



Candidatura N. 35637 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO ARTENA
Codice meccanografico	RMIC8DB002
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA G. DI VITTORIO 1
Provincia	RM
Comune	Artena
CAP	00031
Telefono	0695191091
E-mail	RMIC8DB002@istruzione.it
Sito web	www.istitutocomprensivoartena.gov.it
Numero alunni	1593
Plessi	RMAA8DB01V - ARTENA CENTRO URBANO RMAA8DB02X - ARTENA-MAIOTINI RMAA8DB031 - ARTENA- PONTE DEL COLLE RMAA8DB042 - ARTENA - VIA MAGGIORE RMAA8DB053 - COLUBRO RMAA8DB064 - ARTENA- MACERE RMEE8DB014 - ARTENA A. DE GASPERI RMEE8DB025 - ARTENA-VIE MUNICIPIO E FORTEZZA RMEE8DB036 - ARTENA - PONTE DEL COLLE RMEE8DB047 - ARTENA - MACERE RMMM8DB013 - SMS ARTENA



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Arricchimento della capacità linguistica (lessico, vocabolario) anche per interagire con pari e adulti e/o per descrivere il mondo circostante Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento dell'interesse per le attività multimediali e la scoperta e l'utilizzo degli strumenti digitali Sperimentazione di forme di comunicazione e/o espressione creativa (es.: pittura, gioco, disegno, etc.) attraverso le tecnologie
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 35637 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Linguaggi	La Bibliomagia	€ 5.682,00
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	Ciao, mi chiamo Tom Cod!	€ 5.682,00
Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)	Roger racconta (le storie del Museo "Roger Lambreckt" di Artena)	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Mettiamoci alla prova!	€ 5.082,00
Matematica	Chi ha paura della Matematica!	€ 5.082,00
Matematica	'Elementi di Robotica educativa basata su Arduino e Coding per la didattica'	€ 5.082,00
Matematica	'Elementi di Robotica educativa basata su Arduino e Coding per la didattica' per gli alunni della Scuola Secondaria di primo grado	€ 5.082,00
Matematica	Chi ha paura della Matematica 2 - per gli alunni della scuola secondaria di primo grado	€ 5.082,00
Lingua straniera	Improve your English	€ 5.082,00
Lingua straniera	Espanol que divertido!	€ 4.561,50
Lingua straniera	Quelle chance, le français!	€ 4.561,50
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Ready, steady, go!	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.697,00



Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: La lingua... batte!

Descrizione progetto	Il progetto intende promuovere, nei bambini e nelle bambine del secondo e terzo anno della Scuola dell'Infanzia, esperienze di apprendimento legate alla comunicazione, nei suoi svariati aspetti (linguistico, teatrale, multimediale, artistico) attraverso attività di tipo ludico, considerando il gioco come la metodologia privilegiata per conoscere e crescere insieme agli altri: comunicare per esprimere i propri vissuti, le proprie idee ed opinioni scoprendosi parte di un universo di relazioni naturali e sociali.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La popolazione di Artena dai dati esaminati risulta a media struttura multietnica. La maggior parte dei lavoratori ha caratteristiche di pendolarismo; una minima parte della forza lavorativa è dedicata all'agricoltura, all'industria e è impiegata nel settore terziario. I lavoratori residenti sono per lo più artigiani, commercianti, agricoltori, operai del settore edile. Molte donne lavorano a tempo pieno con turnazioni o a part time. Da un'indagine interna all'I.C. e dai dati di contesto dell'INVALSI, risulta una scarsa preparazione culturale della popolazione. In questo contesto socio-economico gli alunni presentano situazioni familiari e bisogni socio-culturali molto diversificati. Le opportunità del territorio sono rappresentate dal Museo Archeologico Comunale, dalla Biblioteca, dalla disponibilità dell'Ente Locale a garantire il trasporto gratuito degli alunni per progetti svolti nell'ambito dei 25 km. Infine una grande risorsa consiste nella collaborazione delle associazioni culturali e sportive presenti nel territorio.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO
ARTENA (RMIC8DB002)

Obiettivi del progetto

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

Il Progetto avrà come obiettivi: Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri, saper argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini; Sperimentare schemi posturali e motori applicandoli nei giochi individuali e di gruppo; Utilizzare il potenziale comunicativo ed espressivo legato alla propria corporeità; Inventare storie ed esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio non verbale; utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie; Produrre suoni utilizzando strumenti di diverso tipo; esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale; Ascoltare e comprende narrazioni; raccontare e inventare storie; inventare storie utilizzando suoni e scopre la presenza di lingue diverse. Tutti gli obiettivi concorrono al rafforzamento delle competenze di base (italiano, lingue straniere, matematica, scienza e tecnologie, competenze digitali) ed al potenziamento di quelle trasversali (imparare ad imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa e imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturale) essenziali per lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto parte dalle risultanze dell'autovalutazione d'istituto, così come contenuta nel Rapporto di Autovalutazione (RAV), in particolare per quanto riguarda l'analisi del contesto in cui ci troviamo ad operare, gli esiti documentati degli apprendimenti degli studenti, la descrizione dei processi organizzativi e didattici messi in atto. Si riprendono qui in forma esplicita, come punto di partenza per la redazione del Progetto, gli elementi conclusivi del RAV e cioè: Priorità, Traguardi di lungo periodo, Obiettivi di breve periodo. Le priorità che l'Istituto si è assegnato per il prossimo triennio sono: 1) Miglioramento dei risultati nelle prove standardizzate nazionali; 2) Riduzione della concentrazione di studenti in uscita su livelli medio - bassi (6/7). Il progetto sarà rivolto in particolar modo ai bambini dell'ultimo anno della scuola dell'Infanzia per potenziare e consolidare le abilità e le competenze linguistiche in relazione, soprattutto, al loro ingresso nella scuola primaria.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

Le attività finanziate si svolgeranno secondo modalità strettamente connesse alla normale attività didattica, durante l'anno scolastico, in orario curricolare o pomeridiano, oppure durante il periodo estivo. Per realizzare in maniera più efficiente ed efficace l'attività progettuale, verrà garantita una solida struttura amministrativa di supporto attraverso il finanziamento di collaboratori scolastici e di personale amministrativo. Dovranno, inoltre, essere incoraggiate le attività didattiche che, avvalendosi di metodi e approcci innovativi, prevedano la sperimentazione di nuove strategie di apprendimento e insegnamento che accrescano la motivazione dello studente, favorendone di conseguenza il successo scolastico.

Si auspica l'apertura della scuola nel mese di luglio, per offrire un servizio alle famiglie che, spesso, si trovano nell'impossibilità di offrire ai bambini, durante questo periodo estivo, delle esperienze educative di qualità e, soprattutto, gratuite.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Per poter essere centro di riferimento per l'intera comunità la scuola non può prescindere da un rapporto di sinergia con il territorio ed i soggetti (pubblici e privati) che operano su di esso. Il contributo di soggetti esterni alla scuola per la realizzazione dei moduli didattici presenta un duplice vantaggio: da un lato consente e crea una maggiore integrazione dell'istituzione scuola con il territorio, dall'altro permette alla scuola ed agli studenti, di potersi avvalere di attrezzature che la scuola non possiede riuscendo in tal modo ad attivare dei veri e propri laboratori polifunzionali e ad ampliare l'offerta formativa proposta.

Una parte dei moduli sarà affidata anche ad attori esterni alla scuola, o alle associazioni che lavorano sul territorio e che hanno una documentata esperienza e professionalità. Ognuno scenderà in campo con le proprie competenze e professionalità e renderà possibile la realizzazione del progetto.

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 attività previste consisteranno in laboratori teatrali, esperienze di percorsi motori anche attraverso l'utilizzo di piccoli robot (prime esperienze di coding), percorsi naturalistici alla scoperta del paesaggio e della storia dei luoghi, letture animate. Si privilegerà l'utilizzo di metodologie di tipo laboratoriale e cooperativo.

