



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



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

MIUR



ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAN FELICE SUL PANARO
Via Martiri della Libertà, 151 41038 San Felice sul Panaro (Mo)
C.M. MOIC81900N - C.F. 82003010368 Tel. 053583768 - Fax
053585243

moic81900n@istruzione.it – moic81900n@pec.istruzione.it
www.icsanfelice.gov.it

Visto l' art. 6 D.L. 44/2001 ;
Vista la relazione del Direttore SGA ;
Visto il modello H bis compilato e sottoscritto dal Direttore SGA ;
Richiamata la deliberazione consiliare del 15/12/2017 con la quale è stato approvato il Programma Annuale 2018 ;
Viste le variazioni apportate al Programma Annuale 2018 già deliberate o portate a conoscenza del dal Consiglio di Istituto;
Verificato che lo stato di attuazione del programma richiede interventi modificativi rispetto alla programmazione iniziale (vedi disposti e proposte di variazione Programma Annuale 2018) ;

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Relaziona in merito all'andamento delle entrate e delle spese delle schede A1 Funzionamento amministrativo A 2 Funzionamento didattico e delle schede progetto relative ai progetti di ampliamento offerta formativa di istituto.

A1 FUNZIONAMENTO AMMINISTRATIVO : la scheda ha accolto entrate e spese per il funzionamento amministrativo di Istituto di cui spese per noleggio fotocopiatrice, spese postali, spese per formazione amministrativa, spese per pacchetti gestionali amministrazione, spese per materiali pulizia, spese tenuta conto, spese RSPP, spese per incarico DPO.

A2 FUNZIONAMENTO DIDATTICO : la scheda ha accolto entrate e spese per il funzionamento didattico di Istituto di cui spese per tessere fotocopiatrice, spese per viaggi di istruzione, spese generali non afferenti a specifici progetti.

P 35 PROGETTO LEGGERE E SCRIVERE 2015 :

Obiettivi previsti: Il Progetto è coordinato dal Servizio di Neuropsichiatria infantile AUSL di Modena - Distretto di Mirandola

Purtroppo alcuni bambini incontrano difficoltà nel processo di apprendimento della lettura e della scrittura: queste difficoltà non sono legate a problemi di intelligenza o svantaggio sociale, ma sono di origine genetica. Per i bambini con difficoltà di lettura e scrittura leggere e scrivere non risultano mai attività piacevoli, la curiosità e la voglia di imparare si riducono di fronte alla fatica necessaria per leggere.

Gli obiettivi che ci si è posti nella realizzazione del progetto sono: 1) Cambiare l'approccio culturale della scuola verso i disturbi specifici dell'apprendimento. 2) Potenziare le abilità fondamentali per l'apprendimento della lettura e della scrittura, 3) Individuare precocemente le difficoltà di apprendimento, in particolare della letto-scrittura;4) realizzare interventi didattici efficaci e adeguati alle esigenze degli alunni -5) Sperimentare percorsi didattici innovativi nella logica della didattica inclusiva - Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Destinatari: Il progetto inizia l'ultimo anno della scuola dell'Infanzia con attività di sensibilizzazione verso la lingua scritta, di tipo ludico e legate alle routines dei bambini, continua nelle classi prime, seconde della scuola primaria, prevedendo la somministrazione di prove periodiche condivise a livello distrettuale e la realizzazione di laboratori di recupero sulle difficoltà riscontrate.

Obiettivi raggiunti: Già dalla scuola dell'infanzia c'è un primo risultato che consente ai docenti di formare il più possibile classi eterogenee e di porre attenzione agli alunni che già hanno presentato disturbi.

Attraverso la somministrazione di 3 screening ogni anno (iniziale, a metà anno e finale) e l'attuazione di laboratori settimanali per classi parallele di recupero e rinforzo, mirati, al termine della seconda c'è stata l'indicazione alle famiglie dell'invio al SNPI. Diverse famiglie hanno accolto l'invito.



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020

MIUR

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

P 36 PROGETTI SCUOLA INFANZIA 2017-18

Progetto musica:

La musica svolge un ruolo fondamentale nella vita del bambino che grazie ad essa sviluppa capacità di introspezione, di comprensione e di comunicazione, rafforzando l'attitudine di alimentare la propria immaginazione e la propria creatività.

L'insegnante, esperto della Scuola Comunale di musica di Mirandola "Andreoli" porrà particolare attenzione a che l'ambiente d'apprendimento e le metodologie utilizzate favoriscano da parte del bambino l'apprezzamento e il gusto per l'avvenimento musicale, dal più breve e semplice al più complesso e articolato. Con l'ascolto animato si invitano i bambini a cogliere nel movimento l'essenza della musica.

I contenuti espressivi della musica (ritmo, frase, forma, dinamiche, timbri ecc.) diventano il riferimento nella realizzazione di giochi dove partecipare per il piacere fisico/ senso motorio, per la gioia di vivere l'immaginario e il gusto di confrontarsi con le regole.

Obiettivi previsti:

Aprire al piacere della musica nel percorso di crescita della prima infanzia.

Accrescere la capacità di attenzione e ascolto.

Prendere consapevolezza dell'associazione movimento del corpo/ suono quiete/silenzio.

Sviluppare la capacità di partecipare al gioco e alla produzione sonora di gruppo

Esprimersi con soddisfazione.

Rafforzare le prime fondamenta della socializzazione

Destinatari: tutti gli alunni della scuola dell'infanzia, per un'ora, settimanalmente per tutto il corso dell'anno scolastico.

Obiettivi raggiunti: tutti gli alunni hanno realizzato spettacoli a Natale e a fine anno dimostrando di aver acquisito buona percezione del ritmo e capacità di sincronizzarsi con i compagni.

Creatività ed espressione

Il progetto espressivo-creativo cerca, attraverso l'esplorazione e la manipolazione di far acquisire una buona motricità fine. Il contatto con materiali e strumenti differenti porta i bambini a sviluppare la loro fantasia e a immaginare diverse possibilità e soluzioni per creare dal materiale informe un oggetto definito e personalizzato.

Obiettivi previsti

Controllare l'esecuzione del gesto; affinare le percezioni sensoriali; potenziare la fiducia e la stima in sé; rafforzare la coordinazione oculo-manuale; conoscere e utilizzare in modo creativo una varietà di materiali, strumenti e tecniche espressive.

Destinatari

Partecipano al progetto le sezioni dei 4-5 anni.

P 37 PROGETTI SCUOLA PRIMARIA 2015

Le scuole primarie partecipano da vari anni a progetti musicali che vengono ideati con la finalità di progettare una didattica diversificata per garantire il successo formativo attraverso processi di integrazione, di costruzione della conoscenza, garantendo a tutti competenze e abilità di base. Il progetto ha anche l'intento di favorire i processi di comunicazione di tutti i bambini attraverso una pluralità di canali (la voce, la gestualità, il movimento, il ritmo ...).

I progetti sono stati: musica integrazione, musica inclusiva, marching band, .

Musica integrazione: L'idea di fondo che guida ogni attività è la possibilità per tutti di partecipare secondo le proprie capacità e nel rispetto dei propri tempi e modi di apprendimento. Inoltre, dal punto di vista strettamente musicale, si sfruttano repertori e attività anche di culture lontane dalla nostra. La musica è un mezzo di comunicazione anche là dove le parole diventano inaccessibili, essa permette infatti di comunicare attraverso un codice alternativo a quello verbale. Il progetto realizzato in collaborazione con la Scuola di musica Andreoli di Mirandola e il servizio di NPI è rivolto a classi delle primarie dove sono inseriti alunni certificati L.104/92. (1^A-B-E-3^C plesso Muratori; 4^A-B plesso Giannone)

Ha frequenza settimanale e durata annuale.

