



## 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. 053584141 - Fax 053585243

[moic81900n@istruzione.it](mailto:moic81900n@istruzione.it) – [moic81900n@pec.istruzione.it](mailto:moic81900n@pec.istruzione.it) [www.icsanfelice.gov.it](http://www.icsanfelice.gov.it)

Relazione al conto consuntivo dell'esercizio finanziario 2018 da proporre ai Revisori dei conti.

### Generalità

Dirigente Scolastico Maria Paola Maini.

Direttore dei servizi generali e amministrativi Giuseppina Zerbini Marenzi.

Il conto consuntivo dell'esercizio finanziario 2018 è stato elaborato secondo quanto disposto:

- Il **Decreto Interministeriale 1° Febbraio 2001 n. 44** - *Regolamento di contabilità*, abrogato dal 01/01/2019, che va comunque considerato, trattandosi di una gestione effettuata per intero secondo le norme vigenti durante l'E.F.

- Il **Decreto Interministeriale 28 agosto 2018 n. 129** – *Nuovo Regolamento di contabilità*, che non è ancora applicabile e comunque non presenta particolari innovazioni rispetto alla previgente normativa per quanto attiene al Conto consuntivo.

Alle considerazioni di ordine teorico e finanziario si fanno precedere indicazioni di ordine generale sul funzionamento dell'istituto.

### POPOLAZIONE SCOLASTICA

#### Dati Generali Scuola Infanzia -

La struttura delle classi per l'anno scolastico è la seguente:

Numero sezioni conorario ridotto	Numero sezioni onicononari o normale	Totale Sezioni	Bambini all'1° sett. settembre	Bambini frequentanti sezioni orario ridotto	Bambini frequentanti sezioni conorario normale	Totale bambini frequentanti	Di cui div.abili
(a)	(b)	(c=a+b)		(d)	(e)	(f=d+e)	
1	9	10	209	16	197	213	7

#### Dati Generali Scuola Primaria e Secondaria di I° Grado -

La struttura delle classi per l'anno scolastico è la seguente:

	Numero classi 24 ore (a)	Numero classi funzionanti a tempo normale (b)	Numero classi funzionanti a tempo prolungato (c)	Totale classi (d=a+b+c)	Alunni iscritti al 1° settembre (e)	Alunni frequentanti classi funzionanti 24 ore (f)	Alunni frequentanti classi funzionanti a tempo normale (g)	Alunni frequentanti classi funzionanti a tempo pieno (h)	Totale alunni frequentanti (i=f+g+h)	Di cui diversamente abili	Differenza tra alunni iscritti al 1° settembre e alunni frequentanti (l=e-i)
Prime		2	4	6	121		40	81	121	7	
Seconde		2	4	6	128		44	81	125	10	-3
Terze		3	3	6	117		55	63	118	9	+1
Quarte		3	4	7	136		52	83	135	7	-1
Quinte		2	4	6	129		44	85	129	7	
Pluriclassi											
<b>Totali primaria</b>		<b>12</b>	<b>19</b>	<b>31</b>	<b>631</b>		<b>235</b>	<b>393</b>	<b>628</b>	<b>40</b>	<b>-3</b>
Prime media	7				168				169	8	+1
Seconde media	7				145				143	5	-2
Terze media	5				124				125	7	+1
Pluriclassi											
<b>Totale media</b>	<b>19</b>				<b>437</b>				<b>437</b>	<b>20</b>	<b>0</b>

La situazione del personale dipendente in servizio può così sintetizzarsi:

<b>DIRIGENTE SCOLASTICO</b>	<b>1</b>
<b>PERSONALE DOCENTE</b> (in presenza di cattedra o posto esterno il docente va rilevato solo dalla scuola di titolarità del posto)	NUMERO
Insegnanti titolari a tempo indeterminato full-time	84
Insegnanti titolari a tempo indeterminato part-time	9
Insegnanti titolari di sostegno a tempo indeterminato full-time	9
Insegnanti titolari di sostegno a tempo indeterminato part-time	1
Insegnanti su posto normale a tempo determinato con contratto annuale	5
Insegnanti di sostegno a tempo determinato con contratto annuale	5
Insegnanti a tempo determinato con contratto fino al 30 Giugno	8

Insegnanti di sostegno a tempo determinato con contratto fino al 30 Giugno	15
Insegnanti di religione a tempo indeterminato full-time	1
Insegnanti di religione a tempo indeterminato part-time	

Insegnanti di religione incaricati annuali	1
Insegnanti su posto normale con contratto a tempo determinato su spezzone orario*	10
Insegnanti di sostegno con contratto a tempo determinato su spezzone orario*	2
* da censire solo presso la 1° scuola che stipula il primo contratto nel caso in cui il docente abbia più spezzoni e quindi abbia stipulato diversi contratti con altrettante scuole.	
<b>TOTALE PERSONALE DOCENTE</b>	<b>150</b>
<b>PERSONALE ATA</b> (il personale ATA va rilevato solo dalla scuola di titolarità del posto)	NUMERO
Direttore dei Servizi Generali ed Amministrativi	1
Direttore dei Servizi Generali ed Amministrativi a tempo determinato	
Coordinatore Amministrativo e Tecnico e/o Responsabile amministrativo	
Assistenti Amministrativi a tempo indeterminato	5
Assistenti Amministrativi a tempo determinato con contratto annuale	
Assistenti Amministrativi a tempo determinato con contratto fino al 30 Giugno	2
Assistenti Tecnici a tempo indeterminato	
Assistenti Tecnici a tempo determinato con contratto annuale	
Assistenti Tecnici a tempo determinato con contratto fino al 30 Giugno	
Collaboratori scolastici dei servizi a tempo indeterminato	
Collaboratori scolastici a tempo indeterminato	17
Collaboratori scolastici a tempo determinato con contratto annuale	1
Collaboratori scolastici a tempo determinato con contratto fino al 30 Giugno	4
Personale altri profili (guardarobiere, cuoco, infermiere) a tempo indeterminato	
Personale altri profili (guardarobiere, cuoco, infermiere) a tempo determinato con contratto annuale	
Personale altri profili (guardarobiere, cuoco, infermiere) a tempo determinato con contratto fino al 30 Giugno	
Personale ATA a tempo indeterminato part-time	2
<b>TOTALE PERSONALE ATA</b>	<b>32</b>

**Avanzo di amministrazione presunto utilizzato all'atto della predisposizione programma annuale 2018 :**

AVANZO NON VINCOLATO DA MODELLO H 31/10/2017	58.420,54
SOMME IN Z NON VINCOLATE	15.059,33
TOTALE AVANZO NON VINCOLATO	73.479,87
AVANZO VINCOLATO DA MODELLO H 31/10/2017	75.327,80
SOMME IN Z VINCOLATE	7.787,74
TOTALE AVANZO VINCOLATO	83.115,54



Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

TOTALE AVANZO 31/10/2017 come da modello C al 31/10/2017	156.595,41
SPESE PRESUNTE	7.539,32
AVANZO PRESUNTO	149.056,09

#### DETTAGLIO PREVISIONI DAL 31/10/2017 AL 31/12/2017

RISCOSSIONI PRESUNTE DAL 31/10/2017 AL 31/12/2017 :0,00

SPESE PRESUNTE DAL 31/10/2017 AL 31/12/2017 :

#### A01

##### SU AVANZO NON VINCOLATO

4/1/6 QUOTA ASSOCIATIVA RISMO € 150,00 ( su av. Non vincolato )

##### SU AVANZO VINCOLATO

4/1/1 SPESE POSTALI € 310,87 ( su av. Vincolato )

7/1/3 SPESE BANCA € 693,19 ( su av. Vincolato)

2/3/10 MATERIALE PULIZIA € 2.422,18 ( su av. Vincolato)

2/3/3 EQUIPAGGIAMENTO € 1.000,01 ( su av. Vincolato )

2/1/1 CARTA € 838,24 ( su av. Vincolato )

2/1/2 CANCELLERIA € 12,25 ( su Av. Vincolato )

#### A02

##### SU AVANZO NON VINCOLATO



**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

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

2/1/1 CARTA € 2.075,78 ( su av. Non vincolato )

2/3/8 MATERIALE TEC. SPEC. € 36,80 ( su av. Non Vincolato )

TOT. Non vincolato € 2.262,58

TOT. Vincolato € 5.276,74

TOTALE SPESE PRESUNTE € 7.539,32

**DISPONIBILITA' FINANZIARIA DA PROGRAMMARE AL 31/10/2017**

**^ NON VINCOLATO      \* VINCOLATO**

DESCRIZIONE	NON VINCOLATO	VINCOLATO
RESIDUI PASSIVI RADIATI ESERCIZI PRECEDENTI	817,05 ^P	
RIMBORSI	2,00 ^P	
RIMANENZA ARREDI SCOLASTICI		8,29 *S
RIMANENZA ALUNNI AUTISTICI		3,39 *S
RIMANENZA CORSO INGLESE		841,57 *S
INTERESSI ATTIVI	672,12 ^P	
RESIDUI PASSIVI RADIATI ESERCIZI PRECEDENTI		368,33 *S
MATERIALE CONSUMO ALUNNI	816,31 ^P	
ESPERTI ALUNNI		26,59 *S
RESIDUI PASSIVI RADIATI ESERCIZI PRECEDENTI	3.561,12 ^P	
CONTRIBUTO DORANDO	1.180,83 ^P	
INTERESSI ATTIVI	535,61 ^P	
CONTRIBUTO AVIS PER LIM		843,40 *P
RIMBORSI CCP E BOLLI	257,52 ^P	
CONTRIBUTI PROGETTI COMUNE CAMPOSANTO		310,40 *C
CONTRIBUTO PROGETTO DSA PRIMARIA 2013/14		2.019,37 *P
CONTRIBUTO PANE E INTERNET		800,00 *P
CONTRIBUTO COMUNE SAN FELICE		116,11 *C
DOTAZIONE ORDINARIA	140,00^ S	
TOTALE Z ESERCIZI PRECEDENTI	<b>7.982,56</b>	<b>5.337,45</b>
INTEGRAZIONE DOT. ORD. 2015	5.369,81 ^ S	
INTERESSI ATTIVI	6,34 ^ P	

CONTRIBUTO DORANDO		500,00 * P
RESTITUZIONE FINANZIAMENTO		30,00 * P
TOTALE Z ENTRATE 2015	<b>5.376,15</b>	<b>530,00</b>
RADIAZIONE RESIDUI PASSIVI 2015 ESERCIZI PRECEDENTI Z	1.170,32 ^ NO STATO 530,30 ^ STATO	1.594,76 * NO STATO 303,77 * STATO
	<b>1.700,62</b>	<b>1.898,53</b>
AVANZO VINCOLATO ECONOMIE PROGETTO P40 – 2016		21,76
TOTALE	<b>15.059,33</b>	<b>7.787,74</b>

L'Utilizzo dell'avanzo di amministrazione risultante dal modello H modificato con le riscossioni e spese presunte è così di seguito riportato nel Programma Annuale 2018

		Importo riutilizzato	Importo riutilizzato
VOCE		Vincolato	Non vincolato
	<b>Attività</b>		
<b>A01</b>	Funzionamento amministrativo generale	22.292,94	17.503,64
<b>A02</b>	Funzionamento didattico generale	2.851,11	18.781,16
	<b>Progetti</b>		
<b>35</b>	Progetto LEGGERE E SCRIVERE		276,27
<b>36</b>	Progetti SCUOLA INFANZIA	75,98	1.933,35
<b>37</b>	Progetti SCUOLA PRIMARIA	2.330,35	2.259,41
<b>38</b>	Progetti SCUOLA MEDIA	4.041,20	4.709,66
<b>39</b>	Progetto INFORMATICA	12.459,48	10.694,47
<b>41</b>	Progetto 10.8.1.A3-FESR PON-EM- 2017-105 INNOVAZIONE E POTENZIAMENTO DEGLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	26.000,00	
	<b>TOTALE AVANZO RIUTILIZZATO PROGRAMMA ANNUALE 2018</b>	<b>70.051,06</b>	<b>56.157,96</b>
	<b>126.209,02</b>		
	<b>Z AVANZO</b>	<b>7.787,74</b>	<b>15.059,33</b>



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020

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

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

	<b>Avanzo presunto</b>		
	<b>149.056,09</b>	<b>77.838,80</b>	<b>71.217,29</b>

**ASSESTAMENTI SPESE PRESUNTE/SPESE EFFETTIVE****AVANZO NON VINCOLATO****SCHEDA A01**

4/1/6 STIMATE € 150,00 EFFETTIVE €150,00

**SCHEDA A02**

2/1/1 STIMATE € 2.075,78 EFFETTIVE € 2.075,78

2/3/8 STIMATE € 36,80 EFFETTIVE € 36,80

**AVANZO VINCOLATO****SCHEDA A01**

4/1/1 STIMATE €310,87 EFFETTIVE € 140,71

MINORE SPESA € 170,16

7/1/3 STIMATE € 693,19 EFFETTIVE € 0,00

MINORE SPESA € 693,19

2/3/10 STIMATE € 2.422,18 EFFETTIVE € 1.590,79

MINORE SPESA € 831,39

2/3/3 STIMATE € 1.000,01 EFFETTIVE € 1.001,01

MAGGIORE SPESA €1,00

2/1/1 STIMATE € 838,24 EFFETTIVE € 838,24

2/1/2 STIMATE € 12,25 EFFETTIVE €12,25

**RIDETERMINAZIONE AVANZO NON VINCOLATO****0,00****RIDETERMINAZIONE AVANZO VINCOLATO****SPESE PRESUNE € 5.276,74 –****SPESE EFFETTIVE € 3.583,00****TOTALE MINORI SPESE € 1.693,74**

istsc\_moic81900n.AOOmoic81900n.001.1451.14-03-2019.B.15.