La metodologia nello svolgimento delle diverse attività proposte, sarà sistematica e avverrà con la seguente scansione temporale:

- presentazione dell'attività e breve aggancio alle esperienze dei bambini
- svolgimento dell'attività principale (attività motorie, matematiche, linguistiche, drammatizzazioni, utilizzo di diversi strumenti comunicativi)
- ricerca di modi efficaci per risolvere i problemi che si incontrano nello svolgere l'attività
- riflessioni sull'attività e sui processi utilizzati (argomentazione, discussione, condivisione di strategie)
- trasferimento in altri contesti delle conoscenze e delle strategie acquisite.

Coerenza con l'offerta formativa

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

Per l'attuazione del Progetto, si utilizzeranno sia lo spazio che le attrezzature della Cl@sse 2.0 (25 Computer portatili, LIM) che attualmente sono più agilmente utilizzate nella didattica grazie soprattutto alla realizzazione del cablaggio WI-FI dell'Istituto, reso possibile dall'assegnazione dei Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2020” - Asse II Infrastrutture per l'istruzione – Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) - Obiettivo specifico – 10.8 – “Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi” – Azione 10.8.1 Interventi infrastrutturali per l'innovazione tecnologica, laboratori di settore e per l'apprendimento delle competenze chiave. Verrà utilizzata la Palestra della sede centrale De Gasperi.

Anche gli ambienti messi a disposizione dall'Ente Locale, biblioteca, sala conferenze e ambienti museali verranno a costituire la rete delle opportunità educative disponibili.

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.

Si prevedono incontri formativi- informativi con i genitori riguardanti:

- la sensibilizzazione all'importanza dell' assidua frequenza scolastica, il rispetto delle regole di vita comunitaria,
- la necessità di una alleanza educativa per la promozione dello sviluppo culturale e sociale dei bambini
- la prevenzione del fenomeno dell'abbandono scolastico
- la prevenzione e la sorveglianza sul fenomeno del bullismo
- la sensibilizzazione alla lettura come eccellente forma di comunicazione anche tra generazioni

In particolare, per quanto riguarda l'approccio laboratoriale, le esperienze già fatte hanno messo in evidenza come, anche gli alunni un po' fragili, in un contesto di laboratorio e quindi sperimentale, in cui giocoforza l'errore e il tentativo fallito fanno parte del procedere, si sentono più invogliati a mettersi in gioco e a tentare almeno di trovare la soluzione, spesso con risultati sorprendenti e motivanti. Per tutti gli alunni un approccio per problemi di questo tipo sviluppa una capacità di affrontare, in tutti i contesti, scolastici e non, le situazioni attingendo alla propria esperienza e alle proprie conoscenze questo non è altro che uno sviluppo di competenze cui la società moderna così complessa, articolata e variegata richiede, dal momento che la mole di conoscenze sviluppate dell'uomo è tale che né la scuola né nessun altro organismo può pensare di travasarle semplicemente nella mente degli studenti.



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 ISTITUTO COMPRENSIVO
ARTENA (RMIC8DB002)

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.

In termini di risultati attesi, si prevede di riuscire a stimare gli impatti degli interventi sugli studenti lungo molteplici dimensioni, non solo di apprendimento ma anche in termini di affettività, cittadinanza attiva, spirito di gruppo. Ai genitori dei bambini destinatari dei moduli verranno somministrati dei questionari di gradimento del lavoro svolto.

I bambini verranno coinvolti nella compilazioni di un questionario sulle aspettative degli incontri e, al termine, sulla valutazione di essi. I questionari avranno un aspetto accattivante e con la presenza di "faccine" da colorare in base al benessere provato durante l'esperienza effettuata. Il risultato e l'efficacia dell'intervento, sarà infine valutato con l'osservazione sistematica degli alunni tramite griglie, per controllarne il coinvolgimento, le competenze comunicative e quelle relazionali in ingresso, a metà percorso ed alla fine.

Questo intervento andrà, inoltre, a rafforzare il piano contro la dispersione scolastica già messo in atto dalla scuola poiché una scuola più concreta e meno cattedratica potrebbe risultare più accattivante per i bambini con maggiori fragilità. Il progetto sarà valido strumento per l'integrazione e l'inclusione di bambini con disabilità e bisogni educativi speciali data l'impostazione laboratoriale e l'utilizzo di metodologie didattiche concrete e innovative.



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 ISTITUTO COMPRENSIVO
ARTENA (RMIC8DB002)

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).

Dopo l'approvazione del progetto verrà data comunicazione ai docenti della scuola, nel caso siano coinvolti nel progetto come docenti esperti o tutor; ci sarà successivamente la pianificazione delle attività da parte della scuola che coinvolge DS, DSGA, docenti, personale amministrativo, studenti e genitori. I docenti esperti e tutor coinvolti nel progetto riceveranno una formazione di base sull'uso delle tecnologie digitali e nell'ambito del partenariato e della collaborazione con l'ente giuridico. Questa formazione di base avrà una durata di 2/3 ore, effettuata con webinar/workshop.

Si prevede

- un evento iniziale/lancio, del progetto con un convegno a settembre, prima dell'inizio delle lezioni, con le prime proposte di laboratorio
- la pubblicizzazione del progetto attraverso il sito della scuola ed il confronto tra tutti i genitori degli alunni coinvolti nel progetto.
- la pubblicazione sul sito della scuola di parte dei materiali prodotti.

Non essendo tuttavia ancora chiara la tempistica della realizzazione del progetto, la raccolta dei materiali prodotti dagli alunni potrebbe richiedere l'attesa della conclusione di tutti i moduli, realizzabili anche in un biennio.

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

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

Per coadiuvare la realizzazione di questo progetto verrà predisposto un piano di comunicazione con una doppia valenza: da una parte quella tipica di un tale strumento e cioè di “comunicare” all'esterno ciò che si sta realizzando (in primis dagli attori stessi, che saranno stimolati a fare il classico passa parola fra i propri familiari e/o conoscenti e poi anche mediante il supporto delle associazioni di volontariato che collaborano con la scuola per la diffusione e pubblicizzazione delle attività progettuali) e dall'altra parte quella di usare il piano di comunicazione come uno strumento trasversale. I genitori saranno invitati a compilare un modulo di interesse per l'adesione ai corsi.

Si conta di dare massimo risalto alla proposta di progetto coinvolgendo innanzi tutto i genitori degli alunni mediante pubblicazione degli intenti progettuali sul sito della scuola.

Dello svolgimento dei corsi e dei materiali prodotti dagli stessi si darà conto alle famiglie durante gli incontri istituzionali previsti dalla scuola.

Un questionario che riporti il gradimento e le osservazioni sul corso da parte delle famiglie sarà somministrato a conclusione dei singoli moduli.