Obiettivi previsti: favorire l'integrazione degli alunni disabili attraverso la musica e il movimento. Favorire le dinamiche relazionali tra tutti gli alunni. Familiarizzare con elementi musicali (melodia,



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-FESR

ritmo, tempo, improvvisazione, polifonia e poliritmia), coreutici (movimenti grandi e piccoli, coordinazione, spazialità, aggregazione e individualità, body percussion), sociali (giochi a coppie e collettivi). Fornire agli insegnanti una piccola panoramica sulle diverse metodologie per la didattica musicale applicabili anche nella quotidianità, che non prevedano necessariamente l'uso di uno strumentario definito ma che sfruttino le potenzialità del corpo e della voce

Obiettivi raggiunti: il progetto ha permesso di tessere reti di solidarietà e aiuto reciproco tra gli alunni

Musica inclusiva

La rimozione delle barriere che ostacolano l'apprendimento e la partecipazione di tutti gli alunni alla vita scolastica è l'elemento fondamentale dell'educazione inclusiva per rendere reale l'educazione per tutti. Questo progetto, utilizzando la musica, ha l'obiettivo principale di favorire l'inclusione e la socializzazione nel gruppo classe, attraverso un percorso di "educazione al suono e alla musica e al movimento". Le lezioni sono state proposte seguendo i più importanti metodi didattici di propedeutica musicale (Orff-Schulwerk, Dalcroze, Kodaly) riadattandoli al potenziale del gruppo classe.

Obiettivi previsti : 1) utilizzare i linguaggi di interpretazione verbale, grafico-motorio finalizzato a far emergere il collegamento tra le strutture musicali del brano e ed i significati che esso suggerisce, 2) cogliere le funzioni primarie del linguaggio musicale: del dire, del fare (sincronizzazione ritmica con il movimento) e del sentire (sensibilità emotiva e suggestiva) 3) Fornire stimoli adeguati e fruibili a bambini in difficoltà per valorizzarne le competenze e favorire l'acquisizione di ulteriori di ulteriori abilità in un contesto di apprendimento di gruppo. 4) Sollecitare i comportamenti di aiuto reciproco. 5) interazione positiva con tutti i compagni.

Destinatari: 1^C-1^D-3^A-B-D-E-4^A-B-C-D-5^B-C-Eplesso Muratori; 1^A,2^A-B,3^A-B-5^A-B plesso Giannone.)

Obiettivi raggiunti: il progetto organizzato secondo l'alternanza esperto- docente di classe ha consentito di favorire i processi di comunicazione tra i bambini attraverso la chiarificazione e l'aiuto alla mediazione; di trasmettere il desiderio ed il piacere di esprimere attraverso una pluralità di canali sentimenti ed emozioni; condividere esperienze di creatività collettiva.

Marching Kids Band

Obiettivi previsti: apprendere le prime tecniche di marcia e di utilizzo degli strumenti a fiato e percussione messi gratuitamente a disposizione per dar vita ad una vera e propria "banda scolastica" (Marching KIDS San Felice).

Destinatari: alunni classi 2^Muratori (A-B-C-D)

Obiettivi raggiunti: gli alunni nel corso della festa della scuola si sono esibiti in una performance che ha dimostrato il loro affiatamento.

Istruzione domiciliare

Il progetto ha riguardato un'alunna di scuola primaria che per una particolare patologia è sottoposta a terapie domiciliari e ospedaliere e pertanto è impossibilitata alla frequenza scolastica. Le docenti hanno effettuato 28 ore.

Obiettivi previsti:

Garantire il diritto allo studio; soddisfare il bisogno dell'alunna di apprendere conoscere e comunicare; Mantenere i contatti con la classe.

P 38 PROGETTI SCUOLA MEDIA 2015

Progetto Potenziamento

Per innalzare il successo formativo degli alunni ed implementare la qualità, i docenti devono fare proprie le multiformi tecniche formativo-innovative che si fondono su percorsi meta cognitivi, su nuove competenze digitali e tecnologiche. I risultati formativi degli alunni, a livello di Istituto, costituiscono materiale attraverso cui rivedere la propria progettualità formativa ed operare quindi opportune scelte strategiche; a livello di azione del docente, i risultati formativi contribuiscono ad analizzare e migliorare le pratiche didattiche e valutative messe in atto; a livello di allievo i risultati formativi costituiscono una rilettura critica della propria esperienza/competenza/apprendimento e una maggiore consapevolezza di ciò che ha appreso.

L'attività del recupero/consolidamento/potenziamento risponde alla finalità della prevenzione al



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-FESR

MIUR

disagio e vuole offrire risposte ai bisogni differenziati degli alunni, per garantire loro pari opportunità formative, nel rispetto dei tempi e delle modalità diverse di apprendimento.

Il progetto è derivato dal Rapporto di autovalutazione d'Istituto che ha messo in luce come nel nostro Istituto più del 30% degli alunni appartiene ad una fascia socio-economica fragile; le famiglie di questi ragazzi non sempre sono in grado di sostenere il lavoro scolastico dei propri figli. Si registra anche una percentuale di Dsa molto alta; anche in questo caso le famiglie, spesso, non hanno le competenze necessarie per affiancare i propri figli nell'acquisizione di un proficuo metodo di studio. La presenza di numerosi alunni con differenti difficoltà di apprendimento nelle classi ha portato molti insegnanti, nel tempo, a trascurare le eccellenze

Obiettivi previsti:

Italiano: Consolidare e potenziare la padronanza linguistica ovvero il possesso ben strutturato dell'italiano che consenta a ciascun allievo: a) di esprimersi in vari contesti e per vari scopi interagendo in una pluralità di situazioni comunicative; b) di stabilire relazioni con gli altri; c) di far crescere la consapevolezza di sé e della realtà

Matematica: recupero, consolidamento e potenziamento delle conoscenze di base, sviluppo delle attività logiche e deduttive Arricchimento delle conoscenze e potenziamento delle competenze di base-Migliorare il livello di apprendimento degli alunni in matematica 2 – Accrescere la motivazione e l'interesse per le discipline; 3-Imparare a saper lavorare in gruppo; 4- Migliorare il metodo di lavoro per diventare più autonomi.

Lingua inglese: Rafforzare il livello di indipendenza nell'uso comunicativo della lingua – Favorire l'acquisizione di atteggiamenti motivanti verso l'impegno scolastico attraverso l'uso di strumenti multimediali.

Destinatari: alunni delle classi prime, seconde, terze indicati dai docenti di italiano, matematica e inglese:

Plesso Pascoli classi prime: due gruppi di recupero di italiano e due gruppi di recupero di matematica a classi aperte (7 ore per gruppo). Seconde: due gruppi di recupero di italiano e due gruppi di recupero di matematica a classi aperte (7 ore per gruppo). Terze: due gruppi di recupero di inglese (5 ore per gruppo); 4 pomeriggi di due ore con tutta la classe in compresenza con italiano e matematica per recupero/potenziamento preparazione all'esame o prove invalsi.

Plesso Gozzi: Seconde: italiano 10 ore in tutto per recupero e potenziamento matematica 8 ore in tutto per recupero e potenziamento;

Terze: italiano 6 ore di recupero + 6 di potenziamento matematica 6 ore di recupero + 6 di potenziamento inglese 8 ore di recupero

Obiettivi raggiunti: gli alunni hanno frequentato le lezioni in gruppi a classi aperte anche in orario extrascolastico e hanno superato parte delle difficoltà che presentavano.

Progetto nuoto

Consapevoli del fatto che il nuoto contribuisce a potenziare le capacità psico-motorie, socio-motorie ed espressivo-motorie dei ragazzi della scuola media e si integra efficacemente con l'insegnamento tradizionale dell'educazione fisica, consentendole di spaziare in vari ambiti, in nome dei principi di multidisciplinarietà e di polivalenza educativa.

Obiettivi previsti: Migliorare l'acquaticità e la coordinazione dinamica generale in acqua • Migliorare le tecniche degli stili di nuoto • Essere autonomi in un ambiente extrascolastico • Rispettare le regole di un ambiente pubblico favorire il controllo dell'emotività e sviluppare l'autostima; sviluppare coerenti comportamenti relazionali.

Destinatari: alunni delle classi seconde

Obiettivi raggiunti: la valutazione finale, da parte degli istruttori, dei livelli raggiunti seguendo le indicazioni FIN ha evidenziato un buon livello di partecipazione e di impegno da parte degli alunni.