## ASSESTAMENTI ENTRATE PRESUNTE/ENTRATE EFFETTIVE

**ENTRATE STIMATE 0,00**

### SCHEDA A02

ENTRATE 2/4 + € 3.154,65 FINANZIAMENTI PNSD ENTRATE EFFETTIVE

AVANZO NON VINCOLATO PRESUNTO RIUTILIZZATO PA 2018	MINORI SPESE EFFETTIVE SU AVANZO NON VINCOLATO	MAGGIORI ENTRATE SU AVANZO NON VINCOLATO	AVANZO NON VINCOLATO EFFETTIVO RIUTILIZZATO PA 2018	AVANZO NON VINCOLATO ALLOCATO IN Z	TOT. AVANZO NON VINCOLATO 31/12/2017
56.157,96	0,00	0,00	56.157,96	15.059,33	71.217,29
AVANZO VINCOLATO PRESUNTO RIUTILIZZATO PA 2018	MINORI SPESE EFFETTIVE SU AVANZO VINCOLATO	MAGGIORI ENTRATE SU AVANZO VINCOLATO	AVANZO VINCOLATO EFFETTIVO RIUTILIZZATO PA 2018	AVANZO VINCOLATO ALLOCATO IN Z	TOT. AVANZO VINCOLATO 31/12/2017
70.051,06	1.693,74	3.154,65	74.899,45	7.787,74	82.687,19
TOTALE 126.209,02	1.693,74	3.154,65	131.057,41	22.847,07	153.904,48

## GESTIONE COMPETENZA

Andamento della gestione ( raffronto Mod. A P.A.2018 e Mod. H consuntivo 2018 )

**\*IL TOT. ENTRATE PROGRAMMAZIONE INIZIALE DI € 33.991,23 + AVANZO DI AMMINISTRAZIONE P.A. 2018 DI € 149.056,09 COINCIDE CON € 183.047,32 TOTALE ENTRATE MOD. A PROGRAMMA ANNUALE 2018**

**\*IL TOT. ENTRATE PROGRAMMAZIONE DEFINITIVA DI € 188.580,26 + IL TOT. AVANZO DI AMMINISTRAZIONE DI € 153.904,48 COINCIDE CON € 342.484,74 PROGRAMMAZIONE DEFINITIVA MOD. H CONTO CONSUNTIVO 2018**

A g g r/ v o c e	P.I.	VAR.	P.D.	ACCERTATI	RISCOSSI	DA RISCUOTER E
1/ 1	71.217,29		71.217,29			





Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020

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

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

1/ 2	77.838,80	4.848,39	82.687,19			
2/ 1	21.345,33	9.413,33	30.758,66	30.758,66	30.758,66	
2/ 4	0,00	1.983,92	1.983,92	1.983,92	1.983,92	
4/ 1	0,00	79.230,00	79.230,00	79.230,00		79.230,00
4/ 4	5.000,00	0,00	5.000,00	5.000,00	5.000,00	
4/ 5	4.000,00	14.250,38	18.250,38	18.250,38	16.265,00	1.985,38
4/ 6	0,00	2.038,49	2.038,49	2.038,49	2.038,49	
5/ 2	0,00	40.016,00	40.016,00	40.016,00	40.016,00	
5/ 3	0,00	119,87	119,87	119,87	119,87	
5/ 4	3.645,90	7.537,00	11.182,90	11.182,90	11.182,90	
7/ 1	0,00	0,04	0,04	0,04	0,04	
T O T .	183.047,32	159.437,42	342.484,74	188.580,26	107.364,88	81.215,38
9 9/ 1/ 2		232,12	232,12			
		159.669,54				

**VARIAZIONI AL PROGRAMMA ANNUALE - dal**  
**01/01/2018 al 31/12/2018**  
 Esercizio finanziario 2018

**ENTRATE**

N u m	DATA	Aggr.	Voce	Sotto voce	*	Ogg etto	Importo
1	15/01/2018	4	1	1	D	PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-EM-2017-184 AVVISO 1953 DEL 21/02/2017 COMPETENZE DI BASE -PROGETTO AUTORIZZATO IL 29/12/2017 , COMUNICATO CON NOTA MIUR 196 DEL 10/01/2018 TITOLO PROGETTO DALLA CARTE AL DIGITALE ATTIVAZIONE P 42	40.656 00
2	30/03/2018	2	4	6	F	NOTA MIUR 4195 DEL 7/3/2018 PERCORSI ORIENTAMENTO	393 56
3	30/03/2018	2	4	9	F	ASSEGNAZIONE FINANZIAMENTI PER ISTRUZIONE DOMICILIARE	1.300 60
4	30/03/2018	4	6	0	F	ASSEGNAZIONE DA I.C. FABRIANI PER UTILIZZO LOCALI	95 00
5	30/03/2018	5	2	1	F	CONTRIBUTI FAMIGLIE VINCOLATI PER VIAGGI DI ISTRUZIONE ED USCITE DIDATTICHE	6.063 50
6	30/03/2018	5	2	3	F	CONTRIBUTI FAMIGLIE VINCOLATI PROPEDEUTICA MUSICALE	6.293 50
7	30/03/2018	5	2	6	F	CONTRIBUTI FAMIGLIE VINCOLATI CORSO CHITARRA	1.520 00
8	30/03/2018	5	2	4	F	CONTRIBUTI FAMIGLIE VINCOLATI CORSO NUOTO	4.374 00
9	30/03/2018	5	2	6	F	CONTRIBUTI FAMIGLIE VINCOLATI MADRELINGUA INGLESE	2.250 00
1	30/03/2018	7	1	0	D	ENTRATE PER INTERESSI ATTIVI	0 04



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

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

0							
1	27/04/2018	5	2	1	F	MAGGIORI ENTRATE GITE	4.440,50
2							
1	27/04/2018	5	2	3	F	MAGGIORI ENTRATE PROPEDEUTICA MUSICALE	369,00
3							
1	09/05/2018	5	2	1	F	MAGGIORI ENTRATE GITE	577,50
4							
1	09/05/2018	5	2	3	F	MAGGIORI ENTRATE PROPEDEUTICA MUSICALE	46,00
5							
1	09/05/2018	5	4	2	F	NUOVE ENTRATE VINCOLATE COMITATO GENITORI CAMPOSANTO	660,00
6							
1	09/05/2018	5	4	2	F	NUOVE ENTRATE FINALIZZATE COMITATO GENITORI CAMPOSANTO	1.100,00
7							
1	09/05/2018	5	4	2	F	NUOVE ENTRATE FINALIZZATE COMITATO GENITORI CAMPOSANTO	1.997,00
8							
1	09/05/2018	5	3	0	F	ERRATO VERSAMENTO DA UNIONE COMUNALE DEI COLLI	11,70
9							
2	09/05/2018	4	6	0	F	RESTITUZIONE FONDI DA ISTITUTO FERMI CORSI SICUREZZA	280,00
0							
2	31/05/2018	5	2	1	F	MAGGIORI ENTRATE GITE	614,00
1							
2	31/05/2018	5	2	3	F	MAGGIORI ENTRATE PROPEDEUTICA MUSICALE	385,50
2							
2	05/06/2018	1	2	0	D	ASSESTAMENTO PA 2018 MAGGIORI ENTRATE VINCOLATE FINANZIAMENTI PNSD - AVANZO VINCOLATO	3.154,60
3							
2	05/06/2018	1	2	0	D	ASSESTAMENTO PA 2018 A SPESE EFFETTIVE AVANZO VINCOLATO	1.693,70
4							
2	07/06/2018	5	2	1	F	MAGGIORI ENTRATE VIAGGI ISTRUZIONE USCITE DIDATTICHE ( DUOMO MODENA )	148,00
7							
2	07/06/2018	4	6	0	F	CONTRIBUTO UTILIZZO AULE	200,00
8							
2	10/07/2018	99	1	2	F	RESTITUZIONE PAGAMENTO PER IBAN ERRATO OLIVA GIUSEPPINA	232,10
9							
3	10/07/2018	4	5	2	F	MAGGIORE ENTRATA COMUNE CAMPOSANTO CONTRIBUTO SPESE UFFICIO MATERIALE PULIZIA E I SOCCORSO	6.750,00
0							
3	25/10/2018	5	3	0	F	ERRATO VERSAMENTO RIMBORSO SPESE NOTIFICA ATTI	10,60
1							
3	25/10/2018	5	2	2	F	ENTRATE ASSICURAZIONE ALUNNI E OPERATORI	4.588,00
2							
3	25/10/2018	5	4	3	F	ENTRATE ASSICURAZIONE ALUNNI E OPERATORI	480,00
2							
3	25/10/2018	5	2	3	F	QUOTE PROPEDEUTICA MUSICALE	6.637,50
3							
3	25/10/2018	4	5	4	F	ASSEGNAZIONE DA UCMAN CONTRIBUTI QUALIFICAZIONE SCOLASTICA	900,00
4							
3	25/10/2018	4	5	4	F	ASSEGNAZIONE DA UCMAN QUALIFICAZIONE SCOLASTICA	2.782,00
5							
3	25/10/2018	4	5	4	F	ASSEGNAZIONE DA UCMAN CONTRIBUTI QUALIFICAZIONE SCOLASTICA	1.833,00
6							
3	25/10/2018	5	4	2	F	CONTRIBUTO COMITATO GENITORI SAN FELICE PROGETTO MUSICA PRIMARIA	3.300,00
7							

40	25/10/2018	2	1	1	D	NOTA MIUR PROT. 19270 DEL 28 SETTEMBRE 2018 ASSEGNAZIONE DOTAZIONE ORDINARIA SETTEMBRE DICEMBRE 2018	9.413,33
41	25/10/2018	4	1	1	D	PROGETTO 10.2.5A-FSEPON-EM-2018-64 AVVISO 4427 DEL 02/05/2017 POTENZIAMENTO DELL'EDUCAZIONE AL PATRIMONIO CULTURALE, ARTISTICO, PAESAGGISTICO - PROGETTO AUTORIZZATO IL 30/03/2018 , COMUNICATO CON NOTA MIUR 9282 DEL 10/04/2018 TITOLO LA LUCE DOPO IL	17.046,00
42	26/10/2018	5	2	3	F	QUOTE PROPEDEUTICA MUSICALE	165,50
43	26/10/2018	5	3	0	F	ERRATO VERSAMENTO SEGNALAZIONE CERTIFICATA INIZIO ATTIVITA' SCIA	97,43
44	26/10/2018	5	2	3	F	QUOTA PROPEDEUTICA MUSICALE	39,50
45	26/10/2018	5	2	3	F	QUOTA PROPEDEUTICA MUSICALE	141,00
47	28/11/2018	5	2	2	F	MAGGIORI ENTRATE ASSICURAZIONI	280,00
48	28/11/2018	5	2	3	F	QUOTE PROPEDEUTICA MUSICALE	1.083,00
49	28/11/2018	4	6	0	F	CONTRIBUTO PROGETTO DIRITTO AL FUTURO ORIENTAMENTO MEDIE	1.463,49
50	28/11/2018	4	5	4	F	ASSEGNAZIONE DA UCMAN FINANZIAMENTO POTENZIAMENTO ATTIVITA' DI ALFABETIZZAZIONE ALUNNI STRANIERI SCUOLA INFANZIA OTTOBRE 2018 GENNAIO 2019	1.985,38
51	13/12/2018	2	4	6	F	ASSEGNAZIONE D.L.104 ART. 8 ORIENTAMENTO 2018 2019	289,70
52	15/12/2018	4	1	1	D	PROGETTO 10.2.2A-FSEPOC-EM-2018-11 LA SICUREZZA NELLA MIA SCUOLA E LA SICUREZZA VIRTUALE	21.528,00
<b>TOTALE</b>							<b>159.669,54</b>

**TOTALE VARIAZIONI ENTRATE € 159.669,54**

**VARIAZIONI SU SCHEDE PROGETTI/ATTIVITA' EFFETTIVE € 159.769,54**  
**DIFFERENZA DI € 100,00 PER :**

**PRELEVAMENTO FONDO DI RISERVA DESTINATO ALLA SCHEDA A02 DI € 100,00**

*Andamento della gestione ( raffronto Mod. A P.A. 2018 e Mod. H consuntivo 2018)*

**SPESE**

A	P.I.	VAR.	P.D.	IMPEGNI	PAGAMENT I	DA PAGARE	DIFF.
<b>P</b>							
<b>A1</b>	<b>49.796,58</b>	<b>23.899,98</b>	<b>73.696,56</b>	<b>23.547,07</b>	<b>23.547,07</b>		<b>50.149,49</b>
<b>A2</b>	<b>36.877,60</b>	<b>15.491,71</b>	<b>52.369,31</b>	<b>18.120,75</b>	<b>18.120,75</b>		<b>34.248,56</b>



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
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

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

P 3 5	3.922,17	0,00	3.922,17	3.645,89	3.645,89		276,28	
P 3 6	2.723,33	18.705,88	21.429,21	9.894,38	7.909,00	1985,38	11.534,83	
P 3 7	7.326,76	8.482,60 ( + 232,12 PARTITA DI GIRO )	15.809,36	5.006,06	5.006,06		10.803,30	
P 3 8	10.299,86	13.727,25	24.027,11	19.354,30	17.891,27	1463,03	4.672,81	
P 3 9	23.153,95	0,00	23.153,95	12.556,94	12.556,94		10.597,01	
P 4 1	26.000,00	0,00	26.000,00	24.973,46	24.973,46		1.026,54	
P 4 2	0,00	40.656,00	40.656,00				40.656,00	
P 4 3	0,00	17.046,00	17.046,00				17.046,00	
P 4 4	0,00	21.528,00	21.528,00				21.528,00	
F. D O R I S E R V A	100,00	prelevato	0,00					
T O T .	160.200,25	159.537,42  + 232,12 PARTITA DI GIRO	319.637,67	117.089,85	113650,44	3448,41	202.538,82	
Z	22.847,07						28.250,13	
T O T .	183.047,32 ( VEDI MOD. A )	159.769,54	319.637,67 ( VEDI MOD. H )	117.098,85	113650,44	3448,41	230.788,95  Avanzo complessivo al 31/12/2018	

istsc\_moic81900n.AOmoic81900n.001.1451.14-03-2019.B.15.

Esaminando le singole schede attività e progetto (MOD I) si evince l'andamento gestionale delle stesse.

#### A01 FUNZIONAMENTO AMMINISTRATIVO

La scheda è finanziata da finanziamenti EE.LL. per: spese di ufficio, sicurezza, materiale pulizia, da dotazione ordinaria MIUR, interessi attivi, versamenti famiglie per assicurazione. Ha accolto le spese per il funzionamento amministrativo della scuola.

#### A02 FUNZIONAMENTO DIDATTICO

La scheda è finanziata da dotazione ordinaria MIUR, altri finanziamenti statali vincolati (orientamento - PNSD), versamenti famiglie per uscite didattiche. Ha accolto le spese per il funzionamento didattico della scuola, tra cui le entrate e le spese per le visite di istruzione.

### AMPLIAMENTO OFFERTA FORMATIVA PROGETTI

#### P 35 PROGETTO LEGGERE E SCRIVERE

Obiettivi: individuazione alunni DSA

Risorse umane: docenti interni ed esperto logopedista formatore

Somme utilizzate: contributi diversi

#### 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.

#### P 36 PROGETTO INFANZIA

Obiettivi: ampliamento offerta formativa progetti scuole infanzia.

Risorse umane: docenti interni ed esterni.

Somme utilizzate: quota parte in base al numero delle sezioni dei contributi EE.LL. per ampliamento offerta formativa, versamenti famiglie per progetti, versamenti da Comitati e / o privati.

I progetti per la scuola dell'infanzia hanno riguardato l'accoglienza, la musica, ambiente e manifestazione teatrale.

#### **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

aver acquisito buona percezione del ritmo e capacità di sincronizzarsi con i compagni.

**Alfabetizzazione alunni**

Progetto attivato inizio anno scolastico per alfabetizzare gli alunni scuola infanzia. Coinvolti gli alunni individuati dai responsabili di progetto. Le docenze sono state effettuate dagli operatori dell'Associazione La Fune, cooperativa che da anni svolge tale attività nella scuola. I piccoli gruppi di alunni hanno seguito percorsi semipersonalizzati per l'apprendimento della lingua italiana.

**P 37 PROGETTO PRIMARIA**

Obiettivi : ampliamento offerta formativa progetti scuola primaria.

Risorse umane : docenti interni ed esterni

Somme utilizzate: quota parte in base al numero delle sezioni dei contributi EE.LL. per ampliamento offerta formativa, versamenti famiglie per progetti, versamenti da Comuni e / o privati.

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^A 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, 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^A-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 percussioni 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 PROGETTO MEDIE**

**Obiettivi :** ampliamento offerta formativa progetti scuola media

**Risorse umane :** docenti interni ed esterni

**Somme utilizzate :** quota parte in base al numero delle sezioni dei contributi EE.LL. per ampliamento offerta formativa, versamenti famiglie per progetti, versamenti da Comitati e / o privati.

