si estendono a tutti gli ambiti disciplinari per affrontare problemi complessi, ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi, immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo. Inoltre il 'dojo' è una palestra di vita, un ambiente in cui i meno esperti imparano dai più competenti, in clima partecipativo e collaborativo. Sapere quello che sta dietro a un prodotto digitale e avere la consapevolezza che sia possibile crearlo in base alle proprie esigenze, consente ai ragazzi di essere utenti attivi. Dare ai bambini la consapevolezza che è possibile interagire con gli strumenti tecnico informatici che li circondano non solo in

maniera passiva, ovvero semplicemente usandoli, ma anche in maniera attiva, cioè programmandoli direttamente. La tecnologia va considerata come strumento per la realizzazione di una didattica collaborativa e costruttiva in cui sia riconosciuta la centralità dell'alunno, siano stimolate le sue capacità di progettare e di creare e con cui concorrere allo sviluppo delle competenze degli alunni.

Si organizzeranno laboratori di Coding e CoderDojo con l'uso di Scratch per gli alunni della scuola primaria Marconi e della scuola Primaria Calcutta.

FINALITÀ

- Sviluppare il pensiero computazionale attraverso l'utilizzo di codici di programmazione informatica sotto forma di gioco
- Sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività e imparare
- Favorire nei bambini l'utilizzazione dei diversi linguaggi espressivi (immagini, suoni, parole) in modo funzionale
- Potenziare le abilità logiche matematiche attraverso una metodologia attiva

OBIETTIVI

- Utilizzare il mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole
- Sviluppo della creatività attraverso l'utilizzo dei mezzi informatici
- Sperimentare il rigore con cui impartire i comandi
- Sperimentare il lavoro in team dei programmatori prima di realizzare il proprio videogioco
- Scomporre un sistema più complesso in un sistema più semplice
- Raccogliere dati e catalogarli
- Imparare a rispettare una consegna, il senso di responsabilità e a comunicare con gli altri

METODOLOGIA

Le metodologie che si adotteranno metteranno in atto strategie operative che prediligono soprattutto attività di gruppo, atte a promuovere specifiche capacità, ma anche individuali, se necessario. Creare videogiochi e pagine web, utilizzando editor di videoscrittura e di pagine internet, programmi quali "scratch", utilizzare il powerpoint per introdurre i diversi argomenti. Un'attività di questo genere si ispira a principi costruttivisti in quanto si basa sulla sperimentazione personale del mezzo, sul problem solving, sulla didattica del gioco, sulla non valutatività, sul cooperative learning e sul tutoraggio fra

	pari. Quando un bambino espone un problema o una difficoltà, l'insegnante deve interpellare altri bambini che ritiene siano in grado di rispondere. In caso negativo non risponde direttamente, ma fornisce elementi aggiuntivi per aiutare a risolvere il problema. Un simile lavoro di tutoraggio può avvenire anche fra coetanei in considerazione del diverso livello di competenze di ciascuno. VERIFICA E VALUTAZIONE La verifica viene condotta all'inizio dell'attività attraverso conversazioni guidate ed osservazioni per individuare i prerequisiti di ciascun bambini; le attività vengono monitorate in itinere attraverso l'osservazione diretta degli alunni e degli elaborati. Tutte le riflessioni sulle osservazioni dei comportamenti dei bambini e degli elaborati individuali e di gruppo consentiranno di individuare i punti di forza ed i limiti della formazione per impostare eventuali modifiche: la prospettiva è quella di una progettazione aperta, flessibile e perciò rispondente ai bisogni emergenti. Alla fine del percorso i bambini e i loro genitori valuteranno il gradimento attraverso la somministrazione di un questionario in cui verranno espressi i punti forza e di debolezza delle attività.
Data inizio prevista	20/02/2017
Data fine prevista	30/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	MIEE8EP019 MIEE8EP02A
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento



Scheda dei costi del modulo: DOING YOUR VIDEOGAME

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

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: ROBOCOOP... SIAMO TUTTI BUONI

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	ROBOCOOP... SIAMO TUTTI BUONI

Descrizione modulo	Si organizzeranno laboratori hands -making con il Kit lego WeDo 2.0. e approfondimento dell'uso di Scratch per gli alunni della scuola secondaria di primo grado Allende. FINALITÀ - Riflettere sull'importanza di programmare le procedure - Imparare il linguaggio della programmazione attraverso il gioco - Potenziare le abilità logiche matematiche attraverso una metodologia attiva OBIETTIVI - Sperimentare il rigore con cui impartire i comandi - Sperimentare il lavoro in team dei programmatori prima di realizzare il proprio videogioco - Scomporre un sistema più complesso in un sistema più semplice - Raccogliere dati e catalogarli - Imparare a rispettare una consegna, il senso di responsabilità e a comunicare con gli altri VERIFICA E VALUTAZIONE: La verifica viene condotta all'inizio dell'attività attraverso conversazioni guidate ed osservazioni per individuare i prerequisiti di ciascun bambini; le attività vengono monitorate in itinere attraverso l'osservazione diretta degli alunni e degli elaborati. Tutte le riflessioni sulle osservazioni dei comportamenti dei bambini e degli elaborati individuali e di gruppo consentiranno di individuare i punti di forza ed i limiti della formazione per impostare eventuali modifiche: la prospettiva è quella di una progettazione aperta, flessibile e perciò rispondente ai bisogni emergenti. Alla fine del percorso i bambini e i loro genitori valuteranno il gradimento attraverso la somministrazione di un questionario in cui verranno espressi i punti forza e di debolezza delle attività.
Data inizio prevista	20/02/2017
Data fine prevista	09/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8EP018
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 16 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo



Target

Allievi con bassi livelli di competenze
Allievi bisognosi di azioni di orientamento
Allievi bisognosi di accompagnamento e
sostegno alla school-work transition e alla
socializzazione al lavoro

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ROBOCOOP... SIAMO TUTTI BUONI

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	16	1.665,60 €
	TOTALE					4.665,60 €

Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 21187)
Importo totale richiesto	€ 39.927,30
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Delibera collegio docenti	4016/A19
Data Delibera collegio docenti	28/09/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	4131/A19
Data Delibera consiglio d'istituto	06/10/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 09:47:00

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>A SCUOLA CON "FAIR PLAY"</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>GIOCANDO SI IMPARA</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>SOPRA LE NOTE</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>MOVE IT</u>	€ 4.769,70	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>FISH & CHIPS</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Modulo formativo per i genitori: <u>ITALIANO PER COMUNICARE E ... NON SOLO</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>DOING YOUR VIDEOGAME</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>ROBOCOOP... SIAMO TUTTI BUONI</u>	€ 4.665,60	
	Totale Progetto "NOI... UNA FINESTRA SUL MONDO"	€ 39.927,30	
	TOTALE PIANO	€ 39.927,30	€ 40.000,00