Progetto madrelingua

Il progetto si pone l'obiettivo di motivare ed incoraggiare gli alunni a conseguire futuri apprendimenti. La capacità di comunicare in lingua inglese, darà loro fiducia, favorendo il confronto e la condivisione di culture diverse, nel pieno rispetto delle diversità, favorirà il miglioramento dei rapporti interpersonali e comportamentali, nell'ottica di una sana e consapevole convivenza civile. Inoltre l'utilizzo di molteplici canali espressivi potenzierà l'uso delle nuove tecnologie. Sono state effettuate 108 ore .



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-FESR

Obiettivi previsti

Potenziamento delle conoscenze di base in lingua inglese.

Capacità di interagire con scioltezza e spontaneità in una conversazione dialogica su argomenti specifici, motivando le proprie opinioni e riferiti a interessi personali o alla sfera quotidiana

- Sviluppo di elementari capacità di comprensione di un testo
- Acquisizione di un lessico adatto a descrivere esperienze, eventi, a motivare e spiegare le proprie opinioni.

Acquisizione di un lessico specifico relativo ad un argomento di discussione

- Arricchimento del proprio portfolio linguistico.
- Acquisizione di un approccio qualitativo allo studio

Destinatari

Il progetto è rivolto a tutte le classi della secondaria.

Obiettivi raggiunti

I risultati attesi dalla realizzazione di tale Progetto nella nostra scuola sono stati in gran parte raggiunti e hanno riguardato l'innalzamento dei livelli di istruzione, la pari opportunità di successo formativo, il potenziamento delle competenze linguistiche degli alunni.

P 39 PROGETTO INFORMATICA 2015:

La scheda che accoglie entrate e spese per l'implementazione / manutenzione straordinaria inerenti le tecnologie informatiche ha accolto le spese per acquisto tablet .

P 41 PROGETTO 10.8.1.A3-FESR PON-EM-2017-105 INNOVAZIONE E POTENZIAMENTO DEGLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

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; Sottoazione 10.8.1.A3 – Codice identificativo progetto 10.8.1.A3-FESR PON-EM-2017-105 – Titolo modulo : Innovazione e potenziamento degli ambienti di apprendimento

TITOLO PROGETTO :

Innovazione e potenziamento degli ambienti di apprendimento

Obiettivi Destinatari / Finalità/ Metodologie :

Potenziamento della strumentazione a disposizione delle attuali cl@ssi 2.0 e loro diffusione; implementazione di un laboratorio linguistico; creazione di una postazione dedicata all'utenza.

Premesso che l'I.C. San Felice s/Panaro:

- Dispone di connettività attualmente pari all'85% negli spazi dedicati alla didattica, che intende incrementare al 99,1% con rete WI-FI (progetto PON – Realizzazione rete WLAN),
- ciascuno spazio destinato alla didattica è dotato di connettività e vi è presente una lavagna LIM (donazioni terremoto 2012),
- ha già attive due cl@ssi 2.0 nella classe quarta scuola primaria, intende ora porsi i seguenti

obiettivi:

- diffondere la cultura digitale coinvolgendo le altre classi quarte della scuola primaria e le classi seconde,
- ampliare l'esperienza di robotica educativa (Accordi di rete già firmati per “Azione COOP per la cl@sse 2.0” e “RoboCoop”)



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



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

MIUR

- ammodernare un laboratorio linguistico nella scuola secondaria di primo grado (nel secondo plesso ciò potrà avvenire solo a seguito del trasferimento nella sede definitiva – ricostruzione terremoto). Non si ritiene predisporre di un laboratorio mobile, poiché tutte le aule sono già dotate di LIM.
- creare una postazione dedicata all'utenza: il livello medio dell'indice ESCS dell'Istituto è medio-basso, con alta incidenza media di disoccupazione e quindi l'accesso alle funzionalità del registro elettronico e all'iscrizioni on-line è problematico per molte famiglie.

In coerenza con il progetto presentato a seguito dell'Avviso PON 1 - 9035 del 13/07/2015 - FESR – realizzazione di una rete WLAN, nuovamente si declinano le peculiarità del presente progetto.

L'organizzazione del tempo-scuola verrà modificata con lezioni extracurricolari dal momento in cui sarà disponibile l'organico potenziato o l'intervento finanziario da parte dei del Comitato genitori, soprattutto alle scuole secondarie di primo grado. Le scuole dell'Infanzia e primaria sono già in gran parte a tempo pieno, riescono comunque a soddisfare le esigenze del territorio; nella scuola primaria, dovrà diffondersi l'abitudine ad effettuare il recupero e il potenziamento per piccoli gruppi, per classi parallele.

Riorganizzazione didattica-metodologica con uso di contenuti digitali attraverso la diffusione

dell'esperienza maturata nelle CI@ssi 2.0, l'utilizzo di contenuti didattici digitali provenienti dai libri di testo adottati e di quelli disponibili tramite Internet.

Si ritiene importante la disseminazione dell'esperienza delle due CI@ssi 2.0 della Scuola primaria che, per questo anno scolastico, è progettata per le classi quarte e seconde, ma che, per essere ampliata ha necessità dei ampliare le strumentazioni che richiediamo in quest'ambito PON.

Contenuti didattici delle espansioni multimediali dei libri di testo che permettono di ampliare le conoscenze e di comunicarle in chiave multimediale e/o ludica, ma anche di sintetizzare, analizzare, rielaborare attraverso schemi e mappe concettuali, e verificare. Learning object reperibili in rete e/o prodotti da docenti e/o alunni, come risorsa digitale per supportare l'apprendimento di segmenti disciplinari e/o pluridisciplinari. I Learning Object creati dai docenti possono essere destinati a una fruizione collettiva in classe o utilizzati nei percorsi personalizzati di recupero e potenziamento.

Contenuti internet: il web offre una vasta gamma di informazioni utili. Per evitare una navigazione incontrollata e dispersiva, gli alunni vengono guidati nel lavoro di ricerca e costruzione del proprio apprendimento, attraverso webquest, contenente una serie di siti di riferimento, come ad esempio



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



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

MIUR

contenuti mutuati da Wikipedia, Sapere.it, Scientificando, Atuttascuola, contenuti video da Youtube, Mosaico.rai.it. e in genere da siti didattici adeguati ad ogni ordine di scuola.

Il curriculum degli alunni sarà arricchito da nuove competenze di apprendimento e di uso consapevole delle nuove tecnologie.

Per attuare strategie di intervento specifiche indirizzate agli alunni con disabilità e per tutti gli alunni con Bisogni Educativi Speciali "INSIEME A SCUOLA CON IL WEB" è il progetto che, utilizzando la connessione Internet mobile, è metodologicamente e didatticamente accattivante per le proposte che offre agli alunni in difficoltà, soprattutto se mediato dagli interventi degli insegnanti, che motivano e consapevolizzano.

Dopo l'attivazione della struttura WLAN, i docenti saranno liberi di utilizzare approfondimenti e stimoli in supporto e/o in alternativa alla lezione uno a molti, soprattutto in linea con le programmazioni individualizzate, ma anche nella didattica a piccolo gruppo, con ampia semplificazione dell'accesso alle risorse.

Il progetto intende accedere a:

- risorse didattiche specifiche per l'apprendimento delle abilità di base;
- risorse per la Comunicazione Aumentativa e Alternativa per i soggetti con autismo e disturbi pervasivi dello sviluppo;
- siti specifici per:
 - l'apprendimento della letto-scrittura,
 - per lo sviluppo delle abilità logico-matematiche,
 - delle discipline di studio;
- l'ampliamento delle conoscenze in campo musicale;
- per l'apprendimento della lingua inglese in forma ludica.

Numerose altre strategie di intervento sono adottate dalla scuola per le disabilità e per affrontare i disagi;

progetti laboratoriali per l'autonomia, il rilassamento, l'integrazione sono contenute nel P.A.I di Istituto. Degni di nota particolare sono i progetti:

- Musica: tutti insieme;
- Musica e integrazione;



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



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

MIUR

- Marching Band.

Per attuare strategie di intervento specifiche indirizzate agli alunni con disabilità e per tutti gli alunni con Bisogni Educativi Speciali 'INSIEME A SCUOLA CON IL WEB' è il progetto che, utilizzando la connessione Internet mobile, è metodologicamente e didatticamente accattivante per le proposte che offre agli alunni in difficoltà, soprattutto se mediato dagli interventi degli insegnanti, che motivano e consapevolizzano.