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
A colpi di Mouse!	Pagina 41 del PTOF	http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/RMIC8DB002?codTipFil=14&prgDoc=1&disp=attach
Eureka!	Pagina 40 del PTOF	http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/RMIC8DB002?codTipFil=14&prgDoc=1&disp=attach
Lingua in azione!	Pagina 42 del PTOF	http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/RMIC8DB002?codTipFil=14&prgDoc=1&disp=attach
Un'orchestra di emozioni!	Pagina 43 del PTOF	http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/RMIC8DB002?codTipFil=14&prgDoc=1&disp=attach

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. eg. to
Strutturazione di percorsi laboratoriali polifunzionali per il miglioramento delle competenze di base. La scuola intende collaborare con un soggetto che disponga di materiali didattici fruibili sia in aula, sia a distanza in modalità "Flipped Classroom", con coinvolgimento dei genitori e preveda prospettive di scalabilità e replicabilità, come previsto dal progetto PON, che disponga inoltre di esperti e tutor.		La maggior parte dei moduli, dunque, sarà affidata ad attori esterni alla scuola che hanno una documentata esperienza e professionalità e sono, possibilmente, presenti nell'elenco istituzionale degli enti partner dei soggetti interessati a collaborare con il MIUR. Ognuno scenderà in campo con le proprie competenze e professionalità e renderà possibile la realizzazione del progetto.				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli



Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
La Bibliomagia	€ 5.682,00
Ciao, mi chiamo Tom Cod!	€ 5.682,00
Roger racconta (le storie del Museo "Roger Lambreckt" di Artena)	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Linguaggi
Titolo: La Bibliomagia

Dettagli modulo

Titolo modulo	La Bibliomagia
Descrizione modulo	<p>Obiettivi didattico formativi del modulo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare il piacere della lettura e dell'ascolto attivo. • Potenziare le competenze linguistiche • Sollecitare all'espressione spontanea per scoprire le proprie qualità espressive all'interno del gruppo • Conoscere nuove forme di espressione verbale e non verbale • Collaborare con gli altri per realizzare uno spettacolo <p>I contenuti:</p> <p>Viva la rima! Costruire "giocattoli poetici" a partire dai libri di poesie e filastrocche presenti nella nostra biblioteca comunale.</p> <p>A teatro tra i libri: Attraverso la voce narrante, una storia prende vita con l'ausilio di gestualità e musica. I bambini vengono chiamati a dare il loro contributo partecipando all'attività di animazione che segue, in tema con la lettura proposta.</p> <p>Le principali metodologie Una delle principali metodologie che verranno usate sarà il role playng, dopo la lettura delle poesie e delle filastrocche e le attività di brainstorming iniziale per partire con l'argomento da trattare. Il lavoro in piccolo gruppo verrà guidato servendosi della tecnica del cooperative learning.</p> <p>I risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo competenze linguistiche degli alunni coinvolti nel progetto. • Acquisizione di conoscenze nell'ambito delle esperienze proposte, che possono ritenersi utili per l'acquisizione di competenze più specifiche • Utilizzo di forme di comunicazione verbale e non verbale per migliorare la propria autostima. <p>Le modalità di verifica Il percorso progettuale ed i processi di apprendimento messi in atto, saranno verificati attraverso il lavoro di organizzazione dei dati raccolti.</p>



	<p>Nel monitoraggio finale si porrà particolare attenzione sull'attività svolta e sui risultati conseguiti facendone oggetto di relazione da parte di tutti i partecipanti.</p> <p>Tale relazione conterrà: - la descrizione delle attività - il conseguimento degli obiettivi previsti - la valutazione delle risorse umane e materiali - l'acquisizione dei commenti dei bambini sulle attività proposte.</p> <p>La sistemazione dei dati raccolti, permetterà di valutare le capacità di attenzione di rielaborazione degli alunni come pure la loro attenzione ed il rispetto delle regole in un luogo, la biblioteca, che è proprietà di tutti.</p> <p>L'osservazione del comportamento degli allievi e la puntuale raccolta delle osservazioni e dei commenti a conclusione del progetto, eseguito dai docenti, costituirà parte integrante della verifica e valutazione finale.</p> <p>La diffusione dei risultati avverrà attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la realizzazione di un Workshop di fine progetto • una mostra dei libri/ "giocattoli poetici" realizzati dai bambini, • una rappresentazione teatrale con il coinvolgimento dei genitori, • una pubblicazione on line/ e-book. <p>Tutto ciò che verrà prodotto durante lo svolgimento del progetto verrà pubblicato sui siti istituzionali.</p> <p>La valutazione</p> <p>Si utilizzeranno due questionari, uno per i genitori per la Valutazione della comunicazione e gradimento dell'attività didattica ed uno per i bambini con delle "Faccine" da barrare. Anche le conversazioni guidate sull'attività svolta, verranno considerate materiale utile per la valutazione del Progetto.</p>
Data inizio prevista	18/09/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Linguaggi
Sedi dove è previsto il modulo	RMAA8DB01V
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La Bibliomagia

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

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)

Titolo: Ciao, mi chiamo Tom Cod!



Dettagli modulo

Titolo modulo	Ciao, mi chiamo Tom Cod!
Descrizione modulo	<p>L'obiettivo principale di tale progetto è quello di avvicinare i bambini, già dalla scuola dell'infanzia, al coding e alla robotica educativa attraverso il gioco, in sezione e con le proprie insegnanti. L'iniziativa è finalizzata a consolidare principalmente la? capacità di orientarsi nello spazio e la lateralizzazione. Con i bambini piccoli, ovviamente, sarà necessario utilizzare attività didattiche, software e strumenti ludici tecnologicamente appetibili, capaci di attirarli senza renderli fruitori passivi ma soggetti attivi che costruiscono, progettano, pensano, provano e verificano, con l'intento di educarli a riconoscere nelle tecnologie il mezzo e non il fine delle attività. Avendo presente che la dimensione emotiva svolge un ruolo fondamentale nell'apprendimento dei bambini, soprattutto in età infantile, in questo modulo emozioni e sentimenti si intrecceranno contribuendo attivamente (in maniera positiva o negativa) all'apprendimento. L'emozione positiva si trasforma così in sentimento positivo, ossia nel desiderio di apprendere, giocando un ruolo primario nell'infanzia, periodo nel quale si innescano meccanismi di memorizzazione cosciente e volontaria. E in questo caso l'errore (far giungere il robottino sull'ostacolo) deve essere unicamente inteso come tentativo attuato.</p> <p>Per la costruzione del gruppo di lavoro ci si baserà sul concetto di inclusione: l'idea e quella di riuscire a svolgere le attività del progetto per tutti i bambini della sezione, effettuando pertanto accorgimenti ai vari percorsi in base alle esigenze del singolo bambino. Per questo il team-docenti sarà formato dal docente esperto, dall'insegnante curricolare e dall'insegnante di sostegno.</p> <p>Il percorso realizzato in sezione sarà articolato in sei fasi operative. Per stimolare l'attenzione e la motivazione dei bambini si partirà agganciandoci alle attività dell'UDA in corso con il racconto della storia di un'ape infortunata che, non potendo volare, si era persa nel prato e aveva bisogno di INDICAZIONI per tornare al suo alveare, quindi si chiederà ai bambini di aiutare il personaggio a RISOLVERE IL PROBLEMA. Nelle fasi successive c'è la creazione del contesto attraverso la realizzazione di percorsi, prima motori e poi grafici. Nel percorso motorio ciascun bambino interpreta l'ape che, muovendosi su un reticolo formato da quadrati predisposto sul pavimento, dovrà raggiungere l'alveare (OBIETTIVO) secondo precise indicazioni: un passo alla volta in avanti, indietro, a destra e sinistra di 90° evitando gli ostacoli che si trovavano sulla strada. Ogni spostamento sarà segnato ponendo delle frecce che ne spiegano la direzione.</p> <p>Dall'esperienza diretta si passerà alla sua rielaborazione grafica in cui ogni bambino avrà ritagliato ed incollato le frecce su un reticolo disegnato su foglio A4 che rappresenta il tappeto di gioco, prima senza e poi con gli ostacoli. Successivamente si passerà alla fase più entusiasmante: l'arrivo di Bee-Bot, una piccola ape robot programmabile i cui movimenti vengono attivati premendo in sequenza i tasti posti sul dorso, sui quali sono disegnate le stesse frecce utilizzate nelle precedenti fasi. Una volta che i bambini avranno preso dimestichezza con i comandi di Bee-Bot si procederà all'assegnazione del compito di guidare l'ape lungo il percorso. Sarà necessario, a questo punto, predisporre un nuovo reticolo formato da quadrati di 15 cm, in quanto il robot è programmato su spostamenti di tale lunghezza. Il nuovo reticolo sarà da noi realizzato su foglio di carta-pacco. Il percorso si conclude con la presentazione dell'App Blue-bot sul tablet. I bambini, nativi digitali, conoscono già questo strumento e sanno come funziona. Poiché l'App Blue-bot è scaricabile gratuitamente da internet, i genitori avranno la possibilità di far proseguire a casa ai propri figli le attività svolte a scuola.</p>
Data inizio prevista	03/07/2017
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)



Sedi dove è previsto il modulo	RMAA8DB01V
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ciao, mi chiamo Tom Cod!