#### **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 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'emozione 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 .

#### 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.

### Corso di chitarra e di musica d'insieme per gruppi di alunni della scuola media di Camposanto

Obiettivi previsti :\_ 1) educare alla pratica musicale d'insieme 2) sviluppare percorsi individuali di consapevolezza delle potenzialità ed inclinazioni degli alunni 3) sviluppare specifiche competenze ritmiche, di capacità di ascolto e comprensione dei fenomeni sonori 4) sviluppare autonomi percorsi di studio 5) sviluppare competenze strumentali che, date le caratteristiche dello strumento in questione, non sono raggiungibili nell'ambito delle normali ore di lezione in classe: competenze che permettano agli alunni coinvolti di inserirsi proficuamente nell'orchestra di classe



Destinatari: alunni delle classi prime, seconde, terze

Obiettivi raggiunti :a fine anno scolastico gli alunni hanno presentato un concerto nel quale hanno dimostrato di aver appreso la tecnica dello strumento e di eseguire brani in perfetta sintonia con i compagni.

### **Diritto al Futuro**

Il Progetto ha coinvolto gli alunni delle classi II in iniziative di orientamento per l'iscrizione alle scuole secondarie di II grado. I docenti hanno svolto il ruolo di accompagnatori degli alunni ad eventi laboratori alle scuole superiori.

### **P 39 PROGETTO INFORMATICA**

Obiettivi : implementazione e manutenzione dotazioni informatiche didattica .

Risorse umane : ditte esterne

Somme utilizzate : finanziamenti statali

La scheda che accoglie entrate e spese per l'implementazione / manutenzione straordinaria inerenti le tecnologie informatiche ha accolto le spese per acquisto tablet , per assistenza alla gestione della rete di istituto, l'installazione su tablet doppi S.O. per ampliarne l'utilizzo.

### **SEZIONE FINANZIAMENTI EUROPEI**

PROGETTO PON FESR INNOVAZIONE E POTENZIAMENTO DEGLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

Codice progetto 10.8.1.A 3-FESR-PON-EM-2017-105

P41	PROG. INIZ.	VAR.	PROG. DEF	IMPEGNATO	PAGATO	DA PAGARE
	0,00	26.000,00	26.000,00	24.973,46	24.973,46	0,00

RESIDUA DISPONIBILITA' FINANZIARIA € 1.026,54

### **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")
  - 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 di 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 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;

**- 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

- Cl@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 scuolasecondariadi primograd "Pascoli". Queste classi, da anni soffrono del mancato aggiornamento delle postazioni linguistiche, e con l'assegnazione dei fondi sarà possibile 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 Cl@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 cl@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.  
Data inizio progetto : dalla data di autorizzazione – 11 settembre 2017  
Data fine 30 aprile 2018.

Beni e servizi

Totem	<b>Totem 22" Touch i3 W10 Pro EDU bianco</b> 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
Dongle che si interfaccia a schermi, videoproiettori o LIM per il mirroring dei dispositivi	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:



Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

	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 (3840x2160) - Telecomando.
Accessori e carrelli per dispositivi tecnologici a fruizione collettiva	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.
tablet 10.1" display DTS	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.
tablet 10.1" display DTS	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.
Apple iPad – 5^ generazione 2017	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

istsc\_moic81900n.AOmoic81900n.001.1451.14-03-2019.B.15.



**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

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

	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 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 saldatrice, 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
Andranno inoltre sostenute le spese necessarie per pubblicizzare il finanziamento autorizzato, le spese di progettazione, collaudo, di addestramento all'uso delle attrezzature, spese organizzative e generali.	

istsc\_moic81900n.AOmoic81900n.001.1451.14-03-2019.B.15.

PROGETTO PON FSE DALLA CARTA AL DIGITALE Codice progetto 10.2.2A-FSEPON-EM-2017-184

P42	PROG. INIZ.	VAR.	PROG. DEF	IMPEGNATO	PAGATO	DA PAGARE
-----	-------------	------	-----------	-----------	--------	-----------



	0,00	40.656,00	40.656,00	0,00	0,00	0,00
--	------	-----------	-----------	------	------	------

RESIDUA DISPONIBILITA' FINANZIARIA € 40.656,00

## 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 particolare 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 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

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 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, 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"****FINALITÀ**

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:**

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)

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.

**Modalità 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. AOODGEFID.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

**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



**PROGETTO PON FSE LA LUCE DOPO IL SISMA** Codice progetto 10.2.5A-FSEPON-EM-2018-64

P43	PROG. INIZ.	VAR.	PROG. DEF	IMPEGNATO	PAGATO	DA PAGARE
	0,00	17.046,00	17.046,00	0,00	0,00	0,00

RESIDUA DISPONIBILITA' FINANZIARIA € 17.046,00

**CLASSI COINVOLTE**

25 alunni di una classe seconda della scuola secondaria "G.Pascoli" di San Felice sul Panaro  
25 alunni di una classe terza della scuola secondaria "G.Pascoli" di San Felice sul Panaro  
25 alunni di una classe terza della scuola secondaria "Gozzi" di Camposanto

**Finalità/Motivazioni**

Questo progetto intende far diventare la scuola agenzia attiva del territorio, stabilendo con esso un legame biunivoco, la scuola si estende per contaminare gli spazi circostanti fino a farsi paesaggio didattico, in grado di configurare zone annesse da usare per attività di progettazione e discussione. Sono gli stessi protagonisti della vita scolastica a promuovere iniziative volte ad abbattere pareti divisorie, tanto culturali, quanto fisiche per integrarsi con il territorio e fare in modo che i giovani siano protagonisti attivi del proprio paese, uscendo dai confini della scuola per collaborare con le associazioni e comuni, occupandosi di beni artistici, culturali e ambientali, così da raggiungere fasce della popolazione normalmente poco o per nulla interessate all'argomento. Far capire alle nuove generazioni che nonostante un evento catastrofico come il terremoto del 2012, il quale ha colpito duramente le nostre zone e distrutto il patrimonio artistico del territorio, non solo fisicamente, ma anche moralmente, è riuscito a reagire e guardare avanti in modo positivo al futuro. Il termine ambiente s'intende, in questo contesto, nella sua accezione più ampia, ossia come il "complesso di condizioni sociali, culturali e morali nel quale una persona si trova e sviluppa la propria personalità dopo un evento disastroso o in cui, più genericamente, si trova a vivere".

Attraverso la trasversalità delle discipline: storia, arte, tecnica, italiano, scienze e geografia, l'obiettivo fondamentale sarà quello di educare alla bellezza, al valore affettivo verso il proprio patrimonio storico artistico culturale, ambientale e di conseguenza educare al rispetto e alla valorizzazione dei beni culturali non escludibili in quanto bene comune. Grazie all'artificio delle nuove tecnologie si attiverà un processo trasversale dei moduli richiesti e progettati in corrispondenza biunivoca, per una realizzazione in verticale di competenze e conoscenze che possono accrescere negli allievi.

Questo progetto sarà dedicato a tutti i paesi che hanno subito e vissuto l'esperienza catastrofica del terremoto.

**Obiettivi del progetto**

- Educare alla bellezza e di conseguenza educare al rispetto e alla valorizzazione dei beni culturali non escludibili in quanto patrimonio comune, identificativo di una cultura che sia in grado di evolversi, di includere pacificamente ed armoniosamente nuove culture presenti sul territorio italiano e di contaminarsi con esse in ottica di una migliore convivenza.
- Costruire le condizioni per una convivenza armoniosa fra cittadini di diversi Paesi, religioni, culture. Specificamente affrontare i problemi dell'integrazione partendo dai bambini/adolescenti (scuole primarie e secondarie), attraverso l'utilizzo dei beni culturali e dei beni non escludibili in genere (ambiente, paesaggio) come elemento comune di dialogo.
- Elaborare un metodo didattico e un modello operativo che possano essere riprodotti su larga scala e diventare elementi costitutivi della formazione scolastica italiana.
- Elaborare convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune e indirizzati a una politica interculturale, favorendo una nuova cultura della convivenza intesa come cultura dell'incontro, del dialogo, della responsabilità.
- Costruire, attraverso l'arte, la storia e il paesaggio, l'educazione ad un'etica collettiva
- Costruire dinamiche relazionali fra giovani di diverse provenienze associazioni, orientate allo sviluppo di progetti, prodotti cartacei e digitali.
- Valorizzazione e promozione dei beni ambientali, artistici e territoriali grazie alla diffusione dei prodotti narrativi dei ragazzi.
- Rafforzare i legami di inclusione, grazie al metodo della progettazione partecipata che è un "processo-prodotto" e costruisce senso di comunità già nel suo realizzarsi, al di là della bontà o della riuscita dei prodotti finali.
- Effettuare una mappatura del territorio dal punto di vista ambientale e artistico così da creare una serie di percorsi turistici accattivanti e divertenti per varie fasce d'età.
- Promuovere e allestire seminari dedicati alle tematiche artistico-ambientali, al recupero del patrimonio artistico e alla sensibilizzazione della tutela dei beni comuni.
- Realizzazione di un corpus documentario online e offline (testi, foto, video, audio, mappe ed altri materiali) utili

a innovative strategie di promozione e marketing territoriale, nonché al rafforzamento del senso di appartenenza delle comunità residenti.

### **Caratteristiche dei destinatari**

Ogni consiglio di classe individua gli alunni demotivati, con disaffezione allo studio e/o che vivono in un contesto socio-economico svantaggiato o un disagio espresso attraverso problemi comportamentali, ma soprattutto si incentiveranno alla partecipazione del progetto gli alunni con forti disagi cognitivi, che possono trovare nell'avvicinamento alle competenze manuali e digitali uno stimolo all'accrescimento delle *life-skill*.

All'interno della scuola persiste un numero esiguo di alunni certificati, quindi si cercherà di coinvolgerli tale da sviluppare in loro il senso civico di appartenenza e soprattutto di orientamento nel loro paese.

Studenti e genitori saranno coinvolti nella fase di dettaglio di programmazione delle attività, per raccogliere necessità e desideri ed articolare una risposta ai bisogni chiave delle parti. I genitori saranno altresì coinvolti nelle varie manifestazioni artistiche che si terranno all'interno del progetto, sia alla conclusione di esso attraverso una manifestazione che verrà svolta dal comune di appartenenza.

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

La scuola intende stipulare accordi di rete con l'obiettivo di cooperare e condividere spazi e traguardi comuni come quello di proporre un'ampia offerta formativa e luoghi di attrazione e aggregazione dentro e fuori la struttura scolastica, organizzando manifestazioni che coinvolgano associazioni, studenti e famiglie. Aprire la scuola al territorio con riferimento a tutti i suoi attori, al fine di valorizzare i contesti, le loro risorse e opportunità, grazie al coinvolgimento degli studenti e famiglie nella co-progettazione delle iniziative.

Questo progetto intende divulgare e condividere le competenze tra la scuola, associazione e territorio, per concretizzare e promuovere approcci metodologici innovativi, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie e manifestazioni artistiche realizzate sia sul territorio che attraverso una divulgazione on-line.

Le Associazioni che aderiranno a questo progetto sono:

Associazione Frilab di San Felice sul Panaro.

Associazioni di pittura "Torre Borgo".

Associazione Civibox di Modena.

Architetti e scrittori

Biblioteche di San Felice e Camposanto.

Comuni di San Felice e Camposanto

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

Studenti e genitori saranno coinvolti nella fase di dettaglio di programmazione delle attività, per raccogliere necessità e desideri ed articolare una risposta ai bisogni chiave delle parti.

Il coinvolgimento di genitori ed alunni non si fermerà ad una mera consultazione, ma essi saranno invitati a partecipare a gruppi di lavoro per la progettazione, sia nei consigli di classe ed interclasse, sia in momenti appositamente dedicati.

Le attività di coinvolgimento saranno prevalentemente quattro: attività di informazione, attività di consultazione, attività di codecisione e finale.

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

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

3) Attività di codecisione

4) Gli alunni mostreranno attraverso la realizzazione di manifestazioni a tema, la loro esperienza ed i loro lavori prodotti a tutta la scuola e al territorio.

### **Metodologie e Innovatività**

Le scelte metodologiche promuoveranno tutte le risorse di ogni alunno e potenzieranno il processo di insegnamento/apprendimento inteso non come semplice trasmissione di dati del sapere, ma attraverso una didattica laboratoriale, basata sul learning by doing, si pone l'allievo come soggetto attivo e non passivo del proprio processo di apprendimento. L'uso delle TIC (Storytelling, software per qr-code e 3D) e le attività operative, favoriranno la motivazione e coinvolgimento attivo da parte degli alunni; stimoleranno la facilitazione dei lavori di gruppo e il confronto fra pari (peer education, peer tutoring e cooperative learning).

Sarà previsto l'uso dei social e con l'artificio della realtà aumentata, si coinvolgerà lo spettatore, che cerca di entrare in contatto con l'opera d'arte, e condividerà le emozioni trasmesse nella comunicazione in tempo reale. Le attività favoriranno la curiosità e la motivazione attraverso il fare, lo scoprire, il provare, lo sperimentare, il concretizzare di una guida turistica, Murales, album da colorare e di una mappa del territorio in 3D, da condividere attraverso eventi con tutta

la comunità.

Gli strumenti che favoriranno la realizzazione del progetto saranno: il paese con l'affissione di targhe ad ogni monumento, la scuola per i laboratori di tecnologia e arte, i Comuni per la realizzazione di eventi-mosra.

### **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.

L'attività didattica sarà indirizzata 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.

Il progetto verrà presentato come un momento altamente formativo e come un'opportunità di essere protagonisti attivi all'interno della comunità. Appassionando gli studenti grazie agli strumenti prescelti, ne favorisce la percezione positiva del contesto scolastico, intervenendo in situazioni di dinamiche sociali problematiche. L'approccio all'arte e all'ambientale, sfidante e creativo attraverso lo stimolo della tecnologia, dovrebbe agire come stimolo. Per studenti con difficoltà di apprendimento, inoltre, si prevede un'inclusione naturalmente sviluppata dagli approcci metodologici messi in atto. Anche la predilezione per un percorso di learning by doing aiuterebbe gli studenti con particolari difficoltà attentive.

### **Impatto e sostenibilità**

I risultati attesi da parte degli allievi, come previsto dal PTOF di Istituto, sono relativi all'acquisizione di competenze nei vari saperi. I ragazzi, al termine del percorso-formativo nell'adeguato ambiente di apprendimento, vedranno aumentate le loro competenze nell'uso degli strumenti grafici e tecnologici proposti, incrementeranno la consapevolezza nell'uso quotidiano delle tecnologie, saranno in grado di produrre e rielaborare immagini in modo autonomo e personale, con una ricaduta positiva nella didattica quotidiana. Per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto verranno raccolte e analizzate le reazioni dei destinatari attraverso un questionario di autovalutazione in modo tale da misurare il grado di soddisfazione, l'interesse e il gradimento per l'iniziativa formativa relativamente ai piani didattico, organizzativo e sociale. Si valuterà anche, durante le attività didattiche quotidiane, l'abilità dei ragazzi di condividere quanto appreso con la classe a cui appartengono. Il progetto si colloca all'interno di una ricerca educativa basata sulla collaborazione e ha lo scopo di sperimentare le dinamiche di équipe, proponendole nelle varie fasi: ideazione e progettazione, gestione e risoluzione di conflitti, comunicazione interna, verifica e riprogettazione, affinché i ragazzi possano acquisire uno stile di leadership funzionale ed efficace.