Dopo l'attivazione della struttura WLAN, i docenti saranno liberi di utilizzare approfondimenti e stimoli in supporto e/o in alternativa alla lezione uno a molti, soprattutto in linea con le programmazioni individualizzate, ma anche nella didattica a piccolo gruppo, con ampia semplificazione dell'accesso alle risorse.

Il progetto intende accedere a:

- risorse didattiche specifiche per l'apprendimento delle abilità di base;
- risorse per la Comunicazione Aumentativa e Alternativa per i soggetti con autismo e disturbi pervasivi dello sviluppo;
- siti specifici per:
 - l'apprendimento della letto-scrittura,
 - per lo sviluppo delle abilità logico-matematiche,
 - delle discipline di studio;
 - l'ampliamento delle conoscenze in campo musicale;
 - per l'apprendimento della lingua inglese in forma ludica.

Numerose altre strategie di intervento sono adottate dalla scuola per le disabilità e per affrontare i disagi; progetti laboratoriali per l'autonomia, il rilassamento, l'integrazione sono contenute nel P.A.I di Istituto. Degni di nota particolare sono i progetti:

- Musica: tutti insieme;
- Musica e integrazione;
- Marching Band.

Progetti inseriti nel POF 2015/2016

- CI@sse 2.0
- RoboCoop
- Robotica educativa.

Il rinnovamento del laboratorio di lingue, non è espressamente indicato nel POF, ma ne usufruirebbero tutte le 12 classi della scuola secondaria di primo grado "Pascoli". Queste classi, da anni soffrono del mancato aggiornamento delle postazioni linguistiche, e con l'assegnazione dei fondi sarà possibile



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



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

MIUR

integrare in aula strumenti digitali interattivi, per l'impostazione di una realtà didattica attiva.

Attività di accompagnamento e formazione già incluse negli Accordi di rete "Azione Coop per la CI@sse 2.0" e "RoboCoop":

svolgimento delle attività di accompagnamento e formazione rivolte ai docenti referenti, tutor territoriali e ai docenti che intendono acquisire la nuova esperienza in collaborazione con CTS Marconi TSI dell'Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna.

POSTAZIONE INFORMATICA PER L'UTENZA : totem multitouch da collocare nell'area antistante la segreteria alunni

LABORATORIO LINGUISTICO : si è pensato di mantenere il laboratorio nell'aula tradizionale, in quanto tutte le aule sono dotate di LIM e sarebbe risultato inutile pensare ad un laboratorio mobile.

Le aule in cui si potenzierà la strumentazione di ci@sse 2.0. sono AULE AUMENTATE DALLA TECNOLOGIA .

Il progetto tecnico è stato rivisto in data 23 ottobre 2017 dal progettista che lo ha adeguato alle esigenze attuali.

Beni e servizi acquistati con il finanziamento:

Totem	<p>Totem 22" Touch i3 W10 Pro EDU bianco Totem multimediale con struttura metallica da pavimento autoportante e anti-ribaltamento. - Display 22" touch, formato 16:9 con carter e cornice metallica - Multitouch system pcap 10 tocchi - Risoluzione massima 1920x1080p. Full HD - Audio integrato - Mini-PC - Processore Intel Core i3 - Memoria RAM 4 GB - Disco SSD da 120 GB - Modulo di connessione Wi-Fi/RJ45 - Modulo di connessione Bluetooth - Licenza Windows 10 Pro National</p>
Dongle che si interfaccia a schermi, videoproiettori o LIM per il mirroring dei dispositivi	<p>Sistema wireless di interazione e collaborazione (BYOD): dispositivo collegabile a proiettore o a monitor tramite porta HDMI per condividere contenuti provenienti da smartphone, tablet o PC - Compatibile con qualsiasi display o proiettore dotato di presa HDMI. Deve supportare contenuti in 1080p full HD con sincronizzazione audio-video (lipsync) e connettersi a risorse in Cloud ed essere compatibile con Windows, Mac, iOS e Android - Possibilità di connessione ad almeno 64 utenti contemporaneamente - Split Screen: condivisione contenuti da 4 differenti fonti simultaneamente - Supporto Mirroring (Miracast e AirPlay) - Funzione Test/sondaggi e lavagna interattiva - Wireless 802.11 a/b/c/g/n 2T2R fino a 300Mbps e porta LAN RJ45 integrata - Risoluzione massima UHD</p>

istsc_moi81900n.AOmoic81900n.001.3075.09-06-2018.



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



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

MIUR

<p>Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva</p>	<p>(3840x2160) - Telecomando. Carrello di stivaggio e carica per Laboratorio Linguistico tipo Loom Plurio con temporizzatore, apertura e stivaggio dispositivi dall'alto Carrello per la ricarica temporizzata di dispositivi mobili fino a 36 tablet o fino a 20 notebook con separatori regolabili; accesso dall'alto assistito da pompa a gas; temporizzatore con spegnimento automatico di tutto il dispositivo a fine carica (tempo regolabile); pulsante di avvio con segnalazione luminosa di carica in atto; vani separati fra alloggiamento e caricabatterie; adatto ad entrare in ascensore insieme all'operatore quindi con dimensioni minime a norma 120x70 cm.</p>
<p>tablet 10.1" display DTS</p>	<p>S.O. ANDROID 6.0 o sup.; DISPLAY DA 10,1"; RISOLUZIONE PARI A 1280 X 800 PIXEL o sup.; CPU QUAD-CORE DA 1300 MHZ o sup.; MEMORIA INTERNA DA 32 GB. ; WEBCAM 2MP frontale, 5 MP posteriore con autofocus o sup.; BATTERIA con alta capacità e durata massima; con cover e con cuffie con jack singolo per tablet/notebook sovraurali semi-aperte con microfono; cavo > 2 m.; microfono con cancellazione del rumore e protezione interna contro i disturbi; regolazione volume sul filo.</p>
<p>tablet 10.1" display DTS</p>	<p>S.O. ANDROID 6.0 o sup.; DISPLAY DA 10,1"; RISOLUZIONE PARI A 1280 X 800 PIXEL o sup.; CPU QUAD-CORE DA 1300 MHZ o sup.; MEMORIA INTERNA DA 32 GB. ; WEBCAM 2MP frontale, 5 MP posteriore con autofocus o sup.; BATTERIA con alta capacità e durata massima; con cover.</p>
<p>Apple iPad – 5^ generazione 2017</p>	<p>Tablet Ipad 5° Generazione. SCHERMO:9,70 Inches, Risoluzione Schermo orizzontale : 2048 Pixels, Risoluzione Schermo verticale : 1536 Pixels, IPS; MEMORIA:32 GB, RAM : 1024 MB, ROM : 0 MB; ALIMENTAZIONE:600 min, 32,40 MAh; PROCESSORE:A9X 64 bit, 1024 MHz; SISTEMA OPERATIVO/SOFTWARE:iOS, 9; CONNETTIVITÀ: Bluetooth, Wi-Fi, Connettore Lightning; DIMENSIONE E PESO:Altezza : 240 mm, Larghezza : 169,50 mm, Profondità : 7,50 mm, 469 g. o versione superiore con custodia</p>

istsc_moi81900n.AOmoic81900n.001.3075.09-06-2018.