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

Elenco dei moduli

Modulo: Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)

Titolo: Roger racconta (le storie del Museo "Roger Lambreckt" di Artena)

Dettagli modulo

Titolo modulo	Roger racconta (le storie del Museo "Roger Lambreckt" di Artena)
Descrizione modulo	<p>Obiettivi didattico formativi del modulo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sollecitare la curiosità e la motivazione all'esplorare • sviluppare abilità quali l'indagine e l'esplorazione attraverso l'uso dei sensi • sviluppare la consapevolezza dell'esistenza di problemi e la possibilità di poterli affrontare e risolvere • sviluppare la capacità di formulare ipotesi e fare previsioni <p>I contenuti:</p> <p>Storie di sassi. Dentro i sassi ci sono delle storie straordinarie che possono essere scoperte solo con curiosità, pazienza, osservazione.</p> <p>Segni e disegni. Leggere il libro della Terra e gli oggetti antichi conservati nel Museo, per scoprire cosa ci raccontano del passato e conoscere piccoli episodi della storia del nostro mondo.</p> <p>Le principali metodologie:</p> <p>La metodologia prescelta esclude un apprendimento nozionistico, per incentivare un rapporto creativo con l'universo artistico attraverso la sollecitazione suscitata dalle opere esposte.</p> <p>Si utilizzerà principalmente il lavoro in piccolo attraverso "il cooperative learning", attività</p>



di brainstorming, circle time, tutto ciò per arrivare alla produzione di manufatti, attraverso attività di tipo pittorico e manipolativo.

I risultati attesi:

Gli esiti complessivi del progetto possono essere sia tangibili (ad esempio incrementare la fruizione del museo da parte di un certo numero di utenti per le iniziative proposte), che intangibili, come una modificata percezione della sede museale da parte della comunità locale. È chiaro che i secondi impongono tempi più lunghi e sono più difficilmente misurabili. Inoltre, si prevede, per i bambini, un potenziamento delle competenze di base a livello cognitivo e delle competenze progettuali:

- acquisire conoscenze nell'ambito delle tematiche proposte, che possono fortemente concorrere alla formazione e alla loro consapevolezza culturale, propedeutiche all'acquisizione di competenze specifiche
- sviluppare capacità nel campo del disegno e delle tecniche di rappresentazione, e produzione di artefatti da destinare al museo stesso;
- utilizzare i nuovi linguaggi multimediali.

Le modalità di verifica:

Il percorso progettuale ed i processi di apprendimento messi in atto, saranno verificati attraverso il lavoro di organizzazione dei dati raccolti.

Nel monitoraggio finale si porrà particolare attenzione sull'attività svolta e sui risultati conseguiti facendone oggetto di relazione da parte di tutti i partecipanti.

Tale relazione conterrà: - la descrizione delle attività - il conseguimento degli obiettivi previsti - la valutazione delle risorse umane e materiali - l'acquisizione dei commenti dei bambini sulle attività proposte. La sistemazione dei dati raccolti, permetterà di valutare le capacità di attenzione, di rielaborazione degli alunni come pure la loro attenzione ed il rispetto delle regole in un luogo, il museo, che è proprietà di tutti.

L'osservazione del comportamento degli allievi e la puntuale raccolta delle osservazioni e dei commenti a conclusione del progetto, eseguito dai docenti, costituirà parte integrante della verifica e valutazione finale.

La diffusione dei risultati avverrà attraverso la realizzazione di un Workshop di fine progetto, una Mostra, una pubblicazione on line/ e-book. Tutto ciò che verrà prodotto durante lo svolgimento del progetto verrà pubblicato sui siti istituzionali

La valutazione

Si utilizzeranno due questionari, uno per i genitori per la Valutazione della comunicazione e gradimento dell'attività didattica ed uno per i bambini con delle "Faccine" da barrare. Anche le conversazioni guidate sull'attività svolta, verranno considerate materiale utile per la valutazione del Progetto.

Data inizio prevista	18/09/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)
Sedi dove è previsto il modulo	RMAA8DB01V
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Roger racconta (le storie del Museo "Roger Lambreckt" di Artena)

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



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 ISTITUTO COMPRENSIVO
ARTENA (RMIC8DB002)

Costo			unitario		ggetti	
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: MiglioraMenti in corso

Descrizione progetto	Il progetto "Migliora-Menti in corso", nasce dall'esigenza di migliorare l'azione formativa dell'Istituto in modo da evitare il più possibile i casi di insuccesso scolastico e di ripetenze. Ciò è legato anche a situazioni particolari riconducibili alla presenza di alunni di cittadinanza non italiana e di soggetti portatori di disagi socio culturali. L'azione è finalizzata a rafforzare i processi di apprendimento e lo sviluppo delle competenze di base degli studenti degli ordini di scuola dove maggiormente si evidenziano problemi di deficit di competenze. Sono previste azioni strutturate di recupero delle competenze di base (italiano, matematica e lingua straniera), attraverso l'immissione di nuovi docenti nelle scuole a supporto dei docenti ordinari anche attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La popolazione di Artena dai dati esaminati risulta a media struttura multietnica. La maggior parte dei lavoratori ha caratteristiche di pendolarismo; una minima parte della forza lavorativa è dedicata all'agricoltura, all'industria e è impiegata nel settore terziario. I lavoratori residenti sono per lo più artigiani, commercianti, agricoltori, operai del settore edile. Molte donne lavorano a tempo pieno con turnazioni o a part time. Da un'indagine interna all'I.C. risulta una scarsa preparazione culturale della popolazione. In questo contesto socio-economico gli alunni presentano situazioni familiari e bisogni socio-culturali molto diversificati. Le opportunità del territorio sono rappresentate dal Museo Archeologico Comunale, dalla Biblioteca, dalla disponibilità dell'Ente Locale a garantire il trasporto gratuito degli alunni per progetti svolti nell'ambito dei 25 km. Infine una grande risorsa consiste nella collaborazione delle associazioni culturali e sportive presenti nel territorio.

Obiettivi del progetto

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

Le finalità principali del progetto sono le seguenti: prevenire l'insuccesso scolastico; aumentare il livello delle competenze disciplinari; promuovere la piena integrazione. All'interno dei moduli didattici, relativamente a ciascuna disciplina, vengono programmati e realizzati percorsi di studio che si avvalgono di strategie metodologiche diversificate per le particolari esigenze degli allievi, finalizzate al recupero o al potenziamento delle competenze: lezione frontale; lavoro a piccoli gruppi; attività di tutoraggio tra pari; affiancamento individuale; utilizzo di linguaggi multimediali; utilizzo di materiale didattico predisposto semplificato o di approfondimento. Sono previste azioni strutturate di recupero delle competenze di base (italiano e matematica), attraverso l'immissione di nuovi docenti nelle scuole a supporto dei docenti ordinari anche attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie. I progetti saranno integrativi rispetto all'attività didattica ordinaria e favoriranno la piena inclusione degli studenti nell'ambiente scolastico. Condizione fondamentale per il successo dell'intervento sarà l'integrazione e la condivisione delle azioni tra i docenti impegnati nelle attività progettuali e quelli in organico. Il personale aggiuntivo costituirà una dotazione a disposizione di ciascuna istituzione scolastica coinvolta nei progetti, e sarà impiegato in via continuativa ed esclusiva nella realizzazione delle iniziative progettuali per il rafforzamento delle discipline.