### **Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio**

Il dettaglio del progetto, sarà messo a conoscenza del Collegio plenario, dei comuni, associazioni, del Consiglio di Istituto e delle famiglie/territorio tramite il sito della scuola.

L'esperienza didattica che sarà attuata insieme alla collaborazione degli insegnanti dell'Istituto e varie associazioni e personale esterno coinvolto, con le sue fasi, le metodologie utilizzate i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'istituto. Con l'utilizzato di differenti metodologie didattiche, ogni modulo svolgerà un pezzo di puzzle, per concretizzare un progetto di vita comune basato sul tema del patrimonio artistico culturale e paesaggistico del territorio.

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 dopo la sua realizzazione, attuerà una campagna di raccolta fondi online crowfanding per la riproducibilità degli album da disegno.

### **Coinvolgimento degli Enti Locali**

Gli enti locali svolgeranno un ruolo fondamentale all'interno della pianificazione, in quanto insieme agli studenti sono gli attori principali della realizzazione ed esecuzione del progetto stesso.

Si cercherà di promuovere approcci metodologici innovativi, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, con la collaborazione già attiva all'interno dell'Istituto, con l'Associazione FriLab di San Felice S. Panaro;

Si cercherà di enfatizzare il rapporto con gli attori del territorio lavorando su casi reali per promuovere la dimensione esperienziale con l'Associazioni di pittori "Torre Borgo" del comune di San Felice sul Panaro, scrittori e architetti che hanno documentato testi inerenti al proprio patrimonio artistico e culturale.

Ci si avvalerà dell'Archivio fotografico per consultare le foto del passato e delle Biblioteche di Camposanto e San Felice Sul Panaro, per la consultazione di testi storici e ambientali sulla storia locale;

Entrambi i Comuni di San Felice Sul Panaro e Camposanto per l'approvazione e realizzazione di eventi aperti alla cittadinanza e affissioni di targhe o mostre nel territorio.



**MODULO n.1****“MURA AUMENTATE”**

San Felice sul Panaro è un comune di 10 881 abitanti della [provincia di Modena](#), caratterizzato da tantissimi monumenti storici: Monumento funebre ai caduti in stile classico, La *Rocca Estense*, il *Teatro comunale*, in stile liberty, La *Chiesa arcipretale*, il Comune, *Villa Ferri*, *Monumento dedicato all'ammiraglio Bergamini*, , *La Torre dell'Orologio*. Il comune è stato danneggiato dai [terremoti dell'Emilia del 2012](#), che nel paese hanno causato tre vittime e gravemente danneggiati i monumenti storici.

Emerge quindi da parte della scuola la necessità di fornire agli studenti le conoscenze, le competenze e le attitudini per svolgere un ruolo attivo all'interno della collettività, effettuando un'esperienza didattica sul territorio, legata alla conoscenza dei beni culturali del proprio paese, costruendo un percorso adatto alla loro comprensione e alle loro capacità creative. Si investirà sulle associazioni presenti sul territorio ed esperti qualificati per la conoscenza storica, artistica e digitale del territorio.

Pertanto gli alunni diventeranno portatori attivi di conoscenze legate alla storia dei monumenti attraverso la realizzazione di due fasi progettuali:

- La prima fase del progetto sarà basato sul concetto di "buona cittadinanza", gli alunni incontreranno personaggi illustri che hanno dedicato testi e documenti sul territorio, attraverso dei seminari dedicati, ed uscite per analizzare i monumenti, sia agli studenti ma anche ai genitori che intendono partecipare.
- Successivamente gli studenti saranno invitati a visionare materiale cartaceo in biblioteca e archivio comunale, con l'obiettivo di realizzare una guida turistica, in lingua italiana e inglese, per documentare i monumenti del centro storico del paese, verranno riprodotti i monumenti artistici del territorio con software di modellazione in 3D e visionati da tutta la popolazione attraverso le affissioni ad ogni singolo monumento di un Qr-code, che attesti la ricerca didattica-educativa svolta dagli alunni.
- La seconda fase del progetto sarà quella di realizzare uno story-board per un Murales dedicato alla forza di un paese di fronte ad un evento catastrofico come il terremoto. L'attività pratica per la realizzazione grafica di un Murales, sia in forma di laboratorio attivo, sia in forma di visione partecipativa, può rispondere a bisogni urgenti che i ragazzi si trovano ad affrontare nelle diverse situazioni che la società contemporanea impone di affrontare quotidianamente. Questo è ancora più vero quando ci troviamo di fronte a soggetti “deboli” (con svantaggio sociale o handicap psichico o sensoriale) la realizzazione del Murales, rappresenta una importante forma d'arte collettiva: realizzare un disegno significa prima di tutto lavorare in gruppo, ascoltare se stessi e gli altri, concentrarsi verso un obiettivo comune, un mezzo quindi per affrontare la problematica del non-ascolto, la mancanza di concentrazione e la tendenza ad agire in maniera sempre più individuale, veloce e frammentaria.

Il progetto verrà concluso con una manifestazione dedicata, ossia un' itinerario dove parteciperà tutta la comunità e gli alunni svolgeranno la guida del paese descrivendo l'ideazione, progettazione e stesura del lavoro svolto.

Questo progetto mira alla trasversalità delle materie curriculari di Italiano, Storia, Geografia, Inglese, arte e tecnologia.

**Finalità**

- Realizzare una serie di materiali multimediali e cartacei (siti web, app per dispositivi mobili, reportage video-fotografici, guide, riviste...) prodotti dal progetto che costituiscano il materiale di base per l'esportazione del modello in altre realtà italiane e per la diffusione dei contenuti prodotti.

- Promuovere e realizzare un Murales dedicato alle tematiche artistico-ambientali, al recupero del patrimonio artistico e alla sensibilizzazione della tutela dei beni comuni

- Promuovere l'elaborazione di percorsi didattico-operativi attraverso la collaborazione con enti pubblici ed associazioni rilevanti nell'ambito di interesse del progetto.

-Conoscere in maniera approfondita il proprio territorio;

-Valorizzare le risorse artistiche e culturali attraverso la ricerca e lo studio;

-Valorizzare e salvaguardare i beni culturali del proprio paese come investimento per il futuro;

- Sensibilizzare ed educare le nuove generazioni a scoprire, amare e preservare il patrimonio storico locale attraverso la creazione di una guida turistica;

- Potenziare il valore educativo del patrimonio storico, artistico, ambientale;

- Promuovere attivamente l'arte e la cultura locale;

-Cogliere la presenza dei beni culturali come oggetti di sapere del territorio che si riflettano sulla operatività scolastica;

- Consolidare il legame territorio – storia – scuola;

- Promuovere attività legate alla conservazione e alla valorizzazione dei beni culturali con conseguente maturazione del senso storico e di una più compiuta responsabilità ambientale;

- Accrescere la funzione civile e di apprendimento che i beni culturali possono svolgere nel curriculum scolastico.

**Obiettivi**

- Rafforzare l'autonomia e la stima di se stessi

- Conoscere la propria realtà territoriale (luoghi, storia e tradizione)
- Conoscere e utilizzare le tecniche artistiche
- Saper acquisire ed elaborare immagini utilizzando fonti bibliografiche e supporti digitali
- Maturare la capacità di ricerca sul territorio attraverso un lavoro di gruppo
- Conoscere l'articolo 9 della Costituzione, incoerenza con le attribuzioni dell'articolo 117 della Costituzione, secondo le disposizioni del presente codice.
- Conoscere la tutela e la valorizzazione del patrimonio culturale per concorrere a preservare la memoria del proprio territorio e a promuovere lo sviluppo della cultura.
- Organizzare tavoli partecipati di confronto per costruire, insieme con gli insegnanti e genitori, un percorso didattico che sia funzionale alla realizzazione del progetto.
- Rinnovare le attività didattiche significative e utilizzare una metodologia fondata sulla realtà aumentata.
- Realizzare una serie di materiali multimediali e cartacei (siti web, app per dispositivi mobili, reportage video-fotografici, guide, riviste...) prodotti dal progetto che costituiscano il materiale di base per l'esportazione del modello in altre realtà italiane e per la diffusione dei contenuti prodotti.
- Promuovere e realizzare un Murales dedicato alle tematiche artistico-ambientali, al recupero del patrimonio artistico e alla sensibilizzazione della tutela dei beni comuni
- Promuovere l'elaborazione di percorsi didattico-operativi attraverso la collaborazione con enti pubblici ed associazioni rilevanti nell'ambito di interesse del progetto.
- Sviluppare la creatività
- Conoscere i colori e le loro combinazioni
- Conoscere e sviluppare nuove tecniche pittoriche
- Saper leggere un'immagine
- Saper adattare un'immagine all'ambiente disponibile

### Metodologia

- Per la prima fase del lavoro la metodologia si baserà sulla ricerca - azione, al fine di scoprire le caratteristiche del paese di San Felice sul Panaro in termini storici. Si effettueranno visite guidate, lezioni frontali con esperti del territorio, si realizzeranno ricerche attraverso il cooperative learning. Per realizzare una serie di materiali multimediali e cartacei si utilizzeranno: siti web, app per dispositivi mobili, reportage video-fotografici, guide, e utilizzo di software per realizzare qr-code e creazione di un app. Gli alunni condivideranno il materiale prodotto in modalità e-learning, sul sito del comune, della scuola e vari social.

Le metodologie didattiche utilizzate saranno varie:

- ROLE PLAYING: per la narrazione di luoghi, ambienti, situazioni e relazioni, per sviluppare lo spirito critico, affrontando compiti di realtà attraverso rappresentazione grafiche, attraverso una metodologia didattica
- LEARNING BY DOING: per l'elaborazione di testi in base alla documentazione raccolta, approfondire concetti teorici appresi in situazioni applicate per la rappresentazione di una scrittura creativa
- Learning by doing and by creating: per la riproduzione di testi scritti in lingua inglese
- La seconda fase sarà quella legata alle attività laboratoriali, ossia operativa sul territorio, si passa dalla progettazione di uno story-board ad un intervento attivo sul paesaggio con la realizzazione di un Murales dedicato alla rinascita dopo il terremoto del 2012. Pertanto si prevede di ricorrere alla metodologia del Cooperative Learning, peer-tutoring grazie alla presenza di esperti nel settore e peer-education tra gli alunni. Le varie metodologie prevedono che gli alunni "facciano insieme" serenamente, in maniera creativa e multisensoriale.

Il laboratorio si struttura in tre fasi.

- 1) Nella prima fase sarà scelto assieme ai ragazzi il tema da sviluppare.
  - 2) Nella seconda fase, verrà progettato il "Murales" partendo da una raccolta d'immagini ed informazioni sul tema scelto, si progetterà uno story-board del bozzetto definitivo, che sarà realizzato in una dimensione ridotta.
  - 3) Nella terza fase si procederà alla realizzazione del "Murales" sulla parete destinata dove il progetto su carta sarà riportato sul muro a dimensioni reali utilizzando le tecniche di trasposizione del bozzetto. Ad ogni partecipante verrà assegnata un'area o parte del "Murales".
- La terza fase prevede un'uscita didattica in cui gli alunni fanno da guida presso i luoghi più significativi del paese alla comunità scolastica e del territorio. Sarà previsto l'uso dei social e con l'artificio della realtà aumentata, si coinvolgerà lo spettatore 2.0, che cerca chiavi per entrare in contatto con l'opera d'arte, abbattere le barriere, cercare empatia e condividere subito le emozioni che lo spettacolo gli ha trasmesso nella comunicazione in tempo reale. Le attività favoriranno la curiosità e la motivazione attraverso il fare, lo scoprire, il provare, lo sperimentare, il concretizzare:

Sia nella seconda che ultima fase del progetto è chiesta la collaborazione e partecipazione attiva e dei genitori.

### Verifica e valutazione:

La valutazione si baserà sulle osservazioni sistematiche, che permettono di:

- rilevare il **processo**, ossia la capacità dell'alunno di interpretare correttamente il compito assegnato, di coordinare conoscenze, abilità e disposizioni interne (atteggiamenti, significati, valori) in maniera valida ed efficace, di valorizzare eventuali risorse esterne necessarie;
- Interventi e discussione collettiva, sull'esposizione orale, durante l'uscita sul territorio basata sul percorso collettivo, impegno, responsabilità e caratteristiche di ogni singolo allievo.
- rilevare le **competenze relazionali**, ossia i comportamenti nel contesto del gruppo e della classe durante le attività.
- far raccontare agli alunni gli aspetti più interessanti del compito, le difficoltà incontrate e cosa hanno provato nello svolgimento del compito stesso;
- far raccontare le scelte operative compiute o da compiere nell'affrontare un compito;
- far descrivere la successione delle operazioni compiute evidenziando gli errori più frequenti e i miglioramenti;
- far esprimere l'autovalutazione non solo del prodotto, ma anche del processo produttivo adottato.

## Modulo 2

### "COLORIAMO IL NOSTRO TERRITORIO"

Il progetto intende avviare lo studio del patrimonio artistico, culturale e ambientale attraverso compiti di realtà, fare in modo che gli alunni documentano il proprio paesaggio, per diffondere tutte le loro ricerche, azioni e interventi svolti sul territorio, per sviluppare forme di rispetto e conservazione di quanto del passato oggi ci resta. Il progetto mira ad avviare gli alunni verso un'acquisizione della metodologia della ricerca storica-ambientale, proponendo un approccio alla conoscenza delle documentazioni e accostamento alla consultazione di fonti orali e scritte, da cui trarre dati utili. Gli alunni dovranno acquisire la consapevolezza dell'importanza della storia, per capire che la conoscenza del passato ci consente di comprendere che siamo protagonisti della storia e, quindi, artefici del nostro futuro.

Gli studenti dovranno operare attivamente nella documentazione di materiale archiviato, rilievi fotografici, sia del patrimonio artistico, culturale che paesaggistico, per realizzare raccolte di fascicoli da disegno, che rappresentino il territorio a 360 gradi.

La finalità di questo progetto è quella di divulgare all'interno e all'esterno del proprio territorio, di quanto sia importante il patrimonio locale, quale bene comune, e fare in modo che con la realizzazione di questi operati, i bimbi, con l'azione del colorare, scoprono ed iniziano ad amare il proprio paesaggio già in tenera età. Il risultato finale sarà la realizzazione di un album da colorare con all'interno testi scritti in italiano, arabo, inglese e testo popolare (dialetto sanfeliciano), accompagnato da disegni in bianco e nero e da foto per poter riprodurre i colori delle immagini fotografiche realizzati dagli alunni. Questo progetto mira alla trasversalità delle materie curriculari di Italiano, Storia, Geografia, Inglese, arte e tecnologia.

### OBIETTIVI

- Valorizzare le risorse artistiche e culturali attraverso la ricerca e lo studio;
- Valorizzare e salvaguardare i beni culturali del proprio paese come investimento per il futuro;
- Sensibilizzare ed educare le nuove generazioni a scoprire, amare e preservare il patrimonio storico locale attraverso la creazione di una guida turistica;
- Potenziare il valore educativo del patrimonio storico, artistico, ambientale;
- Promuovere attivamente l'arte e la cultura locale;
- Cogliere la presenza dei beni culturali come oggetti di sapere del territorio che si riflettano sulla operatività scolastica;
- Consolidare il legame territorio – storia – scuola;
- Promuovere attività legate alla conservazione e alla valorizzazione dei beni culturali con conseguente maturazione del senso storico e di una più compiuta responsabilità ambientale;
- acquisire competenze trasversali nelle varie discipline.