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020

MIUR

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

	apposita con funzione AutoSleep
Materiale per robotica e coding	Wonder Pack o SIMILARE (1 Dash – 1 Dot – 1 pack accessori – 1 xilofono per Dash – 4 connettori “Building Brick connection” – 1 catapulta)
Materiale per robotica e coding	LEGO Education WeDo 2.0 base per 2 studenti o SIMILARE (280 mattoncini, 1 blocchetto intelligente, 1 sensore di inclinazione, 1 sensore di movimento, 1 motore, valigetta in plastica con vassoio, software didattico gratuito) + Smarthhub 2 I/O + batteria ricaricabile e trasformatore + dongle bluetooth USB
Materiale per robotica e coding	Kit per tinkering comprendente Il kit deve contenere: stazione saldante, multimetro, multiutensile elettrico, pistola per colla a caldo con 6 stick, 12 motori, 24 batterie AA con 12 portabatterie 2xAA, 12 batterie 9V con portabatteria, 10 fogli di feltro colorato, 10 fogli di gomma crep, 7 fogli tessuto patchwork vari colori, 200m filo di rame, 50 LED assortiti, 12 buzzer, 12 cavetti a coccodrillo, tagliafili, cutter, pinza, forbici, gomito di spago, 100 bastoncini in legno, metro, 12 matite, righello etc. + littleBits STEAM Student Set, un assortimento dei moduli elettronici magnetici che permettono di creare circuiti anche complessi senza saldature. Si richiede, con il set, il libro "The art of tinkering" di Wilkinson e Petrich.
Materiale per robotica e coding	pezzi di ricambio misti del set base LEGO®Education WeDo
Dongle	dongle tipo Chromecast per interfaccia tablet/LIM
Sostenute le spese necessarie per pubblicizzare il finanziamento autorizzato, le spese di progettazione, collaudo, di addestramento all'uso delle attrezzature.	

Il progetto si è concluso richiedendo una proroga di un mese rispetto alla scadenza del 30 aprile 2018.

Le forniture sono state consegnate ed è stato effettuato l'addestramento all'uso delle attrezzature. Sono state sostenute le spese per pubblicità previste dalla normativa PON FESR.

P42 PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-EM-2017-184 DALLA CARTA AL DIGITALE

Asse I Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE)– Obiettivo specifico – 10.2 – “Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto dello sviluppo delle capacità dei docenti , formatori e staff ” – Azione 10.2.2. Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc...) ; Sottoazione 10.2.2A Codice identificativo progetto 10.2.2A-FSEPON-EM-2017- 184

TITOLO PROGETTO :

istsc_moic81900n.AOmoic81900n.001.3075.09-06-2018.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



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

MIUR

Dalla carta al digitale

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto "Dalla carta al digitale" punta a far acquisire agli alunni le competenze chiave enunciate dal Parlamento Europeo del 22/08/07, riguardanti le life skills (Competenze di vita). Sarà potenziata, mediante il Cooperative Learning, la partecipazione attiva e cittadinanza, accompagnata da condivisione motivata e autovalutazione mediante la strutturazione di un percorso didattico improntato alla meta cognizione; si svilupperà la consapevolezza ed espressione culturale attraverso percorsi didattici che prevedono una grande varietà di linguaggi e strumenti al fine di strutturare il pensiero concreto, simbolico e pensiero astratto-concettuale; con lo spirito di iniziativa all'interno del lavoro di gruppo(peer to peer), si valuterà la capacità di suggerire idee e percorsi innovativi, per la soluzione di un problema(problem solving).

Grazie l'acquisizione della competenza chiave "imparare ad imparare", la scuola offrirà ai propri studenti un set di conoscenze e competenze che consentono a ognuno di costruirsi una vera e propria "cultura digitale" affiancata alla tradizionale cultura "teorico-pratica-manipolativa".

La proposta progettuale, formulata è coerente con l'offerta formativa scolastica ed è progettata a supporto della didattica curricolare;

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto mira a promuovere una progressione nelle conoscenze, nelle abilità e nelle competenze disciplinari, oltre che l'interazione in contesti comunicativi per favorire, trasversalmente lo sviluppo di abilità e competenze linguistiche e l'acquisizione di terminologie appropriate per i diversi settori disciplinari. con l'obiettivo di:

- Realizzare percorsi formativi sempre più rispondenti alle inclinazioni degli studenti, nella prospettiva di valorizzare gli aspetti peculiari della personalità di ognuno superando la trasmissione standardizzata delle conoscenze;
- Garantire il successo scolastico di tutti gli studenti con particolar attenzione alla diversità, alla disabilità, allo svantaggio;
- Utilizzare il Problem Solving;
- Agire sia sul consolidamento, che sul potenziamento delle abilità di base;
- Agire in ambiti più vicini alla realtà e alla sensibilità degli alunni;
- Stimolare la curiosità degli alunni e le loro capacità intuitive e logiche.
- Saper utilizzare le tecniche digitali per sviluppare abilità cognitive e meta cognitive;
- Conoscenza della lingua inglese;
- Potenziare l'apprendimento delle discipline di base (italiano,Inglese e matematica) attraverso la ricerca di modelli di didattica operativa (apprendimento esperienziale, adozione di unità formative finalizzate alla realizzazione di un prodotto finale tangibile, apprendimento cooperativo)
- promuovere la pratica significativa di metodologie attive e laboratori, alternative alla didattica tradizionale, volta a rafforzare il senso di autoefficacia cognitiva e relazioni degli alunni
- valorizzare l'idea di scuola come luogo privilegiato proposto all'apprendimento, ma anche all'incontro con l'altro, alla valorizzazione dei propri talenti e ad una positiva crescita personale.

CARATTERISTICHE DEI DESTINATARI

Il progetto è destinato sia a studenti con problemi riguardo ai bisogni educativi speciali, ossia disturbi specifici di apprendimento, alunni stranieri, ma anche ad allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate, demotivati e disaffezionati verso lo studio. Allievi con bassi livelli di competenze e problemi relazionali causati dalla loro timidezza o dalla loro incapacità e fragilità di confrontarsi con l'altro, immigrati di seconda generazione cioè alunni nati in Italia o arrivati da piccoli che vivono la doppia identità del loro nucleo familiare e devono elaborare un proprio progetto di vita.

METODOLOGIE E INNOVATIVITÀ

Il progetto prevede la messa a sistema di un modello di didattica innovativa che utilizzi strumenti che favoriscono l'apprendimento cooperativo affiancata a percorsi didattici che prevedono una grande varietà di linguaggi e strumenti al fine di strutturare il pensiero concreto, simbolico e pensiero astratto-concettuale; con lo spirito di iniziativa all'interno del lavoro di gruppo(peer to peer), si valuterà la capacità di suggerire idee e percorsi innovativi (learning by doing) per la



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



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

MIUR

soluzione di un problema(problem solving)

Le attività didattiche saranno caratterizzate da metodologie coinvolgenti grazie anche alla previsione dell'utilizzo di ambienti laboratoriali e multimediali che siano atti a favorire attività pratiche e protagonismo degli studenti seguendo percorsi di apprendimento per azione e scoperta, un set di conoscenze e competenze che consentirà ad ogni allievo di costruirsi una vera e propria "cultura digitale" affiancata alla tradizionale cultura "teorico-pratica-manipolativa". La proposta progettuale, formulata è coerente con l'offerta formativa scolastica ed è progettata a supporto della didattica curricolare-

COERENZA CON OFFERTA FORMATIVA

Questo progetto contribuisce a fare dell'Istituto un luogo di innovazione e un centro di aggregazione culturale, in un contesto socio-culturale caratterizzato da continui cambiamenti e accresciuti stimoli culturali ma anche da contraddizioni, il progetto intende mettere in relazione la complessità dei molteplici modi di apprendere attraverso nuovi media e ricerca multimediale, senza tuttavia rinunciare ai saperi ed alle competenze di base quali fondamenta dell'uso consapevole del sapere e procurare supporti adeguati per consentire ad ogni persona di sviluppare un'identità culturale consapevole e aperta, capace di interagire con culture diverse. Tutte le azioni previste nel Piano dell'Offerta formativa puntano a costruire un sistema di istruzione e di formazione capace di garantire a tutti gli studenti reali opportunità formative, fornendo a tutti la possibilità di acquisire una solida e unitaria cultura generale di base per poter esercitare il diritto fondamentale di cittadinanza attiva e responsabile. I moduli presenti nella candidatura costituiscono un ampliamento di quanto già espresso nel POF. Si pongono in un rapporto di continuità con i progetti di:

piano di miglioramento: recupero – potenziamento

progetto biblioteca

il piacere dell'ascolto

leggo per te.

INCLUSIVITÀ

Per sostenere e motivare gli studenti che sperimentano disagi negli apprendimenti è fondamentale l'acquisizione della competenza chiave "imparare ad imparare", che implica la consapevolezza che lo studente non può essere più considerato un soggetto passivo dell'azione educativa ma deve essere necessariamente attivo, protagonista della propria istruzione e formazione.