Caratteristiche dei destinatari

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

Il progetto parte dalle risultanze dell'autovalutazione d'istituto, così come contenuta nel Rapporto di Autovalutazione (RAV), in particolare per quanto riguarda l'analisi del contesto in cui opera l'istituto, gli esiti documentati degli apprendimenti degli studenti, la descrizione dei processi organizzativi e didattici messi in atto. Si riprendono qui in forma esplicita, come punto di partenza per la redazione del Progetto, gli elementi conclusivi del RAV e cioè: Priorità, Traguardi di lungo periodo, Obiettivi di breve periodo. Le priorità che l'Istituto si è assegnato per il prossimo triennio sono: 1) Miglioramento dei risultati nelle prove standardizzate nazionali; 2) Riduzione della concentrazione di studenti in uscita su livelli medio - bassi (6/7). Pertanto il Progetto sarà rivolto in particolare agli alunni che presentano difficoltà nelle competenze di base, in particolare riguardo la matematica, l'italiano e la lingua inglese.



Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

Le attività finanziate si svolgeranno secondo modalità strettamente connesse alla normale attività didattica, durante l'anno scolastico, in orario pomeridiano oppure durante il periodo estivo, attraverso il pieno coinvolgimento del Collegio dei docenti, sia nella fase progettuale che in quella attuativa. Per realizzare in maniera più efficiente ed efficace l'attività progettuale, verrà garantita una solida struttura amministrativa di supporto. Attraverso il finanziamento di collaboratori scolastici e di personale amministrativo. Dovranno, inoltre, essere incoraggiate le attività didattiche che, avvalendosi di metodi e approcci innovativi, prevedano la sperimentazione di nuove strategie di apprendimento e insegnamento che accrescano la motivazione dello studente, favorendone di conseguenza il successo scolastico.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Per poter essere centro di riferimento per l'intera comunità la scuola non può prescindere da un rapporto di sinergia con il territorio ed i soggetti (pubblici e privati) che operano su di esso. Si intende anche avviare un partenariato con ente giuridico che abbia sviluppato una piattaforma didattica digitale per la formazione in aula e a distanza con uso di LIM interattiva; che operi nel settore delle certificazioni informatiche e della formazione; che presti consulenza per la progettazione e successivamente per la formazione dei docenti, per la fornitura del materiale didattico e assistenza continua per tutta la durata del progetto. Si intende collaborare con un ente giuridico in qualità di operatore qualificato, in grado di supportare le scuole, avente esperienza pluriennale, tramite la consulenza progettuale per gli avvisi pubblici PON - Programma Operativo Nazionale, sviluppando progetti coerenti con gli avvisi ministeriali. Finalità: supporto e gestione processi formativi, innovazione della didattica con metodi flipped classroom.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO
ARTENA (RMIC8DB002)

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.

L'innovazione tecnologica è condizione imprescindibile per garantire quel supporto necessario per rendere la didattica più coinvolgente. Da qui la necessità di sfruttare al meglio le innovazioni tecnologiche e scientifiche per contrastare l'insuccesso scolastico. In questi ultimi anni il mondo della scuola è stato coinvolto (in molti casi travolto) da novità che, spesso, hanno cambiato la prospettiva dell'insegnamento e dell'apprendimento. L'idea di una didattica soprattutto trasmissiva, cattedratica non è più adatta per i nostri studenti che hanno sempre più necessità di "guardare dentro le cose", di "sporcarsi le mani". La robotica è una attività innovativa che contribuisce in maniera forte all'acquisizione delle competenze non solo disciplinari, ma anche relazionali, comunicative e che tocca aspetti non solo strettamente didattici, ma anche educativi. Ci si propone di contribuire all'innovazione dei processi formativi nel settore matematico-scientifico attraverso la robotica educativa e costruttivista, proponendo un laboratorio integrato di matematica, scienze e nuove tecnologie, fornendo informazioni sull'applicazione della robotica in classe, stimolando il ragionamento logico-matematico degli alunni mediante la risoluzione di problemi pratici (scelta dei materiali, progettazione, programmazione di adeguato livello di complessità), creando situazioni nelle quali è necessario utilizzare competenze di tipo diverso (organizzative, matematiche e tecnologiche).

Coerenza con l'offerta formativa

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

Per l'attuazione del progetto, oltre i Kit robotici Arduino e relativo software di sviluppo e la stampante 3D, si utilizzeranno sia lo spazio che le attrezzature della CI@sse 2.0 (25 Computer portatili, LIM) che attualmente sono più agilmente utilizzate nella didattica grazie soprattutto alla realizzazione del cablaggio WI-FI dell'Istituto, reso possibile dall'assegnazione dei Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2020" - Asse II Infrastrutture per l'istruzione – Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) - Obiettivo specifico – 10.8 – "Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi" – Azione 10.8.1 Interventi infrastrutturali per l'innovazione tecnologica, laboratori di settore e per l'apprendimento delle competenze chiave.

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.

Affinché si attui una didattica realmente inclusiva, che possa favorire indistintamente il processo d'apprendimento di tutti (BES-DSA), si propone il COOPERATIVE LEARNING, una specifica metodologia di insegnamento dove si apprende collaborando. Ogni bambino è artefice del successo del gruppo ed è spinto a collaborare per il raggiungimento di obiettivi comuni. Ognuno all'interno del gruppo ha un ruolo e l'insegnante è una guida, un facilitatore e struttura l'ambiente d'apprendimento.

Il Cooperative può essere applicato ad ogni disciplina ed è una pratica assai valida per dar vita ad ambienti capaci di contribuire all'incremento di apprendimenti significativi che vadano oltre la semplice assimilazione di informazioni per arrivare alla creazione di significati e alla riflessione attiva e critica, dove in condizioni di accettazione, inclusione, solidarietà, si possano svolgere processi cognitivi, relazionali ed emotivi, nei quali, le difficoltà, diventano opportunità di sviluppo cognitivo e sociale.

In questo scenario la LIM non può essere considerata esclusivamente un mero strumento, ma va pensata 'dentro' al contesto di apprendimento, all'interno della vita della classe, in un processo circolare tra insegnante-allievo-attività di apprendimento-ricieste poste dalle attività e può essere utilizzata nelle diverse fasi e rappresenta la finestra per le anticipazioni cognitive, la sintesi finale, la raccolta di idee, le costruzioni di mappe, la presentazione dei lavori svolti.

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.

In termini di risultati attesi, si prevede di riuscire a stimare gli impatti degli interventi sugli studenti lungo molteplici dimensioni, non solo di apprendimento (voti, bocciature, performance nei test INVALSI, scelte scolastiche e tasso di dispersione) ma anche in termini di affettività, cittadinanza attiva, spirito di gruppo, competenze reali spendibili anche nel mondo del lavoro. Questo intervento andrà, inoltre, a rafforzare il piano contro la dispersione scolastica già messo in atto dalla scuola poiché una scuola più concreta e meno cattedratica potrebbe risultare più accattivante per i ragazzi con maggiori fragilità e con carenze più o meno gravi nello studio. Il progetto sarà valido strumento per l'integrazione e l'inclusione di ragazzi con disabilità e bisogni educativi speciali data l'impostazione laboratoriale e l'utilizzo di metodologie didattiche concrete e innovative.



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).