### OBIETTIVI TRASVERSALI

#### Storia:

- Conoscere in maniera approfondita il proprio territorio;
- Avvicinare gli alunni alle ricerche di fonti scritte e di testimonianze sulla storia del proprio territorio
- Conoscere la storia del proprio territorio attraverso fonti scritte.
- Accrescere la funzione civile e di apprendimento che i beni culturali possono svolgere nel curriculum scolastico.
- Conoscere l'articolo 9 della Costituzione, incoerenza con le attribuzioni dell'articolo 117 della Costituzione, secondo le disposizioni del presente codice.
- Conoscere la tutela e la valorizzazione del patrimonio culturale per concorrere a preservare la memoria del proprio territorio e a promuovere lo sviluppo della cultura.

#### Area linguistica:

- Arricchimento del lessico specifico artistico
- Comprensione di semplici testi regolativi
- Saper produrre relazioni e racconti in forma scritta partendo da esperienze, osservazioni, conversazioni
- Produzione di un testo scritto sul patrimonio artistico e culturale del proprio territorio in lingua italiana.

- Produzione di un testo scritto sul patrimonio artistico e culturale del proprio territorio in dialetto popolare.

**Inglese:**

- Produzione di un testo scritto sul patrimonio artistico e culturale del proprio territorio in lingua inglese.
- Produzione di un testo scritto sul patrimonio artistico e culturale del proprio territorio in dialetto araba.

**Arte e immagine:**

- Sviluppare la creatività Conoscere e sviluppare nuove tecniche pittoriche, fotografiche e digitali
- Saper leggere un'immagine
- Saper ricopiare un'immagine
- Saper adattare un'immagine all'ambiente disponibile
- Realizzare foto e disegni che attestino la riproduzione del territorio.

**Geografia:**

- Ricerca e riprodurre mappe del territorio;
- Sapersi orientare nel territorio di propria appartenenza,

**Tecnologia:**

- Utilizzare software per il disegno;
- Utilizzare software per modificare immagini e testi.
- Progettazione e realizzazione di un album da colore in formato cartaceo e digitale.

**Area relazionale:**

- Favorire la socializzazione e la condivisione
- Rispettare delle regole condivise
- Rispettare l'ambiente
- Rispettare e gestire il materiale
- Creare un ambiente favorevole che predisponga ad un apprendimento più efficace ed autonomo
- Avviare all'autonomia
- Acquisire abilità sociali
- Sviluppare e potenziare l'autostima.

**Metodologia**

Lavorare sulle narrazioni, prodotte attraverso i diversi medium, significa lavorare sulla "formazione dei sensi", utilizzare nella didattica l'integrazione tra arte e tecnologia, può contribuire a sviluppare e favorire lo sviluppo globale della persona. I linguaggi afferenti ad ogni medium, producono, secondo le frontiere della ricerca semiologica contemporanea, nuovi meccanismi di narrazione audiovisiva, nuove costruzioni di significati, nuovi linguaggi fatti di propri Codici, Procedure, Narrazioni, che infine, si contaminano a vicenda.

Questo progetto si avvale di una Pedagogia della Multiliteracy che mette al centro la Design Literacy: la capacità di progettare e interpretare testi, che è oggi la competenza espressiva basilica richiesta nell'era moderna.

Un modo innovativo di proporre percorsi tematici, connessi allo sviluppo del pensiero narrativo, creativo, divergente. Il progetto parte dalla convinzione ormai provata e riconosciuta che lavorare in modo trasversale tra le varie discipline abbia una grande valenza educativa e pedagogica nella scuola.

Le attività favoriranno la curiosità e la motivazione attraverso il fare, lo scoprire, il provare, lo sperimentare, il concretizzare:

- ROLE PLAYING: per la narrazione di luoghi, ambienti, situazioni e relazioni, per sviluppare lo spirito critico, affrontando compiti di realtà attraverso rappresentazione grafiche.
- LEARNING BY DOING: per l'elaborazione di testi in base alla documentazione raccolta, approfondire concetti teorici appresi in situazioni applicate per la rappresentazione di una scrittura creativa
- Learning by doing and by creating: per la riproduzione di testi scritti in diverse lingue (inglese, arabo e dialetto)
- E- LEARNING e FLIPPED CLASSROOM: per sviluppare la creatività con il supporto delle tecnologie digitali più innovative e imparare nuove nozioni, attraverso ricerche che tengano conto di strumenti digitali oggi disponibili. Per la comunicazione si utilizzando mezzi e linguaggi diversi in sinergia per produrre forme diverse di messaggi rivolti a diverse tipologie di destinatari);
- PEER EDUCATION, PEER TUTORING E COOPERATIVE LEARNING: per imparare a collaborare, a classe intera, con pari e adulti, mettendosi in relazione con prodotti della propria e delle altrui cultura.

Se è vero tutto nasce da un'idea, essa troverà espressione nella capacità del gruppo di porsi domande su cosa e come realizzare, individuando le risposte più efficaci, alla luce di una solida competenza pratica-manuale e digitale.

**Verifiche e Valutazione**

Verranno verificati e valutati soprattutto il raggiungimento degli obiettivi formativi e delle finalità prefissate attraverso l'osservazione sistematica del docente e mediante: il feedback del percorso, riflessioni personali degli alunni, brainstorming sui temi affrontati e messaggi in essi contenuti, produzione e pubblicazione di testi e programmi prodotti che rispettino le caratteristiche richieste.

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 attraverso:

- griglie di auto-osservazione
- 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.

### Modulo n.3

#### “Documentare il XXI secolo”

Questo progetto intende realizzare un modo diverso di “fare” e di “vivere” la scuola, fare in modo che i giovani siano protagonisti attivi del proprio paese, che escano dai confini della scuola per collaborare con le associazioni e comune del territorio, che si occupano di beni artistici, culturali e ambientali, così da raggiungere fasce della popolazione normalmente poco o per nulla interessate all'argomento. Il termine ambientale s'intende, in questo contesto, nella sua accezione più ampia, ossia come il "complesso di condizioni sociali, culturali e morali nel quale una persona si trova e sviluppa la propria personalità dopo un evento disastroso o in cui, più genericamente, si trova a vivere". Questo progetto è finalizzato a stimolare nelle nuove generazioni la capacità di vedere con occhi nuovi il proprio territorio e vivere in modo più armonico le relazioni umane che esso produce. Il presente modulo mira ad approfondire la conoscenza della principali tappe storiche, ambientali del territorio nonché della cultura popolare di Camposanto, delle sue istituzioni, delle sue prospettive di crescita, attraverso la promozione della discussione e del confronto critico, con momenti formativi ed esperienze di scambio che integrino i percorsi formativi.

Per la realizzazione di uno *Storytelling* si avvierà una documentazione grafico-digitale per testimoniare e documentare la riqualificazione del territorio ambientale di cui è costituito il paese, senza dimenticare la cornice ambientale di Camposanto accompagnato dal fiume Panaro e il bosco della Saliceta. Sfortunatamente le due scosse di terremoto del 2012, hanno provocato gravissimi danni, ma Camposanto non si è arreso, i lavori di ricostruzione delle case, scuole e la ripresa delle attività economiche sono stati incessanti. Attraverso la trasversalità delle discipline: storia, arte, scienze e geografia, l'obiettivo fondamentale sarà quello di educare alla bellezza, al valore affettivo verso il proprio patrimonio storico artistico culturale, ambientale e di conseguenza educare al rispetto e alla valorizzazione dei beni culturali non escludibili in quanto bene comune. Il progetto sarà caratterizzato da tre fasi, una trasmissiva, basata sulla ricerca-azione, un'altra operativa ossia laboratoriale ed ultima fase inclusiva con una manifestazione dedicata, mostra dedicata, dove gli alunni illustreranno l'ideazione, progettazione e stesura del progetto svolto alla cittadinanza.

Per quanto riguarda la prima fase gli alunni effettueranno:

- Lezione guidata sulla conoscenza della storia locale da parte di personale esperto.
- Visite guidate per tutto il territorio con interventi e discussioni svolte da esperti.
- Realizzazione di foto panoramiche del territorio;
- Ricerca di mappe storiche che attestino l'evoluzione paesaggistica del territorio nell'archivio comunale
- Ricerca di documentazione storica nella biblioteca del paese.

Nella seconda fase, ossia quella operativa, gli alunni dovranno:

Realizzare con software di modellazione grafica in 3D, la mappa topografica del territorio;

Documentazione digitale del lavoro svolto.

Realizzazione di un *Storytelling* sul patrimonio artistico-culturale del territorio.

Terza ed ultima fase:

Disseminazione del progetto svolto attraverso siti on-line dell'amministrazione comunale, social network e scuola.

Esposizione di una mostra all'interno del Comunale dove gli alunni illustreranno il progetto svolto alla cittadinanza.

#### Finalità:

- Realizzare una mappa topografica del territorio in 3D, dedicato al recupero del patrimonio artistico-culturale e alla sensibilizzazione della tutela dei beni comuni
- Promuovere l'elaborazione di percorsi didattico-operativi attraverso la collaborazione con enti pubblici ed associazioni rilevanti nell'ambito di interesse del progetto.
- Realizzare un documentario multimediali che costituisca il materiale di base per l'esportazione del modello in altre realtà italiane e per la diffusione dei contenuti prodotti.
- Conoscere in maniera approfondita il proprio territorio;
- Valorizzare le risorse artistiche e culturali attraverso la ricerca e lo studio;
- Valorizzare e salvaguardare i beni culturali del proprio paese come investimento per il futuro;
- Potenziare il valore educativo del patrimonio storico, artistico, ambientale;
- Promuovere attivamente l'arte e la cultura locale;
- Cogliere la presenza dei beni culturali come oggetti di sapere del territorio che si riflettano sulla operatività scolastica;
- Consolidare il legame territorio – storia – scuola;



**Obiettivi**

- Elaborare convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune e indirizzati a una politica interculturale, favorendo una nuova cultura della convivenza intesa come cultura dell'incontro, del dialogo, della responsabilità.
- Costruire, attraverso l'arte, la storia e il paesaggio, l'educazione ad un'etica collettiva
- Costruire dinamiche relazionali fra giovani di diverse provenienze associazioni, orientate allo sviluppo di progetti, prodotti cartacei e digitali.
- Valorizzazione e promozione dei beni ambientali, artistici e territoriali grazie alla diffusione dei prodotti narrativi dei ragazzi.
- Rafforzare i legami di inclusione, grazie al metodo della progettazione partecipata che è un "processo-prodotto" e costruisce senso di comunità già nel suo realizzarsi, al di là della bontà o della riuscita dei prodotti finali.
- Promuovere e allestire una mostra dedicata al recupero del patrimonio artistico e alla sensibilizzazione della tutela dei beni comuni.

**Metodologie:**

Tra le tipologie d'intervento sarà privilegiata la didattica laboratoriale attraverso la metodologia dell' "Open mind" che richiede il coinvolgimento attivo degli studenti. I ragazzi, a seconda del compito proposto, possono svolgere esercitazioni suddivisi in gruppi, oppure intervenire individualmente per esprimere il proprio parere. L'attività si svolgerà attraverso la metodologia didattica del "Learning by doing", grazie al quale gli studenti sono spronati a diventare attori del proprio sapere, a riflettere e mettersi in gioco per accrescere la propria consapevolezza culturale. Le attività consentono inoltre di incentivare l'interesse degli studenti applicando la metodologia costruttivista attraverso la quale i ragazzi possono costruire il loro sapere per la realizzazione di un apprendimento significativo. Attraverso la Collaborazione di Associazioni sul territorio e Comune si potrà consentire un utile scambio di conoscenze, materiali, esperienze per la costruzione di una mappa topografica in 3D e Storytelling del proprio territorio in formato digitale e in cui gli studenti, attraverso la metodologia didattica del Peer-tutoring, Peer-education e Cooperative learning, potranno comunicare le loro idee e raccontare la loro esperienza in modo emozionante, evocativo, convincente, accattivante, unico, coinvolgente e creativo, per esprimere la loro visione di cittadino a tutta la comunità, in una mostra dedicata, in accordo tra Comune scuola e Associazioni.

**Verifiche e Valutazione:**

Le attività di progettazione e realizzazione di prodotti costituiscono un "ponte" tra l'ambiente scolastico e il mondo esterno, poiché forniscono agli studenti competenze evolute e facilmente spendibili fuori dalla scuola. A livello didattico l'oggetto e il suo processo di creazione divengono un pretesto per mettere in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità. Verranno verificati e valutati soprattutto il raggiungimento degli obiettivi formativi e delle finalità prefissate attraverso l'osservazione sistematica del docente e mediante: il feedback del percorso, riflessioni personali degli alunni, brainstorming sui temi affrontati e messaggi in essi contenuti, produzione e pubblicazione di testi e materiali prodotti che rispettino le caratteristiche richieste.

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.

L'attuazione del progetto è previsto in orario extracurricolare nell' a.s. 2018/2019, di 2 ore ogni incontro, sia nella scuola di San Felice sul Panaro che in quella di Camposanto, secondo i calendari concordati tra dirigenza, insegnanti, genitori, comuni ed esperti. Per la realizzazione di manifestazioni sono previste giornate di sabato pomeriggio.

Sono previsti 3 moduli da 30 ore:

Per la scuola secondaria di primo Grado di San Felice Sul Panaro si svolgeranno due moduli, uno per le classi seconde denominato "COLORIAMO IL NOSTRO TERRITORIO", mentre per le classi terze il modulo è intitolato "MURE AUMENTATE".

Per l'istituto di Camposanto, si effettuerà per le classi seconde un modulo da 30 ore, chiamato "DOCUMENTARE IL XXI SECOLO".

I tre moduli sono stati progettati in corrispondenza biunivoca, per una realizzazione in verticale di competenze e conoscenze che possono accrescere negli allievi.

PROGETTO POC FdR LA SICUREZZA NELLA MIA SCUOLA E LA SICUREZZA VIRTUALE Codice progetto  
10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-11

P44	PROG. INIZ.	VAR.	PROG. DEF	IMPEGNATO	PAGATO	DA PAGARE
	0,00	21.528,00	21.528,00	0,00	0,00	0,00

RESIDUA DISPONIBILITA' FINANZIARIA € 21.528,00

**CLASSI COINVOLTE**

Numero 25 alunni partecipanti per la scuola primaria Muratori  
Numero 25 alunni partecipanti per la scuola primaria Giannone  
Numero 25 alunni partecipanti per la scuola secondaria Gozzi  
Numero 25 alunni partecipanti per la scuola secondaria Pascoli.

Il progetto propone la realizzazione di un modo diverso di “fare” e di “vivere” la scuola, come accordo tra apprendimento di contenuti disciplinari e sviluppo di competenze multimediali nel contesto delle tecnologie della rete. Ciò che si vuole promuovere è il rafforzamento delle competenze digitali attraverso le competenze di base e trasversali, la diffusione di innovazione e creatività attraverso l'utilizzo di software per stampante 3D e Droni con lo scopo di collegare il sapere al saper fare. Gli interventi formativi sono finalizzati al rafforzamento del pensiero computazionale e degli apprendimenti linguistici, espressivi, relazionali e creativi, nonché di una certificazione finale sullo sviluppo delle competenze digitali e creatività digitale.