Le attività didattiche saranno indirizzate ad accompagnare gli studenti verso una gestione più autonoma del proprio apprendimento per rilevare le difficoltà sommerse di molti di essi nei confronti dello studio.

La Scuola interverrà tanto sugli aspetti più connessi alla formazione quanto su quelli legati alle dinamiche sociali favorendo la diversificazione delle tipologie di attività offerte e lo svolgimento di attività di gruppo e cooperative learning che favoriscono la socializzazione e il dialogo tra gli studenti.

IMPATTO E SOSTENIBILITÀ

Saranno valutati gli impatti sulla comunità scolastica osservando:

il miglioramento dell'organizzazione della scuola che diventerà l'ambiente di riferimento in cui valorizzare le opportunità dei percorsi formativi.

lo sviluppo e miglioramento dei risultati di apprendimento dei frequentanti.

Il processo di apprendimento verrà monitorato dal gruppo di docenti coinvolti direttamente nei percorsi progettuali e dai docenti dei Consigli di Classe attraverso schede di osservazione sistematiche attestanti nella fase iniziale, in itinere e nella fase finale i livelli di apprendimento raggiunti dagli allievi, valutabili nel prodotto, nel processo di lavoro, nelle acquisizioni di conoscenze, nel lavoro di gruppo, nelle seguenti aree socio-cognitive: Socializzazione, Partecipazione, Conoscenze e Competenze. Sarà stabilita una scala progressiva di livelli (da 1 a 5) in base alla quale sarà effettuata la certificazione delle competenze acquisite dagli studenti nel processo formativo.

Strumenti utilizzati per il monitoraggio saranno:

griglie di auto-osservazione



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



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

MIUR

self-monitoring

griglie di osservazione dei comportamenti cognitivi e sociali

strumenti per le analisi delle dinamiche di gruppo.

questionari somministrati a studenti per rilevare il punto di vista dei partecipanti

PROSPETTIVE DI SCALABILITÀ E REPLICABILITÀ DELLA STESSA NEL TEMPO E SUL TERRITORIO

Il progetto sarà comunicato alla comunità scolastica e al territorio attraverso attività di pubblicità, come:

Creazione di un'apposita sezione dedicata ai PON sulla home page del sito istituzionale.

Comunicazione alle famiglie.

Con riferimento all'apertura a sviluppi futuri e replicabilità: la trasferibilità è la priorità assoluta del progetto perché è la messa a sistema di un modello/prototipo che potrà essere sempre riproducibile. L'attuazione di questo percorso formativo rappresenta un sistema integrato di istruzione e formazione che si pone come "vademecum" e potrà negli anni successivi essere arricchito dalle scelte derivanti dalle specifiche che il contesto richiederà. Il progetto prevede la messa a sistema di un modello di didattica innovativa che utilizzi strumenti che favoriscono lo stile di apprendimento visivo-iconografico con la produzione di lap-book, all'apprendimento in mobilità podcasting per la realizzazione di e-book digitali alle tecniche di editing audio per la realizzazione di un teatro, fino alla riproduzione di figure geometriche in 3D.

MODALITÀ DI COINVOLGIMENTO DI STUDENTI E GENITORI

Studenti e genitori sono stati coinvolti nella fase di programmazione delle attività per raccogliere necessità e desideri ed articolare un risposta ai bisogni chiave delle due parti.

Il coinvolgimento non si è fermato ad una mera consultazione chiedendo la partecipazione di questi ai gruppi di lavoro per la progettazione, oltre che nei consigli di classe ed interclasse.

Le attività di coinvolgimento sono state prevalentemente due: attività di informazione, attività di consultazione:

1) Attività di informazione e divulgazione delle azioni e degli avvisi PON ai quali l'istituto intendeva partecipare, come condizione indispensabile per esercitare il diritto di consultazione. Lo scopo è stato quello di comunicare i contenuti dell'offerta formativa, esplicitandone le priorità educative e argomentandone la scelta.

2) Attività di consultazione, ragazzi e genitori sono stati invitati a partecipare alla programmazione avendo la possibilità di esprimere non solo interessi e aspettative, ma anche i dubbi, le perplessità, che si sono tradotti in richieste esplicite.

MODULI:

DESCRIZIONE DEL MODULO (INDICARE STRUTTURA, CONTENUTI, OBIETTIVI, RISULTATI ATTESI, METODOLOGIE E VERIFICA E VALUTAZIONE)

Modulo MATEMATICA " 3D Tangram"

Descrizione del progetto

Le attività proposte saranno finalizzate ad affascinare ed incuriosire gli studenti tramite la ricerca di metodologie diverse da quelle canoniche, proponendo giochi matematici basati sull'applicazione della logica nell'applicazione di forme geometriche alla realizzazione di *tangram in 3D*. *Gli alunni suddivisi in modalità Coopertave Learning, dovranno riflettere* sul procedimento di volta in volta adottato nella realizzazione di forme geometriche e confrontandosi su altre possibili soluzioni individuate, fino alla realizzazione concreta di esse grazie all'utilizzo della stampante in 3D.

Con questo progetto si intende far acquisire agli alunni le strategie didattiche che si possono utilizzare in ambito matematico, attraverso l'uso di materiali cartacei, strumenti digitali, alla realizzazione di oggetti in 3D, con lo scopo di rendere un concetto matematico- astratto, concreto. A livello didattico l'oggetto e il suo processo di creazione diventano un pretesto per mettere in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità. I risultati ottenuti in classe con questo tipo di attività vengono valutati esaminando il loro contributo sul livello formativo



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-FESR

MIUR

dei bambini, sullo sviluppo delle competenze metacognitive e relazionali, sul potenziamento del pensiero logico, della capacità di astrazione e di *problem solving*.

Destinatari a cui si rivolge il progetto (target)

Allievi che risultano demotivati e disaffezionati verso lo studio.

Allievi con bassi livelli di competenze.

Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in situazioni di abbandono familiare.

Le metodologie didattiche utilizzate:

Nelle diverse fasi del modulo privilegerà un approccio:

Sperimentale-complementare a quello teorico – concettuale. Gli alunni dovranno cooperare tra di loro per utilizzare la risoluzione dei problemi attraverso la didattica laboratoriale e digitale, con l'utilizzo di software per la stampante in 3D. All'interno di questo percorso didattico l'errore non è visto negativamente, ma è un'occasione per progredire e migliorare, poiché mentre si lavora ad un progetto, ad una sfida, si trovano soluzioni migliori o nuove combinazioni e interazioni (*project based learning*). L'inserimento di attività di "Programmazione", inoltre potenzia lo sviluppo delle competenze logico-matematiche. L'utilizzo del tangram come veicolo di apprendimento favorisce l'acquisizione di competenze, ma in particolare incrementa lo sviluppo del pensiero critico e di abilità nella risoluzione di problemi.

Finalità

Stimolare le capacità intuitive individuali, formulare ipotesi da sottoporre a verifica, favorire la consapevolezza della necessità di un linguaggio formale unico, coerente e universale.

Sviluppare le capacità logiche degli studenti, tramite il piacere della ricerca individuale e la soddisfazione di trovarla utilizzando delle proprie tecniche.

Recupero e sviluppo di conoscenze, abilità e competenze legate all'apprendimento della matematica e geometria

Potenziamento dell'autonomia personale, sociale ed operativa.

Obiettivi

Il modulo si propone di seguire i seguenti obiettivi:

Agire sia sul consolidamento, che sul potenziamento delle abilità di base;

Agire in ambiti più vicini alla realtà e alla sensibilità degli alunni;

Stimolare la curiosità degli alunni e le loro capacità intuitive e logiche;

Colmare le lacune evidenziate per migliorare il processo di apprendimento;

Potenziare le capacità logiche-matematiche-geometriche;

Rendere gli alunni capaci di organizzare le conoscenze acquisite e applicarle correttamente;

Sviluppare negli alunni la capacità di osservare, confrontare, analizzare, classificare, con una progressiva padronanza dei contenuti proposti;

Far sì che l'alunno sia in grado di apprezzare gli itinerari formativi anche attraverso il lavoro di gruppo.