Dopo l'approvazione del progetto verrà data comunicazione ai docenti della scuola, nel caso siano coinvolti nel progetto come docenti esperti o tutor; ci sarà successivamente la pianificazione delle attività da parte della scuola che coinvolge DS, DSGA, docenti, personale amministrativo, studenti e genitori. I docenti esperti e tutor coinvolti nel progetto riceveranno una formazione di base sull'uso delle tecnologie digitali e nell'ambito del partenariato e della collaborazione con l'ente giuridico. Questa formazione di base avrà una durata di 2/3 ore, effettuata con webinar/workshop. Per ogni modulo di rinforzo verrà comunicata agli studenti l'iscrizione al corso di potenziamento. Gli studenti che hanno fatto parte del progetto potranno continuare a fruire dei contenuti per altri 6 mesi oltre la fine dei corsi e successivamente potranno proporsi loro stessi come tutor per i propri compagni. I materiali utilizzati coerenti con i programmi scolastici nell'azione di rafforzamento potranno essere fruiti anche da tutti gli studenti, previa apposita licenza d'uso. Del progetto la scuola darà visibilità a tutta la comunità scolastica sul proprio sito.

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

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

Per coadiuvare la realizzazione di questo progetto verrà predisposto un piano di comunicazione con una doppia valenza: da una parte quella tipica di un tale strumento e cioè di "comunicare" all'esterno ciò che si sta realizzando (in primis dagli attori stessi, che saranno stimolati a fare il classico passa parola fra i propri familiari e/o conoscenti e poi anche mediante il supporto delle associazioni di volontariato che collaborano con la scuola per la diffusione e pubblicizzazione delle attività progettuali) e dall'altra parte quella di usare il piano di comunicazione come uno strumento trasversale, un processo organizzativo che, attraversando l'intero progetto, coinvolgendo costantemente ed interamente i destinatari del progetto stesso funge da monitoraggio del progetto stesso nelle sue modalità organizzative ed attuative. Per promuovere il progetto, quindi, la scuola metterà a disposizione il proprio sito internet istituzionale sul quale sarà creata una sezione dedicata che conterrà tutte le fasi di sviluppo dei lavori. Su questa sezione, inoltre, sarà monitorato l'andamento dei lavori mediante la pubblicazione di testi, immagini, filmati, interviste e relazioni degli alunni coinvolti. Lo stesso sito sarà utilizzato quale piattaforma di promozione del progetto, mettendo in evidenza le fasi che saranno ritenute salienti ai fini del completamento dei lavori, attraverso news in evidenza e una newsletter.



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
A colpi di Mouse!	Pagina 41 del PTOF	http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/RMIC8DB002?codTipFil=14&prgDoc=1&disp=attach
Eureka!	Pagina 40 del PTOF	http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/RMIC8DB002?codTipFil=14&prgDoc=1&disp=attach
Lingua in azione!	Pagina 42 del PTOF	http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/RMIC8DB002?codTipFil=14&prgDoc=1&disp=attach
Un'orchestra di emozioni!	Pagina 43 del PTOF	http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/render/document/RMIC8DB002?codTipFil=14&prgDoc=1&disp=attach

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. eg. to
Strutturazione di percorsi laboratoriali polifunzionali per il miglioramento delle competenze scientifiche e linguistiche. La scuola intende collaborare con un soggetto che disponga di una piattaforma tecnologica per la formazione d'aula e materiali didattici fruibili sia in aula, sia a distanza in modalità "Flipped Classroom", con coinvolgimento dei genitori e preveda prospettive di scalabilità e replicabilità, come previsto dal progetto PON, chedisponga inoltre di esperti e tutor.		La maggior parte dei moduli, dunque, sarà affidata ad attori esterni alla scuola che hanno una documentata esperienza e professionalità e sono, possibilmente, presenti nell'elenco istituzionale degli enti partner dei soggetti interessati a collaborare con il MIUR. Ognuno scenderà in campo con le proprie competenze e professionalità e renderà possibile la realizzazione del progetto.				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli



Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Mettiamoci alla prova!	€ 5.082,00
Chi ha paura della Matematica!	€ 5.082,00
'Elementi di Robotica educativa basata su Arduino e Coding per la didattica'	€ 5.082,00
'Elementi di Robotica educativa basata su Arduino e Coding per la didattica' per gli alunni della Scuola Secondaria di primo grado	€ 5.082,00
Chi ha paura della Matematica 2 - per gli alunni della scuola secondaria di primo grado	€ 5.082,00
Improve your English	€ 5.082,00
Espanol que divertido!	€ 4.561,50
Quelle chance, le français!	€ 4.561,50
Ready, steady, go!	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.697,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Mettiamoci alla prova!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Mettiamoci alla prova!
Descrizione modulo	Considerando che le prove INVALSI fanno parte dell'autovalutazione della scuola e quindi rivestono una sempre maggiore importanza in tale contesto, che uno dei punti chiave del nostro P.d.M. riguarda proprio il miglioramento nei risultati Invalsi, si è pensato di attivare un modulo del progetto che preveda l'utilizzo di una piattaforma che abbia al suo interno la "SIMULAZIONE DELLE PROVE INVALSI DIGITALI ED INTERATTIVE" con la correzione automatica e le pillole formative per colmare le lacune emerse. Questo sistema utile e veloce consentirebbe al dirigente di effettuare una azione, per gli studenti ed i docenti, volta al miglioramento degli esiti invalsi così come richiesto dal piano di miglioramento. Tale piattaforma propone le domande così come sono state poste nella prova invalsi, non sono quindi domande a risposta multipla ma la simulazione precisa della domanda così come è stata proposta da Invalsi. Questo permette di raccogliere dei dati precisi sulle competenze invalsi di ogni singolo studente, che potranno essere certificate attraverso il conseguimento dei badges. La piattaforma, inoltre, consente ai docenti di organizzare, per ogni classe, delle verifiche durante l'anno scolastico grazie alle simulazioni basate sulle prove invalsi degli anni precedenti. Attraverso la funzione 'RADAR' saranno evidenziati i fabbisogni formativi degli studenti e delle singole classi, un valido aiuto ai docenti per predisporre le azioni correttive atte a colmare le carenze evidenziate
Data inizio prevista	11/09/2017
Data fine prevista	29/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre



Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8DB013
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Mettiamoci alla prova!

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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Chi ha paura della Matematica!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Chi ha paura della Matematica!
Descrizione modulo	Chi di noi, non ha vissuto una fase della propria vita in cui ha avuto paura della matematica? Sogni e incubi infestati da mostri composti per metà professori e per metà numeri, hanno turbato e reso insonni le nostre notti. La paura della matematica nasce dal modo in cui ci relazioniamo con essa, dalle esperienze fatte e dal modo in cui ci è stata presentata. Attraverso un percorso artistico, si analizzano le cause che hanno creato un'immagine negativa della matematica, affrontandole con strumenti creativi e di problem solving. Trovate le cause si individueranno soluzioni personalizzate per ogni allievo attraverso un diagramma di Ichaua (digramma a lisca di pesce) e un'analisi di Pareto con un action plan di 15 settimane. Il lavoro sarà monitorato nel tempo per misurarne i risultati e apportare di volta in volta le dovute modifiche.
Data inizio prevista	01/07/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8DB014
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Chi ha paura della Matematica!