La proposta formulata è coerente con l'offerta formativa scolastica e attraverso una didattica inclusiva basata sul cooperative learning e peer-education tra gli alunni partecipanti, si educa alla capacità collaborativa tra pari e non, in perfetta filosofia open, prevedendo ricadute valutabili in termini di miglioramento dei risultati scolastici e presenta prospettive di replicabilità attraverso la realizzazione di materiali riutilizzabili in altri contesti.

Per ampliare la ricaduta del progetto si intendono elaborare materiali e risorse educative che possano essere utilizzate con le altre classi in attività curricolare e darne ampia accessibilità attraverso la rete. La proposta inoltre tiene conto delle esigenze legate al valore di comunità sia in termini di coinvolgimento di genitori e studenti, sia in termini di coinvolgimento del territorio.

**OBIETTIVI DEL PROGETTO**

Traguardo del progetto è la realizzazione di un modo diverso di “fare” e di “vivere” la scuola, come accordo tra apprendimento di contenuti disciplinari e sviluppo di competenze multimediali nel contesto delle tecnologie della rete. Ciò che si vuole promuovere è il rafforzamento delle competenze digitali attraverso le competenze di base e trasversali, la diffusione di innovazione e creatività attraverso le tecnologie, con lo scopo di collegare il sapere al saper fare.

Ci si propongono i seguenti obiettivi:

supporto e intervento delle competenze digitali in tutte le competenze trasversali

(cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva);

incremento delle capacità di valutazione e autovalutazione della scuola sull'innovazione

didattica;

- diffusione nella società della conoscenza del mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi.

- sviluppo del pensiero logico computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”;

- consapevolezza delle norme giuridiche e sociali in termini di “Diritti della Rete”, educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del *cyberbullismo*, alle discriminazioni;

- diffusione di modalità di analisi e soluzione dei problemi costruendo rappresentazioni formali e definendo soluzioni algoritmiche, anche codificate mediante la programmazione.

**CARATTERISTICHE DEI DESTINATARI**

1. **I team docenti della scuola primaria e i Consigli di classe della scuola secondaria** individuano gli alunni demotivati, con disaffezione allo studio e/o che vivono in un contesto socio-economico svantaggiato o un disagio espresso attraverso problemi comportamentali, ma che possono trovare nell'avvicinamento alle competenze digitali uno stimolo all'accrescimento delle *life-skill*.
2. I docenti invitano alla partecipazione ai gruppi di lavoro anche gli studenti che manifestano inadeguata consapevolezza o scorrettezza nell'utilizzo di computer, videogiochi, smartphone, dei *social* e dei droni.
3. Saranno coinvolti i genitori con una formazione a loro dedicata e una formazione guidata da esperti, anche attraverso scambi con i propri figli. I genitori saranno altresì coinvolti in un workshop finale insieme ai bimbi della scuola primaria.
4. Gli alunni della scuola secondaria di secondo grado, che agiranno in modalità peer tutoring con gli alunni del primo ciclo, sono individuati dai Consigli di classe di appartenenza.

Gli allievi di primaria e secondaria di primo grado saranno impegnati nei seguenti moduli:

- laboratorio di “Sicurezza a scuola con il Coding” per la scuola Primaria

laboratorio di "Sicurezza virtuale: generazioni a confronto" per la scuola Secondaria di I° Grado.

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

La scuola dallo scorso anno collabora con l'Associazione Coderdojo di San Felice sul Panaro e la Scuola Secondaria di II° Grado Liceo Morandi, di Finale Emilia, e, anche grazie al contributo di Coop Alleanza 3.0, in collaborazione associazioni competenti in materia di sicurezza digitale e cyberbullismo, è stata in grado di realizzare attività di formazione e di Coding nelle classi dell'Istituto con l'utilizzo di attrezzature informatiche quali kit di robotica educativa e schede Arduino. La collaborazione tra le due scuole e le associazioni deputate alla promozione della cultura digitale e del coding, ha i seguenti fini:

- promuovere, utilizzando approcci metodologici innovativi, una progettazione verticale dei cicli di scuola e proporre attività per alunni dai 6 agli 11 anni e dagli 11 ai 16, abbracciando quindi due ordini di scuola, facilitando un graduale sviluppo di competenze, guidando lo studente lungo percorsi di conoscenza progressivamente orientati alle discipline e alla ricerca delle connessioni tra i diversi saperi;
- aprire la scuola al territorio con riferimento a tutti i suoi attori, al fine di valorizzare i contesti, le loro risorse e opportunità;
- creare occasioni di progettualità in rete con altre scuole;
- coinvolgere studenti e famiglie nella co-progettazione delle iniziative.

Lo scambio e la condivisione di competenze tra la scuola, associazione e territorio, concretizza la necessità di far entrare la scuola nel mondo e il mondo nella scuola.

### **METODOLOGIE**

L'utilizzo del *Tinkering*, basato sul trinomio *Think-Make-Improve* prevede una fase di brainstorming seguita da una di definizione dei problemi e dalla fase di progettazione e pianificazione; successivamente avrà luogo la creazione vera e propria (*prototipazione*), affiancata dall'osservazione e dalla verifica di corrispondenza tra ciò che si sta realizzando e ciò che si è programmato, tenendo conto degli eventuali errori, trovando soluzioni migliori o nuove combinazioni e interazioni (*project based learning*). La "Programmazione" potenzia lo sviluppo delle competenze di base e trasversali. Tramite il *cooperative learning* e la *peer-education* tra gli alunni partecipanti e i ragazzi di II° grado si educa alla capacità collaborativa tra pari e non, in perfetta filosofia *open*. La didattica attiva è inclusiva. Queste modalità di lavoro incoraggiano gli studenti ad un approccio più coinvolgente nei confronti della scuola, inoltre suggeriscono il riuso degli oggetti, l'ottimizzazione delle risorse e un approccio positivo alla risoluzione dei problemi. L'utilizzo della collaborazione in rete con Internet cambia la nozione di territorio geografico, permette di vedere una nuova dimensione territoriale virtuale, in una logica di apertura dei confini tradizionali dell'ambiente di apprendimento. La rete rende disponibili ingenti memorie collettive ed interattive ed offre l'opportunità allo studente di sperimentare nuove modalità di collaborazione a distanza trasversalmente fra gli ordini di scuola.

### **INCLUSIVITA'**

Nella scuola italiana caratterizzata dalla scelta della full inclusion, il rapporto fra coding e special education si inserisce nel quadro complesso e dinamico dei principi fondamentali dell'inclusività didattica e sociale. Per implementare strategie di intervento per le disabilità, coerentemente con la Convenzione delle Nazioni Unite, la Direttiva del 27 dicembre 2012, la C.M. 6 marzo 2013 e le Linee guida per l'accoglienza e l'integrazione degli alunni stranieri, il PAI d'Istituto prevede

attività che utilizzino i laboratori come luoghi *esclusivi di inclusività*, nella convinzione che inclusione significhi progettare la "piattaforma della cittadinanza". Attraverso il linguaggio universale del Making, ogni individuo deve avere la possibilità di sviluppare il proprio potenziale umano, la dignità, l'autostima e la "fragilità" della propria condizione. L'utilizzo del coding diventerà un punto di forza anche per gli alunni più deboli i quali saranno sostenuti ed incoraggiati mediante il *cooperative learning* e il *peer-education*. Tutto ciò permetterà ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado di realizzare un progetto comune, adottando la tecnologia come elemento inclusivo e permettendo agli alunni con disabilità di sfruttare le potenzialità degli strumenti per attuare un reale supporto all'apprendimento e alla personalizzazione del percorso formativo.

### **Impatto e sostenibilità**

I risultati attesi da parte degli allievi, come previsto dal PTOF di Istituto, sono relativi all'acquisizione di competenze nei vari saperi e nell'uso consapevole delle nuove tecnologie. I ragazzi, al termine del percorso ludico-formativo nell'adeguato ambiente di apprendimento, vedranno aumentate le loro competenze nell'uso degli strumenti informatico-tecnologici proposti, incrementeranno la consapevolezza nell'uso quotidiano delle tecnologie e svilupperanno il pensiero logico computazionale con una ricaduta positiva nella didattica quotidiana. Per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto verranno raccolte e analizzate le reazioni dei destinatari attraverso un questionario di autovalutazione in modo tale da misurare il grado di soddisfazione, l'interesse e il gradimento per l'iniziativa formativa relativamente ai piani didattico, organizzativo e



sociale.

Si valuterà anche, durante le attività didattiche quotidiane, l'abilità dei ragazzi di condividere quanto appreso con la classe a cui appartengono.

Il progetto si colloca all'interno di una ricerca educativa basata sulla collaborazione e ha lo scopo di sperimentare le dinamiche di équipe, proponendole nelle varie fasi: ideazione e progettazione, gestione e risoluzione di conflitti, comunicazione interna, verifica e riprogettazione, affinché i ragazzi possano acquisire uno stile di leadership funzionale ed efficace.

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

Il dettaglio del progetto, qualora accettato e autorizzato, sarà messo a conoscenza del Collegio plenario, del Consiglio di Istituto e delle famiglie/territorio tramite il sito della scuola. Una volta concluso, dovrà avere una ricaduta all'interno di tutte le classi della Primaria e della

Secondaria, pertanto gli alunni che hanno frequentato il progetto si vedranno protagonisti del loro sapere, diventando tutor dei loro compagni di classe durante un percorso didattico

appositamente costruito, in modo da fungere da elementi portanti dei saperi scientifici,

matematici, tecnici e di programmazione nel corso delle attività curricolari, realizzando così un progetto continuativo in verticale e trasversale all'interno dell'Istituto. L'esperienza didattica

attuata con la collaborazione degli insegnanti dell'Istituto sarà comunicata attraverso articoli, racconti fotografici, pubblicazione dei progetti in una galleria online dedicata sul sito della scuola. I materiali disponibili consentiranno la replicabilità da parte di altre realtà educative:

classi della stessa scuola, altre scuole ed associazioni.

Gli studenti della scuola secondaria di secondo grado che hanno lavorato con metodologia

*tutoring*, riporteranno nei loro ambiti l'esperienza raccolta non solo sulle tecnologie utilizzate, ma anche sulla costruzione del rapporto pedagogico con alunni più giovani. Le risorse didattiche create saranno disponibili per la consultazione ed il riutilizzo.

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

Studenti e genitori saranno coinvolti nella fase di dettaglio di programmazione delle attività, per raccogliere necessità e desideri ed articolare una risposta ai bisogni chiave delle parti.

Il coinvolgimento di genitori ed alunni non si fermerà ad una mera consultazione, ma essi

saranno invitati a partecipare a gruppi di lavoro per la progettazione, sia nei consigli di classe ed interclasse, sia in momenti appositamente dedicati.

Le attività di coinvolgimento saranno prevalentemente quattro: attività di informazione, attività di consultazione, attività di codecisione e workshop finale.

1) Attività di informazione e divulgazione delle azioni e degli avvisi PON ai quali l'istituto

intende partecipare, come condizione indispensabile per esercitare il diritto di consultazione. Lo scopo è quello di comunicare i contenuti dell'offerta formativa, esplicitandone le priorità educative e argomentandone la scelta.

2) Attività di consultazione, i ragazzi e i genitori che saranno invitati a partecipare alla

progettazione avendo la possibilità di esprimere non solo interessi e aspettative, ma anche i dubbi, le perplessità, che si sono tradotti in richieste esplicite.

3) Attività di codecisione con i genitori

4) Il Workshop si terrà nella scuola primaria, gli alunni mostreranno la loro esperienza ed i loro lavori prodotti a tutta la scuola e al territorio.

### **Tematiche e contenuti dei moduli formativi**

#### **Scuola primaria:** i 2 moduli riguarderanno la **Sicurezza a scuola con il Coding:**

realizzare un gioco sulla sicurezza a scuola in lingua italiana ed inglese e creare un prototipo di cartelli sulla sicurezza all'interno dell'Istituto. Questo modulo favorirà la collaborazione interdisciplinare e multidisciplinare tra i diversi saperi, in raccordo con il curriculum scolastico.

#### **Scuola secondaria:** i 2 moduli riguarderanno la **Sicurezza virtuale: generazioni a confronto.**

Attiveranno che si occuperanno delle tematiche legate alla sicurezza non solo in ambito

scolastico, ma soprattutto virtuale come fattore di diffusione di una cultura digitale ed elemento imprescindibile di cittadinanza contemporanea, compreso l'utilizzo dei droni. Dall'utilizzo consapevole dei Social Network si passerà alla creazione di un Blog al cui interno verranno illustrati entrambi i moduli, con lo scopo di aiutare i cittadini ad un uso

consapevole dei social e di garantire una maggiore sicurezza informatica all'interno dell'Istituto. Il progetto si concluderà con la programmazione di un gioco educativo e divulgativo sul tema della sicurezza, attraverso il coding e la gestione sul blog creato dai ragazzi e che servirà per sensibilizzare al tema sia il resto della popolazione scolastica che la comunità nel suo complesso. Infine, agli alunni verrà rilasciato un certificato delle competenze sull'utilizzo consapevole

dei social e strumentazione digitale con ipad, utile anche per l'orientamento verso le discipline STEM.

**Descrizione dei seguenti moduli:****SCUOLA PRIMARIA****Modulo 1 e 2**

Titolo:

Sicurezza a scuola con il Coding' L.A. Muratori

Sicurezza a scuola con il Coding' P.Giannone

**Finalità**

L'attività ha come finalità la creazione di una unità di apprendimento innovativa e la realizzazione di contenuti didattici pubblici e riutilizzabili al fine di sensibilizzare le generazioni future sul tema della sicurezza a scuola, che dovrebbe essere un luogo amichevole e rispettoso per le persone di tutte le età, origini e identità di genere. Con questo scopo, grazie al software di programmazione visuale Scratch, gli allievi realizzeranno un quiz sul buon comportamento in tema di sicurezza.

Gli alunni, inoltre, saranno sollecitati a pensare in modo creativo e verranno guidati nella realizzazione di un quiz in lingua inglese e in italiano e alla creazione di un prototipo di cartelli sulla sicurezza da disporre all'interno dell'Istituto.

Successivamente i ragazzi condivideranno la loro esperienza ed i loro lavori prodotti con l'apertura di un workshop a tutta la scuola e al territorio ed infine pubblicheranno le loro esperienze e inseriranno i loro lavori all'interno di una galleria virtuale appositamente realizzata con la supervisione degli alunni della Secondaria di Secondo Grado appartenenti alla Scuola che collabora con la nostra a questo progetto.

Ulteriore e non secondaria finalità del progetto è quella di far appassionare bambini e ragazzi alla logica e alle scienze attraverso il gioco e la tecnologia (aperta e low cost), facendoli interagire e contribuire secondo le proprie capacità creative e intelligenze al lavoro di gruppo, con forti impatti sui bambini con Bes.

L'esperienza del progetto raccoglie in sé caratteristiche che la rendono significativa, attuale e replicabile:

- rappresenta una unità di apprendimento interdisciplinare;
- crea risorse didattiche riutilizzabili;
- diffonde la pratica educativa del coding attraverso la condivisione dei prodotti dell'esperienza.