Modalità didattica

Lezione partecipata

Problem-solving

Lavoro di gruppo

Metodo esperienziale

Utilizzo delle TIC.

Lezioni tenute da esperti

Realizzazione di prodotti digitali.

Utilizzo della stampante in 3D

Verifiche e valutazione

Verranno verificati e valutati soprattutto il raggiungimento degli obiettivi formativi e delle finalità prefissate attraverso l'osservazione sistematica del docente mediante: il feedback del percorso, riflessioni personali degli alunni, brainstorming sui temi affrontati e messaggi in essi contenuti,



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020

MIUR

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

produzione e pubblicazione sul blog di testi materiali prodotti che rispettino le caratteristiche richieste. La valutazione, dunque, non può essere approssimata e discrezionale, ma deve essere collegiale e formativa, in quanto ad una fase di rilevazione e misurazione seguirà una di potenziamento e valorizzazione.

MODULO DI ITALIANO “Gramm@tic@ Lap”

FINALITA'

Ogni classe è una classe ad abilità differenziate: gli alunni sono tutti diversi tra loro per carattere, per capacità ed abilità, per stili cognitivi, per competenze e conoscenze pregresse.

La sfida più grande per la scuola di oggi è quella di rispondere in modo adeguato ai bisogni di apprendimento di un insieme sempre più vario di profili individuali.

Tale differenziazione ci impone dunque di intervenire da un lato sul piano della personalizzazione dei percorsi formativi, dall'altro su quello della didattica inclusiva.

Il progetto intende dunque suggerire agli alunni con maggiori difficoltà, le strategie più adeguate al loro stile di apprendimento e al livello raggiunto ed aiutarli ad attrezzarsi per il futuro introducendolo all'utilizzo consapevole degli strumenti compensativi, attraverso la realizzazione di Lap-Book ed e-book di mappe concettuali con la specifica tematica della riflessione linguistica.

Numerose ricerche dimostrano i notevoli effetti positivi dell'uso della didattica laboratoriale-manipolativa e delle nuove tecnologie, quindi l'informatica insieme alla pratica didattica, diventa un prezioso supporto per favorire e promuovere al massimo l'autonomia e l'indipendenza degli allievi. I lap-books costituiscono uno strumento semplice ed efficace per rielaborare i contenuti appresi. Studiare con i lapbooks e mappe concettuali in formato digitale, stimola la creatività e sono di aiuto ai ragazzi con disturbi specifici dell'apprendimento o generalizzati.

Finalità/Motivazioni

Migliorare l'autostima dell'alunno.

Promuoverne l'autonomia e l'indipendenza.

Sviluppare le abilità strumentali connesse alle competenze di cui l'alunno è deficitario.

Recupero e sviluppo di conoscenze, abilità e competenze legate all'apprendimento dell'italiano.

Promuovere l'uso originale e creativo di codici linguistici maturando competenze estetico-espressive.

Acquisire la capacità di riconoscere le strutture della lingua e arricchire il lessico anche attraverso la riflessione sull'evoluzione della lingua.

Potenziamento dell'autonomia personale, sociale ed operativa.

Sviluppare la creatività comunicativa ed espressiva attraverso l'uso di tecniche diverse

Ampliamento dell'offerta formativa della scuola con un tangibile apprezzamento da parte degli alunni frequentanti e delle famiglie.

Risultati attesi/Obiettivi

Conoscere e usare strumenti compensativi tecnologici;

Adattare gli strumenti tecnologici ai propri bisogni;

Apprendere e comunicare senza dipendere da un mediatore;

Colmare le lacune evidenziate per migliorare il processo di apprendimento;

Potenziare le capacità di ascolto, comprensione e sintesi dei vari contenuti;

Rendere gli alunni capaci di organizzare le conoscenze acquisite e applicarle correttamente;

Far acquisire agli alunni un'autonomia di studio crescente, con il miglioramento del metodo di studio;

Sviluppare negli alunni la capacità di osservare, confrontare, analizzare, classificare, con una progressiva padronanza dei contenuti proposti;

Far sì che l'alunno sia in grado di apprezzare gli itinerari formativi anche attraverso il lavoro

Metodologie/Strumenti

Per il raggiungimento degli obiettivi ipotizzati le metodologie didattiche che verranno utilizzate saranno svariate, si baseranno sulla ricerca-azione::



Didattica laboratoriale, Cooperative Learning, , Problem solving, Peer-Tooring Learning by doing, con l'uso, oltre che dei consueti sussidi didattici, anche dell'aula di informatica e materiale pratico. Si è optato per la scelta di metodologie didattiche laboratoriali innovative ed accattivanti per far vivere agli alunni un'esperienza completamente diversa dagli schemi scolastici tradizionali. In particolare verranno utilizzati i seguenti strumenti:

software didattici per la creazione di un e-book

fogli colorati, pennarelli, pastelli ecc.

software gratuiti per realizzare mappe concettuali (es. CMAP, VUE): la padronanza del programma, pur essendo un requisito fondamentale, non è risolutiva in quanto richiede altre competenze, tra cui la capacità di elaborazione e organizzazione dei contenuti.

Verifiche e valutazione

L'attuazione del modulo, attraverso prove strutturate, consentirà di valutare e accertare le conoscenze, abilità e competenze nell'area linguistica; a registrare i progressi compiuti da ciascun alunno ed inoltre a controllare l'efficacia dell'intervento didattico da parte del docente; serve dunque, da feed-back per i discenti, ma anche per i docenti che possono, eventualmente, rivedere le strategie didattiche utilizzate.

Si prevede, inoltre, un questionario di valutazione del prodotto realizzato da somministrare on line all'Istituto, con lo scopo, anche, di favorire la ricaduta del progetto su tutta la Scuola.

MODULO DI INGLESE: Let's play

Finalità:

La fruizione del teatro in lingua si pone come strumento preziosissimo per agevolare l'apprendimento delle lingue straniere in quanto, permette l'elaborazione multimediale (sul piano oculo-uditivo) del sapere acquisito, aspetto importante per l'efficacia della memoria e tiene conto dell'importanza delle emozioni come parte integrante dell'apprendimento. Attraverso il teatro vengono attivate varie sfere emotive che agevolano notevolmente la memorizzazione della lingua straniera sul piano semantico, fonetico e grammaticale. Questo modulo è correlato con il Piano dell'Offerta Formativa, oltre a prevedere la lotta all'insuccesso scolastico con attività strutturate di recupero e potenziamento, prevede altresì la valorizzazione delle eccellenze tramite corsi di lingua inglese finalizzati al conseguimento di una certificazione Europea, (certificazione Trinity College London), valida come credito formativo riconosciuto a livello internazionale sia nell'ambito dello studio che del lavoro.

Obiettivi:

Obiettivi cognitivi: sviluppare le capacità di comprensione dell'inglese parlato e comunicazione in lingua in situazione "reale".

Obiettivi educativi: promuovere la partecipazione attiva alla vita scolastica permettendo ai ragazzi di sentirsi soggetti protagonisti del percorso educativo e non semplici ricettori; favorire l'aggregazione e l'interazione fra tutti gli alunni della classe;

Sviluppare le capacità espressive degli alunni valorizzandone le attitudini, specialmente negli alunni con difficoltà di apprendimento o di socializzazione;

Conoscere strutture/ funzioni/ lessico affrontati mostrando un adeguata competenza nella comprensione delle stesse.

Descrizione dell'attività :

Prima fase:

esercizi atti a migliorare la capacità espressiva verbale e non verbale degli alunni;

preparazione di un piccolo spettacolo teatrale in lingua inglese.

Seconda fase: alla fine del percorso verrà presentato lo spettacolo, che sarà aperto ai genitori, in un luogo che verrà individuato in base alle disponibilità di spazi. Tutte le attività (prima e seconda fase) si svolgeranno in lingua inglese.

Metodologia:



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020

MIUR

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

Lo studente sarà coinvolto in modo globale per essere stimolato a capacità e competenze; la lingua inglese sarà utilizzata come strumento per uno sviluppo integrato delle quattro abilità linguistiche:

ascoltare, parlare leggere e scrivere; lo studente attraverso il contatto diretto con il Tutor Madrelingua percepisce ed usa la lingua come strumento di comunicazione reale.