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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: 'Elementi di Robotica educativa basata su Arduino e Coding per la didattica'

Dettagli modulo

Titolo modulo	'Elementi di Robotica educativa basata su Arduino e Coding per la didattica'
Descrizione modulo	<p>In questi ultimi anni il mondo della scuola è stato coinvolto (in molti casi travolto) da tutta una serie di novità che, spesso, hanno cambiato la prospettiva dell'insegnamento e di conseguenza dell'apprendimento. L'idea di una didattica soprattutto trasmissiva, cattedratica non è più adatta per i nostri studenti che hanno sempre più necessità di "guardare dentro le cose", di "sporcarsi le mani". La robotica può essere considerata, a tutti gli effetti, una attività innovativa che contribuisce in maniera forte all'acquisizione delle competenze non solo disciplinari, ma anche relazionali, comunicative e che tocca, quindi, aspetti non solo strettamente didattici, ma anche educativi. Il modulo si propone di contribuire alla innovazione dei processi formativi nel settore matematico-scientifico attraverso la robotica educativa costruttivista; proporre un laboratorio integrato di matematica, scienze e nuove tecnologie; fornire informazioni sull'applicazione della robotica in classe attraverso la costruzioni di unità didattiche mono e multi-disciplinari; stimolare il ragionamento logico-matematico degli alunni mediante la risoluzione di problemi pratici (scelta dei materiali, progettazione, programmazione di adeguato livello di complessità), creando situazioni nelle quali è necessario utilizzare competenze di tipo diverso (organizzative, matematiche e tecnologiche).</p> <p>Il programma del corso sarà così dettagliato: Arduino - Introduzione generale; L'elettronica Arduino; Pin digitali ed analogici; La logica computazionale: Light - Bot; Scratch, Blockly; La programmazione e l'IDE Arduino; Sensori ed attuatori Led Potenzimetri, pulsanti, servo e motori; Misurare le distanze ed individuare gli ostacoli: sensori ad ultrasuoni e ad infrarossi; Gli shield.</p>
Data inizio prevista	03/07/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8DB014
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'Elementi di Robotica educativa basata su Arduino e Coding per la didattica'

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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: 'Elementi di Robotica educativa basata su Arduino e Coding per la didattica' per gli alunni della Scuola Secondaria di primo grado

Dettagli modulo

Titolo modulo	'Elementi di Robotica educativa basata su Arduino e Coding per la didattica' per gli alunni della Scuola Secondaria di primo grado
Descrizione modulo	<p>In questi ultimi anni il mondo della scuola è stato coinvolto (in molti casi travolto) da tutta una serie di novità che, spesso, hanno cambiato la prospettiva dell'insegnamento e di conseguenza dell'apprendimento. L'idea di una didattica soprattutto trasmissiva, cattedratica non è più adatta per i nostri studenti che hanno sempre più necessità di "guardare dentro le cose", di "sporcarsi le mani". La robotica può essere considerata, a tutti gli effetti, una attività innovativa che contribuisce in maniera forte all'acquisizione delle competenze non solo disciplinari, ma anche relazionali, comunicative e che tocca, quindi, aspetti non solo strettamente didattici, ma anche educativi. Il modulo si propone di contribuire alla innovazione dei processi formativi nel settore matematico-scientifico attraverso la robotica educativa costruttivista; proporre un laboratorio integrato di matematica, scienze e nuove tecnologie; fornire informazioni sull'applicazione della robotica in classe attraverso la costruzioni di unità didattiche mono e multi-disciplinari; stimolare il ragionamento logico-matematico degli alunni mediante la risoluzione di problemi pratici (scelta dei materiali, progettazione, programmazione di adeguato livello di complessità), creando situazioni nelle quali è necessario utilizzare competenze di tipo diverso (organizzative, matematiche e tecnologiche).</p> <p>Il programma del corso sarà così dettagliato: Arduino - Introduzione generale; L'elettronica Arduino; Pin digitali ed analogici; La logica computazionale: Light - Bot; Scratch, Blockly; La programmazione e l'IDE Arduino; Sensori ed attuatori Led Potenzimetri, pulsanti, servo e motori; Misurare le distanze ed individuare gli ostacoli: sensori ad ultrasuoni e ad infrarossi; Gli shield.</p>
Data inizio prevista	03/07/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8DB013
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'Elementi di Robotica educativa basata su Arduino e Coding per la didattica' per gli alunni della Scuola Secondaria di primo grado

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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: Chi ha paura della Matematica 2 - per gli alunni della scuola secondaria di primo grado

Dettagli modulo

Titolo modulo	Chi ha paura della Matematica 2 - per gli alunni della scuola secondaria di primo grado
Descrizione modulo	Chi di noi, non ha vissuto una fase della propria vita in cui ha avuto paura della matematica? Sogni e incubi infestati da mostri composti per metà professori e per metà numeri, hanno turbato e reso insonni le nostre notti. La paura della matematica nasce dal modo in cui ci relazioniamo con essa, dalle esperienze fatte e dal modo in cui ci è stata presentata. Attraverso un percorso artistico, si analizzano le cause che hanno creato un'immagine negativa della matematica, affrontandole con strumenti creativi e di problem solving. Trovate le cause si individueranno soluzioni personalizzate per ogni allievo attraverso un diagramma di Ichaua (digramma a lisca di pesce) e un'analisi di Pareto con un action plan di 15 settimane. Il lavoro sarà monitorato nel tempo per misurarne i risultati e apportare di volta in volta le dovute modifiche.
Data inizio prevista	15/09/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8DB013
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Chi ha paura della Matematica 2 - per gli alunni della scuola



secondaria di primo grado

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Improve your English

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	Improve your English



<p>Descrizione modulo</p>	<p>L'Allegato 2 dell'Avviso in oggetto chiarisce che i percorsi di potenziamento lingua straniera devono accrescere il livello di padronanza degli studenti nelle quattro abilità, quindi comprensione orale (Listening), scritta (Reading), espressione orale (Speaking) e scritta (Writing). Nel caso delle scuole secondarie, i suddetti percorsi possono prevedere una certificazione finale.</p> <p>Cambridge English Language Assessment, parte della prestigiosa University of Cambridge e prima noto come Cambridge ESOL, offre un'ampia gamma di certificazioni linguistiche riconosciute in tutto il mondo da oltre 20.000 organizzazioni (università, aziende, enti governative) come prova ufficiale di competenza linguistica. Inserire una certificazione internazionale Cambridge English a fine corso, oltre ad incidere positivamente sulla motivazione allo studio, consente di misurare il progresso effettivo nell'acquisizione delle competenze, altro indicatore di qualità del progetto chiaramente indicato nell'Avviso.</p> <p>È nostra intenzione avvicinare gli alunni all'inglese nel migliore dei modi con Cambridge English: Young Learners, che consiste in una serie di test divertenti e stimolanti, ideato per ragazzi della scuola primaria e media inferiore. Ci sono tre possibili test: Starters, Movers e Flyers. Inoltre la certificazione Cambridge English: Young Learners è disponibile anche in versione computerizzata, una scelta in più per gli studenti che con l'utilizzo del mezzo tecnologico saranno sicuramente più motivati allo studio.</p> <p>Cambridge English: Movers si rivolge ai bambini che frequentano i cicli di istruzione primaria e secondaria inferiore ed è pensato per aiutarli ad acquisire dimestichezza con l'inglese nelle fasi successive di apprendimento della lingua. Il test Cambridge English: Movers è al livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue (QCER). A questo livello, ci si aspetta che un bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprenda istruzioni di base o partecipi a una conversazione reale di base su un argomento prevedibile • comprenda avvisi, istruzioni o informazioni di base • completi moduli di base e prenda appunti, compresi orari, date e luoghi. <p>Il test comprende tutte e quattro le abilità linguistiche: Listening, Speaking, Reading e Writing.</p> <p>Cambridge English: Flyers, noto anche come Young Learners English: Flyers, è la fase successiva del percorso di apprendimento della lingua per i bambini, successiva al Cambridge English: Movers. È un ottimo metodo per dimostrare che i bambini sono in grado di utilizzare l'inglese scritto e parlato quotidianamente ad un livello base.</p> <p>Cambridge English: Flyers è il livello più alto di questi tre test divertenti e motivanti Cambridge English: Young Learners, rivolti ai bambini che frequentano i cicli di istruzione primaria e secondaria inferiore.</p> <p>Il Cambridge English Language Assessment, al fine di supportare la scuola, che acquisirebbe la qualifica di Cambridge English Preparation Centre, nella realizzazione del progetto, offre una serie di strumenti e servizi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Placement Test online per la valutazione iniziale del livello di competenza linguistica, così da stabilire con precisione il livello del Quadro Comune Europeo da raggiungere; • Materiali di preparazione ed esercitazione compatibili con corsi di durata e obiettivi variabili (30-60-100 ore), inclusi anche i materiali di preparazione e simulazione ufficiali per le certificazioni Cambridge English. • Innumerevoli risorse online gratuite sia per docenti che studenti, di supporto nella preparazione.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/07/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua straniera</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>RMMM8DB013</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Improve your English

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Espanol que divertido!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Espanol que divertido!
Descrizione modulo	<p>Il modulo riguardante una delle seconde lingue comunitarie, lo spagnolo, prevede 30 ore per corso con insegnanti esperti madre-lingua.</p> <p>L'obiettivo didattico formativo primario sarà quello di permettere ai partecipanti di calarsi in situazioni simulate di vita quotidiana nel mondo spagnolo.</p> <p>Il docente madre-lingua offrirà contenuti reali, di vissuto a livello pre-adolescenziale (musica, relazioni con i familiari, legami affettivi, gioco digitale, acquisti.....)</p> <p>La metodologia utilizzata sarà quella della conversazione libera, del lavoro a coppie, di attività ludiche.</p> <p>Alla fine del corso i partecipanti saranno in grado di esprimersi in lingua straniera in modo accettabile per la conversazione. Saranno tollerati eventuali errori fonetici e/o di intonazione che non comprometteranno tuttavia la comprensione.</p> <p>Anche la verifica/valutazione della trasmissione del messaggio comunicativo richiesto nelle varie situazioni proposte avrà una modalità gradevole, non censoria, non rigida.</p>
Data inizio prevista	18/09/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8DB013
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Espanol que divertido!

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua straniera
Titolo: Quelle chance, le français!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Quelle chance, le français!
Descrizione modulo	<p>Il modulo riguardante una delle seconde lingue comunitarie, il francese, prevede 30 ore per corso con insegnanti esperti madre-lingua.</p> <p>L'obiettivo didattico formativo primario sarà quello di permettere ai partecipanti di calarsi in situazioni simulate di vita quotidiana nel mondo spagnolo.</p> <p>Il docente madre-lingua offrirà contenuti reali, di vissuto a livello pre-adolescenziale (musica, relazioni con i familiari, legami affettivi, gioco digitale, acquisti.....)</p> <p>La metodologia utilizzata sarà quella della conversazione libera, del lavoro a coppie, di attività ludiche.</p> <p>Alla fine del corso i partecipanti saranno in grado di esprimersi in lingua straniera in modo accettabile per la conversazione. Saranno tollerati eventuali errori fonetici e/o di intonazione che non comprometteranno tuttavia la comprensione.</p> <p>Anche la verifica/valutazione della trasmissione del messaggio comunicativo richiesto nelle varie situazioni proposte avrà una modalità gradevole, non censoria, non rigida.</p>
Data inizio prevista	18/09/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8DB013
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Quelle chance, le français!

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		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €



Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: Ready, steady, go!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Ready, steady, go!
Descrizione modulo	<p>L'Allegato 2 dell'Avviso in oggetto chiarisce che i percorsi di potenziamento lingua straniera devono accrescere il livello di padronanza degli studenti nelle quattro abilità, quindi comprensione orale (Listening), scritta (Reading), espressione orale (Speaking) e scritta (Writing). Nel caso delle scuole secondarie, i suddetti percorsi possono prevedere una certificazione finale.</p> <p>Cambridge English Language Assessment, parte della prestigiosa University of Cambridge e prima noto come Cambridge ESOL, offre un'ampia gamma di certificazioni linguistiche riconosciute in tutto il mondo da oltre 20.000 organizzazioni (università, aziende, enti governative) come prova ufficiale di competenza linguistica. Inserire una certificazione internazionale Cambridge English a fine corso, oltre ad incidere positivamente sulla motivazione allo studio, consente di misurare il progresso effettivo nell'acquisizione delle competenze, altro indicatore di qualità del progetto chiaramente indicato nell'Avviso.</p> <p>È nostra intenzione avvicinare gli alunni all'inglese nel migliore dei modi con Cambridge English: Young Learners, che consiste in una serie di test divertenti e stimolanti, ideato per ragazzi della scuola primaria e media inferiore. Ci sono tre possibili test: Starters, Movers e Flyers. Inoltre la certificazione Cambridge English: Young Learners è disponibile anche in versione computerizzata, una scelta in più per gli studenti che con l'utilizzo del mezzo tecnologico saranno sicuramente più motivati allo studio.</p> <p>Cambridge English: Movers si rivolge ai bambini che frequentano i cicli di istruzione primaria e secondaria inferiore ed è pensato per aiutarli ad acquisire dimestichezza con l'inglese nelle fasi successive di apprendimento della lingua. Il test Cambridge English: Movers è al livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue (QCER). A questo livello, ci si aspetta che un bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprenda istruzioni di base o partecipi a una conversazione reale di base su un argomento prevedibile • comprenda avvisi, istruzioni o informazioni di base • completi moduli di base e prenda appunti, compresi orari, date e luoghi. <p>Il test comprende tutte e quattro le abilità linguistiche: Listening, Speaking, Reading e Writing.</p> <p>Cambridge English: Flyers, noto anche come Young Learners English: Flyers, è la fase successiva del percorso di apprendimento della lingua per i bambini, successiva al Cambridge English: Movers. È un ottimo metodo per dimostrare che i bambini sono in grado di utilizzare l'inglese scritto e parlato quotidianamente ad un livello base.</p> <p>Cambridge English: Flyers è il livello più alto di questi tre test divertenti e motivanti Cambridge English: Young Learners, rivolti ai bambini che frequentano i cicli di istruzione primaria e secondaria inferiore.</p> <p>Il Cambridge English Language Assessment, al fine di supportare la scuola, che acquisirebbe la qualifica di Cambridge English Preparation Centre, nella realizzazione del progetto, offre una serie di strumenti e servizi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Placement Test online per la valutazione iniziale del livello di competenza linguistica, così da stabilire con precisione il livello del Quadro Comune Europeo da raggiungere; • Materiali di preparazione ed esercitazione compatibili con corsi di durata e obiettivi variabili (30-60-100 ore), inclusi anche i materiali di preparazione e simulazione ufficiali per le certificazioni Cambridge English. • Innumerevoli risorse online gratuite sia per docenti che studenti, di supporto nella preparazione.



Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8DB014
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ready, steady, go!

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



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
La lingua... batte!	€ 17.046,00
MiglioraMenti in corso	€ 44.697,00
TOTALE PROGETTO	€ 61.743,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 35637)
Importo totale richiesto	€ 61.743,00
Num. Delibera collegio docenti	prot.2197 delib. n. 51 colleg
Data Delibera collegio docenti	23/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	prot. 2196 delib. 48 Consiglio
Data Delibera consiglio d'istituto	27/03/2017
Data e ora inoltro	12/05/2017 16:53:52
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Linguaggi: <u>La Bibliomagia</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Ciao, mi chiamo Tom Cod!</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.): <u>Roger racconta (le storie del Museo "Roger Lambreckt" di Artena)</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "La lingua... batte!"	€ 17.046,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Mettiamoci alla prova!</u>	€ 5.082,00	



10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Chi ha paura della Matematica!</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>'Elementi di Robotica educativa basata su Arduino e Coding per la didattica'</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>'Elementi di Robotica educativa basata su Arduino e Coding per la didattica'</u> per gli alunni della Scuola Secondaria di primo grado	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Chi ha paura della Matematica 2 - per gli alunni della scuola secondaria di primo grado</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Improve your English</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Espanol que divertido!</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Quelle chance, le français!</u>	€ 4.561,50	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Ready, steady, go!</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "MiglioraMenti in corso"	€ 44.697,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 61.743,00	