Oltre all'aspetto teatrale sarà data grande importanza al CLIL: in tutte le attività l'inglese diventerà strumento per imparare altre discipline.

Sviluppo e consolidamento delle quattro abilità linguistiche, attraverso esercizi di vario tipo tratti dal materiale predisposti di volta in volta dall'insegnante.

Modalità di verifica, valutazione e documentazione del progetto:

Gli insegnanti presenti potranno monitorare il progetto nel suo svolgimento. Inoltre sarà possibile valutare il risultato finale, ovvero il piccolo spettacolo. Verrà poi somministrato agli alunni un questionario per ottenere la loro opinione sul progetto stesso.

Alla fine della manifestazione teatrale ci sarà la consegna dei certificati di frequenza validi secondo il "Common European Framework", conforme ai parametri europei da inserire nel proprio Portfolio linguistico

TEMPI / PERIODO: 2 incontri a settimane di due ore a San Felice sul Panaro e Camposanto, tra fine febbraio e inizio marzo 2018. Compatibilmente con l'orario scolastico verranno utilizzate le 3 ore di inglese e 3/4 ore di altre discipline al mattino per le seconde. Fine maggio realizzazione del teatro.

DENOMINAZIONE PROGETTO "Play with words"

FINALITÀ:

Il progetto ha come finalità principale quella di avviare gli alunni all'utilizzo del computer, mediante attività ludiche e motivanti, per imparare ad autogestire l'apprendimento della lingua straniera. Centro del percorso sono le competenze digitali e linguistiche che dovrà acquisire l'alunno, attraverso l'utilizzo del Pc, definito come un valido strumento che permette di sviluppare e consolidare abilità indispensabili in tutti gli ambiti disciplinari in cui l'alunno si muove. Tale strumento supporta così un insegnamento trasversale e la formazione di una conoscenza unitaria (*orientamento spaziale, motricità fine, coordinazione oculo-manuale, organizzazione dello spazio nel foglio, abilità di scrittura e lettura, ...*). Inoltre il computer si pone come strumento di mediazione per superare difficoltà di apprendimento. Questo progetto mira a valorizzare le risorse umane attualmente presenti nella scuola attraverso l'opportunità, data alle istituzioni scolastiche, di munirsi e/o potenziare le strumentazioni tecnologiche ormai indispensabili per le normali attività didattiche, in particolare, intende guidare il bambino ad una gestione autonoma del consolidamento della pronuncia e della memorizzazione del lessico inglese riguardante alcune aree semantiche, attraverso l'utilizzo di materiale in rete in lingua inglese.

Obiettivi:

Acquisire e rielaborare le conoscenze in un'ottica di costruzione attiva dell'apprendimento;
Introdurre e diffondere nelle prassi didattiche correlate all'insegnamento curriculare l'utilizzo di nuove metodologie didattiche incentrate sulla utilizzazione dei laboratori; Stimolare gli alunni alla frequenza di percorsi formativi innovativi e incentrati sulla didattica laboratoriale per arginare la dispersione scolastica nel nostro territorio;

Cogliere la correlazione stretta e non casuale tra apprendimento e nuove tecnologie dell'informazione e multimediali che può segnare il salto di qualità nell'apprendimento in generale e nell'apprendimento delle lingue in particolare

Riconoscere le parti che compongono il computer e memorizzarne anche i termini corrispondenti in inglese: desk-top, hard-ware, mouse, on-off, CD-rom, ...

Conoscere la funzione di alcuni tasti, utilizzare le cuffie, prestare attenzione alle consegne spiegate tramite lim

Utilizzare correttamente il mouse per muoversi e orientarsi nello spazio dello schermo

Utilizzare alcuni comandi generali per muoversi all'interno di alcuni programmi (soft-ware)



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



MIUR

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

Utilizzare software interattivi con giochi in lingua inglese.

Metodologia:

Metodo didattico ricerca-azione con coinvolgimento attivo degli studenti nel processo Teaching (Teaching-learning)

Metodologia e didattica linguistica finalizzata alla certificazione europea e relative esperienze certificative.

Cooperative learning }

E-learning }

Didattica laboratoriale

Simulazione role playing.

Modalita' di verifica: In itinere: dopo ogni esercitazione individuale degli alunni, si registrerà il risultato ottenuto negli esercizi proposti per i vari temi affrontati. Tale da avere una DOCUMENTAZIONE CHE SARA' PRESENTATA come verifica.

Risultati attesi:

Rafforzamento delle competenze linguistiche (lingua Inglese) e tecnologiche spendibili sia nell'ambito dello studio che del lavoro; } acquisizione delle competenze di base in lingua inglese necessarie per partecipare attivamente e responsabilmente alla società della conoscenza;

potenziare la capacità di comunicare ed interagire in una lingua straniera }

valorizzazione delle risorse umane (docenti e studenti) attualmente presenti nella scuola attraverso l'opportunità, data alle istituzioni scolastiche, di munirsi e/o potenziare le strumentazioni informatiche ormai indispensabili per le normali attività didattiche.

acquisizione di nuove competenze tecnologiche

conoscenza delle strutture della lingua straniera inglese

uso esperto delle funzioni e degli esponenti linguistici presi in esame.

Anno 2018

In riferimento alle attività sotto descritte, si tiene conto della nota Miur prot, n. AOODGEFIDI.0004232.21 DEL 24/04/2017; esse prevedono lo svolgimento di otto moduli negli anni 2017/2018 della durata di 2 ore a settimana, in entrambi i plessi dell'Istituto Comprensivo di San Felice sul Panaro:

- 2 moduli annuali da 30 ore per le classi quinte, sul tema “ **3D Tangram** ” un modulo si svolgerà a Camposanto ed uno a San Felice sul Panaro.
- 2 moduli annuali da 30 ore per le classi terze sul tema “ **Gramm@tic@Lap** ” un modulo si svolgerà a Camposanto ed uno a San Felice sul Panaro.
- 2 moduli annuali da 30 ore per le sul tema classi quarte “ **Let's play** ”, un modulo si svolgerà a Camposanto ed uno a San Felice sul Panaro.
- 2 moduli annuali da 30 ore per le sul tema classi quinte “ **Play with words** ”, un modulo si svolgerà a Camposanto ed uno a San Felice sul Panaro.

Si ritiene opportuno modificare le date e l'orario previsto per ogni singolo modulo e le classi partecipanti al progetto rispetto a quelle dichiarate nel seguente Pon:

MODULO “Gramm@tic@Lap”- San Felice sul Panaro

DATA INIZIO: 16/10/17

DATA FINE: 21/04/18

MODULO “Gramm@tic@Lap”- Camposanto

DATA INIZIO: 16/10/17

DATA FINE: 21/04/18

MODULO “3D Tangram”- San Felice sul Panaro

DATA INIZIO: 16/10/17

DATA FINE: 28/04/18

MODULO “ 3D Tangram” - Camposanto

DATA INIZIO: 16/10/17

DATA FINE: 28/04/18



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



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

MIUR

MODULO "Let's play"- San Felice sul Panaro

DATA INIZIO: 16/10/17

DATA FINE: 05/05/18

MODULO "Let's play"- Camposanto

DATA INIZIO: 16/10/17

DATA FINE: 05/05/18

MODULO "Play with words" - San Felice sul Panaro

DATA INIZIO: 16/10/17

DATA FINE: 05/05/18

MODULO "Play with words" - Camposanto

DATA INIZIO: 16/10/17

DATA FINE: 05/05/18

Le date di realizzazione delle attività riportate nella scheda modello Sintesi POF saranno oggetto di modifiche in quanto, alla data di autorizzazione del progetto, le già programmate attività didattiche interferiscono sulla tempistica prevista dal progetto iniziale.

Tutor ed Esperti per ogni singolo modulo.

Progetto per il quale è stato ottenuto finanziamento ma non ancora iniziato. Le scadenze indicate in sede di candidatura saranno oggetto di slittamento.

San Felice sul Panaro 09/06/2018

Il Dirigente Scolastico
Maria Paola Maini