**Obiettivi generali e specifici****Gli obiettivi di apprendimento del progetto sono multidisciplinari:**

- sviluppare un pensiero creativo e divergente;
- ricostruire le fasi di un'esperienza vissuta;
- scrivere, in lingua inglese, testi brevi e semplici per dare istruzioni;
- conoscere le norme sulla sicurezza a scuola;
- sviluppare il pensiero computazionale;
- pianificare ed effettuare sequenze di azioni per raggiungere un obiettivo;
- utilizzare le tecnologie in modo creativo e personale;
- conoscere i rischi della rete;
- saper utilizzare il web e le sue applicazioni non solo per scopi ludici.

Gli obiettivi di apprendimento concorrono allo sviluppo delle competenze di comunicazione sia nella madrelingua degli alunni, sia in lingua inglese.

Gli obiettivi relativi agli ambiti scientifico e tecnologico, matematico, digitale, sociale e civico si basano sulla modalità dell'imparare ad imparare ed imparare facendo.

**Fasi della progettazione didattica**

L'ambiente di apprendimento sarà strutturato in modo laboratoriale, poiché le metodologie scelte richiedono un ambiente in cui i ragazzi possano creare gruppi di lavoro e di collaborazione che vadano dall'uso del linguaggio di programmazione per la realizzazione di un quiz, alla creazione e realizzazione di un prototipo di cartelli sulla sicurezza all'interno dell'Istituto, progettato e programmato con la stampante 3D.

Nella prima fase gli alunni utilizzeranno il linguaggio di programmazione Scratch, per realizzare un quiz sull'utilizzo corretto degli ambienti scolastici. Successivamente gli studenti utilizzeranno il software CAD, per l'esplorazione della tridimensionalità in modalità ludico-creativa al fine di realizzare di manufatti che saranno stampati in 3D. Utilizzare la stampa 3D vuol dire creare uno "spazio aperto" dove creare, apprendere, inventare e sviluppare "l'intelligenza spaziale" ovvero la capacità di comprendere lo spazio tridimensionale (Recognizing Spatial Intelligence). In un'atmosfera di gioco e collaborazione i ragazzi apprendono e risolvono problemi in modo empirico. Partendo dal

tinkering, metodo informale, vengono gradualmente condotti al metodo scientifico, collegando così la creatività al pensiero formale, ma contemporaneamente potenziando la loro creatività attraverso attività che valorizzino idee nuove e spirito di iniziativa.

### **Metodologia**

Questo progetto si propone di spostare il focus dall'insegnamento all'apprendimento.

L'utilizzo della metodologia "Tinkering" basata sul trinomio "Think-Make-Improve"

(ovvero "pensa-crea-migliora") prevede una fase di brainstorming e di ideazione, seguita

da una di studio e di definizione dei problemi ed infine una di progettazione e di

pianificazione; successivamente avrà luogo la fase della messa in pratica, cioè della

creazione vera e propria (prototipazione), affiancata, periodicamente, dall'osservazione e

dalla verifica di corrispondenza tra ciò che si sta realizzando e ciò che si è programmato,

con la possibilità di decidere se proseguire seguendo il progetto iniziale o se apportare

modifiche. All'interno di questo percorso 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, scientifiche, linguistiche, oltre a quelle più trasversali.

L'utilizzo del gioco 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.

L'utilizzo del cooperative learning e della peer-education tra i gli alunni partecipanti e con

i ragazzi della Secondaria di Secondo Grado educa alla capacità di saper collaborare con

pari e non, per realizzare un progetto comune, in perfetta filosofia open.

L'utilizzo, infine, della didattica attiva e inclusiva favorisce lo sviluppo di tutti i talenti, delle

competenze e i linguaggi espressivi, artistici, relazionali e progettuali.

Queste modalità di lavoro possono incoraggiare gli studenti ad un approccio più

partecipativo e coinvolgente nei confronti della scuola, inoltre suggeriscono il riuso degli

oggetti, l'ottimizzazione delle risorse e un approccio positivo alla risoluzione dei problemi.

### **Informazione alle famiglie**

Le famiglie saranno informate dell'attività durante i consigli di Interclasse,

successivamente a tutti i genitori sarà inviata comunicazione scritta per metterli al corrente

della attività didattiche e coinvolgimento degli stessi nell'attività del progetto.

Le informazioni dettagliate saranno pubblicate sul sito dell'Istituto.

### **Valutazione/Autovalutazione**

Le attività di progettazione e realizzazione di prodotti costituiscono un "ponte" tra

l'ambiente scolastico e il mondo esterno, poiché forniscono agli studenti competenze

evolute e facilmente spendibili fuori dalla scuola. A livello didattico l'oggetto e il suo

processo di creazione divengono 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

dei bambini, sullo sviluppo delle competenze metacognitive e relazionali, sul

potenziamento del pensiero logico, della capacità di astrazione e di problem solving.

Si prevedono anche due questionari di valutazione del prodotto realizzato da

somministrare on line all'Istituto: uno più immediato sulla gradibilità, uno successivo

sull'utilità. I questionari hanno anche lo scopo di favorire la ricaduta del progetto

sull'Istituto.

## **SCUOLA SECONDARIA**

### **Modulo 3 e 4**

Titolo dei moduli

- Competenze di base Competenze di cittadinanza digitale: "Sicurezza virtuale" G.Pascoli
- Competenze di base Competenze di cittadinanza digitale: "Sicurezza virtuale" E.Gozzi

### **Descrizione del progetto:**

Essere cittadini digitali oggi significa saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le

tecnologie per la scuola, il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. L'utilizzo diffuso di

dispositivi e programmi dall'interfaccia sempre più semplice, immediata ed intuitiva offre

oggi, per la prima volta nella storia, la possibilità alle persone di essere non solo fruitori

ma anche produttori attivi di contenuti.

Il percorso prevede la programmazione di un drone, con il quale durante le prove di

evacuazione sarà attivato e fotograferà le postazioni degli allievi. Non bastano, quindi,

solo le competenze tecniche, ma occorrono anche quelle etiche e relazionali per sfruttare al meglio le opportunità offerte dal digitale, per creare un "cittadino digitale" capace orientarsi al meglio nel mondo globale.

Dalle nozioni tecniche sull'uso degli strumenti digitali al coinvolgimento critico e consapevole dei ragazzi in aula, nasce un dialogo che genera domande: domande che in più di qualche caso hanno portato a rivelazioni di episodi effettivamente accaduti e alla successiva presa in carico. La necessità non solo di informare, ma di dare strumenti, invitare ad una maggiore attenzione, una maggiore consapevolezza, evidenziare gli aspetti dell'identità e delle relazioni sul web, dare linee guida sui migliori comportamenti da adottare, portare in sostanza una sorta di necessaria ma informale educazione all'uso dei nuovi media sono tra gli obiettivi del percorso sulla sicurezza virtuale: rischi, opportunità e partecipazione nell'era digitale. Tali obiettivi trovano riscontro e priorità all'interno dell'Agenda Digitale italiana ed europea, quali presupposti per una società più giusta, più sicura e consapevole.

### **Attività previste**

Le attività prevedono lo svolgimento di incontri-laboratori nei quali si affrontano varie tematiche di ambito digitale: dai temi della sicurezza alla privacy, dalla diffusione di una cultura digitale, fatta di diritti e doveri, come elemento imprescindibile di cittadinanza contemporanea e prevenzione del cyberbullismo. I temi approfondiscono tematiche legate all'utilizzo dei Social Network e delle Chat, dei diritti digitali e dei servizi di file-sharing. Sono previsti 4 tipi di attività.

#### **1. Incontro con gli studenti**

In questo contesto, coinvolgendo direttamente i ragazzi nell'analisi del Web, si evidenziano da una parte le opportunità che la rete offre, dall'altra i rischi che possono presentarsi a seguito di un uso poco consapevole della rete stessa. Alcuni dei temi trattati nell'incontro saranno: cosa condividere in rete; come viaggia e permane l'informazione; come utilizzare al meglio i Social Network e i servizi interattivi; come riconoscere il cyberbullismo - anche auto-riconoscersi - affrontando e risolvendo il problema; cosa significa "incontrare" persone in rete e quali sono i rischi potenziali; la propria "identità" in rete; i propri comportamenti online; copyright e diritto d'autore, fino a "come passare alla parte creativa e accedere ancor meglio equipaggiati (e divertiti) alla rete e alla conoscenza".

#### **2. Incontri con i genitori**

Obiettivo degli incontri è rendere partecipi e consapevoli le famiglie, con approfondimenti dedicati, di quanto fatto in classe con gli studenti. Inoltre, con pratiche tecniche, educative e psicologiche dare agli adulti strumenti per dialogare con i ragazzi e allo stesso tempo riappropriarsi di un ruolo di guida autorevole, anche sui temi della rete. Infine, illustrare strumenti tecnici di controllo (Parental Control), eseguibili su vari devices.

#### **3. Incontro con genitori e studenti**

#### **Scuola primaria:**

- si prevedono 2 moduli da 30 ore sul tema "Sicurezza a scuola con il Coding". Lo svolgimento è previsto nell'a.s. 2018/19 al sabato mattina per una durata di tre ore e/o qualche giorno della settimana in orario curriculare - un modulo si svolgerà a Camposanto ed uno a San Felice sul Panaro.

#### **Scuola secondaria di primo grado:**

- si prevedono 2 moduli da 30 ore sul tema "Sicurezza virtuale: generazioni a confronto"

Lo svolgimento è previsto in orario extracurricolare nell'a.s. 2018/2019, 2 ore ogni incontro, sia a San Felice sul Panaro che a Camposanto.

Scuola secondaria di secondo grado: gli studenti di questo ordine di scuola seguiranno gli alunni del primo ciclo, secondo i calendari concordati tra la loro Dirigenza, la scuola del primo ciclo e gli esperti.

### **RISORSE UMANE**

E' stata effettuata una Dichiarazione di intenti con il numero di protocollo 2804/b.15.1, data 16/05/2017

con i seguenti attori del territorio:

CIVIBOX

Comune di Camposanto  
Comune di San Felice sul Panaro  
FRILAB  
Liceo scientifico statale Morandi di Finale Emilia

## RESIDUI

	Iniziali 1/1/2018	Riscossi/radiati	Da riscuotere	Residui 2018	Totale residui
<b>Residui attivi</b>	<b>63.934,60</b>	<b>Riscossi 52.802,52 radiati 0,00</b>	<b>11.132,08</b>	<b>81.215,38</b>	<b>92.347,46</b>
	Iniziali 1/1/2018	Pagati/radiati	Da pagare	Residui 2018	Totale residui
<b>Residui passivi</b>	<b>65.715,37</b>	<b>Pagati 6.522,00 radiati 5.403,06</b>	<b>53.790,31</b>	<b>3.448,41</b>	<b>57.238,72</b>

### RESIDUI ATTIVI

L' ammontare dei residui attivi con l' indicazione del nome del creditore , della causale del credito, sono indicati nello specifico elenco che accompagna il conto consuntivo in esame ( MOD. L ) .

*Situazione iniziale allo 01/01/2018*

€ 63.934,60

- di cui 37.547,71 nei confronti del MIUR esercizi antecedenti al 2012 per spese di personale , esami, oneri amministrazione, oneri fiscali e previdenziali ( incassati nel 2018 per 28.898,72 )

-di cui 26.386,89 nei confronti del MIUR fondi FESR ( incassati nel 2018 per 23.903,81 )

Residui 2018 :

€ 81.215,38

- di cui 1.985,38 nei confronti di UCMAN progetto alfabetizzazione infanzia

- di cui 79,230,00 nei confronti del MIUR fondi FSE – FdR

-

Situazione finale al 31/12/2018 92.347,46

### RESIDUI PASSIVI

L' ammontare dei residui passivi con l' indicazione del nome del creditore , della causale del credito, sono indicati nello specifico elenco che accompagna il conto consuntivo in esame ( MOD. L ) .

*Situazione iniziale allo 01/01/2018*

€ 65.715,37

Pagati € 6.522,00, radiati 5.403,06

### RADIAZIONE RESIDUI PASSIVI :

Vista la comunicazione del Comune di Camposanto nostro prot. 3045 B 15 del 7/6/2018 il Consiglio di Istituto con delibera nr. 65 del 13/06/2018 ha deliberato la radiazione del sottoelencato residuo passivo :

ANNO DI PROVENIENZA RESIDUO PASSIVO 2008

IMPEGNO 7

TIPO/CONTO /SOTTOCONTO 3/9/1 rimborso mensa docenti anno 2008 – scheda A3

IMPORTO RESIDUO PASSIVO € 5.403,06

RADIATO € 5.403,06

Residui 2018 :

€ 3.448,41

Situazione finale € 57.238,72

### CONTO PATRIMONIALE MODELLO K

Movimentazioni conto patrimoniale inerenti l'inventario :

CODICI	SITUAZIONE 1/1	CARICHI	AMMORTAMENTI 2018	SCARICHI	SITUAZIONE 31/12
A.2.2	56,60 cat. 1	0,00	4,04 CAT. 1		52,56 CAT.1
	11.234,95 Cat. 3	0,00	406,28 CAT. 3	4.735,28 CAT.3	6.093,39CAT. 3
	TOT. 11.291,55		TOT. 410,32		TOT. 6.145,95
A. 2. 3	572,94 CAT. 1	0,00	94,30 CAT. 1		478,64 CAT.1
	566,08 CAT. 1	1.999,99 CAT.1	683,04 CAT.1		1.883,03 CAT. 1
	12.181,34 CAT. 3	28.968,49 CAT.3	11.432,82 CAT. 3		29.717,01CAT . 3
		14.373,89	TOT. 32.736,46		13.320,36
<b>TOTALI</b>	<b>24.611,91</b>	<b>30.968,48</b>	<b>12.620,48</b>	<b>4.735,28</b>	<b>38.224,63</b>

### RIEPILOGO MODELLO K

	Situazione 1/1/2018	Variazioni	Situazione 31/12/2018
<b>ATTIVO</b>			
Totale immobilizzazioni	24.611,91	13.612,72	38.224,63
Totale disponibilità	219.619,85	68.407,82	288.027,67
Totale dell'attivo	244.231,76		
Deficit patrimoniale	0,00		0,00
Totale a pareggio	244.231,76		
<b>PASSIVO</b>			
Totale debiti	65.715,37	- 8.476,25	57.238,72
Consistenza patrimoniale	178.516,39	90.497,19	269.013,58
Totale a pareggio	244.231,76	82.020,54	326.252,30

L' esercizio 2018 si conclude con il seguente avanzo di amministrazione :

**AVANZO DI AMMINISTRAZIONE AL 31/12/2018**

LEGENDA:





**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

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

^ NON VINCOLATO  
\* VINCOLATO  
S STATALE  
C COMUNE  
P PRIVATI- FAMIGLIE  
S.F. SAN FELICE  
CA CAMPOSANTO

SCHEDA TIPO CONTO SOTTOCON TO	ACCERTAMENTI 2018	AVANZO RIUTILIZZAT O Nel 2018	TOTALE	IMPEGNI	DIFFERENZA DA RIUTILIZZARE PROGRAMMA ANNUALE 2019
<b>A01</b>					
1/5	Dot.ord 2.300,00	Av. No V. Dot. Ord. 1.883,95	4.183,95	1.961,68	2.222,27 Av. No V.Dot. ord S ^
1/6	Dot. ord.2.260,74		2.260,74		2.260,74 Av. No V.Dot. ord S ^
1/11	Dot. ord. 781,76	Av. No V. Dot. Ord.856,09	1.637,85	531,47	1.106,38 Av. No V.Dot. ord S ^
					Tot. 5.589,39 Av. No v. dot. Ord. S ^
2/1/1	Dot. Ord.457,50 E . C. CA 3.000,00	Av. V. C. 1.440,75 Av.No V. Dot. ord.2.172,58			556,08 Av. No V. Dot. Ord.S.^ 151,64 Av. V. C. *
			7.070,83	6.363,11	707,72
2/1/2		Av. V. C. 5.553,12	5.553,12		5.553,12 Av. V. C. *
2/1/3		Av.V. C. 758,83	758,83	234,24	524,59 Av. V. C. *
2/2/2		Av.V. C.226,50	226,50		226,50 Av.V. C. *
2/3/3		Av.V. C. 2.242,93 (assestamento - 1,00 ) = 2.241,93	2.241,93	195,69	2.046,24 Av V. C.*
2/3/7		Av. No V. P. 822,22 Av. V. C. 3.000,00	3.822,22		822,22 Av. No V. P.^ 3.000,00 Av. V. C. *
2/3/9	Dot. Ord. 2.113,33 Altre istituzioni 295,00	Av. V. C. 2.452,07	4.860,40		2.452,07 Av.V. C. * 295,00 Av. V. Altre istituzioni * 2.113,33 Av. No V. Dot. Ord S ^
2/3/10	E. C. CA 2.750,00	Av. V. C. 2.092,72 (assestamento + 831,39 ) = 2.924,11 Av. No V. Dot.		2.432,92	



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020

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

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

		ord 2.000,00	7.674,11		3.241,19 Av. V. C * 2.000,00 Av. No V. Dot. Ord.S. ^
3/2/3		Av. No V. Dot. Ord 25,58 Av. No V. Dot. Ord. 1.027,25	1.052,83		1.052,83 Av. No V. Dot. Ord.S. ^
3/2/5	E. C.2.000,00	Av. No V.Dot. ord. 6.485,84 ( storno a 3/2/8 – 103,70 ) =6.382,14	8.382,14	1.161,44	6.382,14 Av. No V. Dot. ord. S.^ 838,56 Av. V. C *
3/2/7	Dot. Ord. 2.900,00	Av. V. St.685,89 Av. V. C. 778,11 storno da 3/6/2	4.364,00	1.464,00	2.900,00 Av.no V. Dot. Ord. S ^
3/8/8		Storno da 3/2/5 Av. No V. Dot. ord.103,70	103,70	103,70	
3/5/1	E. Altre istituz.280,00 Dot. Ord. 4.500,00	Av. V. altre istituz 40,00	4.820,00	1.500,00	320,00 Av. V. altre istituz. * 3.000,00 Av. No V. Dot. Ord.S.^
3/6/2		Av. V. C. – storno 778,11 a 3/2/7 = 57,91	57,91		57,91 Av. V. C. *
3/7/4		Av. No V. Dot. ord 2.085,53 Av. V. C. 2.000,00 Av. V. S.443,26	4.528,79	256,20	2.085,53 Av. No V. Dot. Ord S^ 2.000,00 Av V. C. * 187,06 Av. V. S *
3/12/4	E. Vinc. 5.348,00		5.348,00	5.056,00	292,00 Av. V. P. *
4/1/1	E. C. 1.000,00 I.A. 0,04	Av. C. C. 520,85 ( assestamento + 170,16 ) =691,01	1.691,05	519,53	1.171,52 Av. V. C. *
4/1/6	Dot. ord. 100,00	Av. No V. Dot. ord. 144,60	244,60		



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020

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

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

					244,60 Av. No V. Dot. ord. S. ^
7/1/3	E. C. 2.000,00	Av. V. C. 693,19 assestamento	2.693,19	1.647,22	1.045,97 Av. V. C. *
8/1/1	E. errate 119,87		119,87	119,87	
<b>TOTALE</b>	<b>32.206,24</b>	<b>41.490,32</b>	<b>73.696,56</b>	<b>23.547,07</b>	<b>50.149,49</b> <b>26.746,12 NO V.</b> <b>23.403,37 V.</b>
<b>A02</b>					
2/1/1	E. Dot. ord. 6.000,00	Av. No V. Dot. ord. 2.494,78	8.494,78		8.494,78 Av. No V. Dot. Ord. S. ^
2/2/2		Av. V. S. 154,65 assestamento pnsd I miei 10 libri	154,65	119,00	35,65 Av. V. S. *
2/3/8	E. ST. orientamento 393,56	Av. No V. Dot. Ord. 8.022,68 Av. V S. H. 890,94 Av. V. orientamento 428,31	9.735,49	953,43	7.069,25 Av. No V. Dot. Ord. S ^ 890,94 Av. V. S. H * 821,87 Av. V. S. orient. *
2/3/9	E. Dot. Ord 9.245,33	2.966,70 Av. No V. Dot. Ord. S ^ 15,86 Av. V. P. *	12.227,89	2.468,02	9.759,87 Av. No V. Dot. Ord. S ^
3/2/5	E. Dot. Ord. 100,00 F. do riserva	Av. No V. Dot. Ord. 5000,00 2.000,00 Av. V. S. assestamento PNSD	7.100,00	2.318,00	4.782,00 Av. No V. Dot. Ord. S ^
3/5/2		Av. V. S. PNSD assestamento e storno a 3/2/5 - 2.000,00			
3/6/2		Av. No V. Dot. ord storno a 3/7/1 - 297,00			
3/7/1		Av. No V. Dot. Ord. storno da 3/6/2 297,00	297,00	292,80	4,20 Av. No V. Dot. Ord. S ^
3/8/8		1.000,00 Av. V. S. PNSD assestamento	1.000,00		1.000,00 Av. V. S. PNSD connettività *
3/13/1	E famiglie 11.843,50	Av. V. gite 1.516,00	13.359,50	11.969,50	1.390,00 Av. V. Gite P. *



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020

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

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

<b>TOTALE</b>	<b>27.582,39</b>	<b>24.786,92</b>	<b>52.369,31</b>	<b>18.120,75</b>	<b>34.248,56</b> <b>30.110,10 NO V.</b> <b>4.138,46 V.</b>
<b>P35</b>					
	E. altre istituz. 3.645,90	Av. No V. C.276,27	3.922,17	3.645,89	276,27 Av. No V. C. SF^ 0,01 Av. V. altre istituzioni *
	<b>3.645,90</b>	<b>276,27</b>	<b>3.922,17</b>	<b>3.645,89</b>	<b>276,28</b> <b>276,27 NO V.</b> <b>0,01 V.</b>
<b>P36</b>					
	E. Comune S.F. progetti 714,00  E famiglie musica 15.160,50 E. Comitato Camposanto musica 660,00 E. UCMAN qualificazione scolastica 900,00 E. UCMAN alfabetizzazione 1.985,38	Av. No V. C. 1.933,35 Av. V. diversi 75,98	2.723,33       18.705,88	900,00 p. artistico       7.009,00 musica       1.985,38 alfabetizzazio ne	1.823,33 Av. No V. C. ^       8.811,50Av. V. musica *       900,00 Av. V. progetti qualificazione scolastica *
<b>TOTALE</b>	<b>19.419,88</b>	<b>2.009,33</b>	<b>21.429,21</b>	<b>9.894,38</b>	<b>11.534,83</b> <b>1.823,33 NO V.</b> <b>9711,50 V.</b>
<b>P37</b>					
	E. S. istr.dom.1.300,60		1.300,60	1.300,46	0,14 Av. V.S. *
	E. Comune S. Felice progetti 2.737,00 E. Comitato Camposanto musica 1.100,00		3.837,00	3.705,60	131,40 Av. V. Comitato Camposanto *
	E. Comitato S. Felice 3.300,00 musica E. UCMAN qualificazione scolastica 2.782,00		6.082,00		3.300,00 Av. V. Comitato S. Felice Musica* 2.782,00 Av. V. UCMAN qualificazione scolastica *



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

		Av. No V C .CA 1.150,00	Av. No V C .CA 1.150,00		1.150,00Av. No V. C. Ca ^
		Av. No v. Dot .ord 2,40	Av. No v. Dot .ord 2,40		2,40 Av no V Dot. Ord S ^
		Av. No V. dot. Ord1.107,01	Av. No V. dot. Ord1.107,01		1.107,01 Av. No V Dot. ord. S ^
		Av. V. Priv. 173,35	Av. V. Priv. 173,35		173,35 Av. V. Priv. *
		Av. V. Mod. Sei 181,00	Av. V. Mod. Sei 181,00		181,00 Av. V. Priv. *
		Av. V. C. CA EDA 620,00	Av. V. C. CA EDA 620,00		620,00Av. V C CA EDA *
		Av. V. P. 1.356,00	1.356,00		1.356,00 Av. V. P. *
<b>TOTALE</b>	<b>11.219,60</b>	<b>4.589,76</b>	<b>15.809,36</b>	<b>5.006,06</b>	<b>10.803,30</b> <b>2.259,41 NO V.</b> <b>8.543,89 V.</b>
<b>P38</b>					
RECUPERO / POTENZIAM ENTO 17/18	E. C. S.Felice 1.549,00	2.328,30 Av. V. Comitato g. SF* 1.057,00 Av. No V. C. CA ^			

		Av. V. Chit.65,96 Av. V. Comitato camposanto 1,20 Av. V. Miur orient. 777,15 Av. No V. dot .ord. 1.188,37 Av. No V. C. Camposanto 1.825,00	8.791,98	7.338,34	1.453,64 Av. V. Comitato S. Felice *
MADRELING UA	E. Genitori 2.250,00 E. Comitato g. CA 1.300,00  3.520,00	Av. No V. C. SF 639,29	4.189,29	3.996,00	Av. No V. C. SF ^ 193,29
NUOTO	E. Genitori 4.374,00	Av. V. g. 26,99	4.400,99	4.374,01	26,98 Av. V. Nuoto
CHITARRA	E. genitori 1.520,00		1.520,00	1.486,24	33,76 Av. V. g *
POTENZ. INGLESE	E. Comitato g. CA 697,00		697,00	696,68	0,32 Av. V. Comitato Camposanto *
		Av. V. c. camposanto EDA 100,00	100,00		100,00 Av. V. C. Camposanto EDA *
		Av. V. Libri testo 741,60	741,60		741,60 Av. V MIUR L. T. S *
	E. Stato orientamento 289,76 E. UCMAN qualificazione scolastica 1.833,00		289,76  1.833,00		289,76 Av. V. s. Orientamento*  1.833,00 Av. V. UCMAN *qualificazione sc. *
	E. San Filippo Neri pre		1.463,49	1.463,03	0,46 Av. V. Priv. *





Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

	d.a.f. 1.463,49				
<b>TOTALE</b>	<b>15.276,25</b>	<b>8.750,86</b>	<b>24.027,11</b>	<b>19.354,30</b>	<b>4.672,81</b> <b>193,29 NO V.</b> <b>4.479,52 V.</b>
<b>P39</b>					
		2.000,00 AV. V. MIUR *3/7/4( stornato a 3/2/5 - 1.179,53 ) = 820,47 3/7/4 1.260,47 Av. No V. Dot.ord. S ^integrazione 6/3/11( stornato a 3/2/5 - 1.260,47 ) = 0,00 6.342,90 AV. V. MIUR 6/3/11 UFFICIO* 3.116,58 AV. V. MIUR 6/3/11 LABORATORI * 9.434,00 Av. No V. Dot. ord. S ^ 6/3/11  1.000,00 Av. V. Banca Pop. *2/3/9	820,47     2.440,00 6.342,90  3.116,58  9.434,00  1.000,00	     2.440,00    9.369,60  747,34	820,47Av.V. Miur licenze *     6.342,90 AV. V. MIUR UFFICIO*  3.116,58 AV. V. MIUR LABORATORI* 64,40 Av. No V. Dot. ord. S ^  252,66 Av. V. Banca Pop. *
<b>TOTALE</b>		<b>23.153,95</b>	<b>23.153,95</b>	<b>12.556,94</b>	<b>10.597,01</b> <b>64,40 NO V.</b> <b>10.532,61 V.</b>
<b>P41 CODICE</b> <b>10.8.1.A3-</b> <b>FESR PON-</b> <b>EM-2017-105</b>					
<b>FINANZIAM</b> <b>ENTI FONDI</b> <b>PON</b>		26.000,00	26.000,00	525,00 1/5 171,68 1/11 0,00 2/3/5 1.939,80 2/3/8 488,00 3/2/5 250,10 3/4/1 21.598,886/3/ 11	454,65 Av. V. UE * 148,67 Av. V. UE * 200,00 Av. V. UE *  32,00 Av. V. UE * 49,90 Av. V. UE * 141,32 Av. V. UE *
	<b>26.000,00</b>		<b>26.000,00</b>	24.973,46	<b>1.026,54 Av. V.</b> <b>UE *</b>
<b>P42 CODICE</b> <b>10.2.2A-</b> <b>FSE PON-</b> <b>EM-2017-184</b>	40.656,00		<b>40.656,00</b>		<b>40.656,00 Av V.</b> <b>UE *</b>
<b>P43 CODICE</b> <b>10.2.5A-</b> <b>FSE PON-</b>	17.046,00		<b>17.046,00</b>		<b>17.046,00 Av. V.</b> <b>UE *</b>



**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

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

<b>EM-2018-64</b>					
<b>P44 CODICE</b>	21.528,00		<b>21.528,00</b>		<b>21.528,00 Av. V. UE *</b>
<b>10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-11</b>					
TOTALE AVANZO MODELLO H					<b>202.538,82 NON VINCOLATO 61.472,92  VINCOLATO 141.065,90</b>

**DISPONIBILITA' FINANZIARIA DA PROGRAMMARE AL 31/12/2018**

**^ NON VINCOLATO      \* VINCOLATO**

DESCRIZIONE	NON VINCOLATO	VINCOLATO
RESIDUI PASSIVI RADIATI ESERCIZI PRECEDENTI	817,05 ^P	
RIMBORSI	2,00 ^P	
RIMANENZA ARREDI SCOLASTICI		8,29 *S
RIMANENZA ALUNNI AUTISTICI		3,39 *S
RIMANENZA CORSO INGLESE		841,57 *S
INTERESSI ATTIVI	672,12 ^P	
RESIDUI PASSIVI RADIATI ESERCIZI PRECEDENTI		368,33 *S
MATERIALE CONSUMO ALUNNI	816,31 ^P	
ESPERTI ALUNNI		26,59 *S
RESIDUI PASSIVI RADIATI ESERCIZI PRECEDENTI	3.561,12 ^P	
CONTRIBUTO DORANDO	1.180,83 ^P	
INTERESSI ATTIVI	535,61 ^P	
CONTRIBUTO AVIS PER LIM		843,40 *P
RIMBORSI CCP E BOLLI	257,52 ^P	
CONTRIBUTI PROGETTI COMUNE CAMPOSANTO		310,40 *C
CONTRIBUTO PROGETTO DSA PRIMARIA 2013/14		2.019,37 *P
CONTRIBUTO PANE E INTERNET		800,00 *P
CONTRIBUTO COMUNE SAN FELICE		116,11 *C
DOTAZIONE ORDINARIA	140,00^ S	
TOTALE Z ESERCIZI PRECEDENTI	<b>7.982,56</b>	<b>5.337,45</b>



**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

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

INTEGRAZIONE DOT. ORD. 2015	5.369,81 ^ S	
INTERESSI ATTIVI	6,34 ^ P	
CONTRIBUTO DORANDO		500,00 * P
RESTITUZIONE FINANZIAMENTO		30,00 * P
TOTALE Z ENTRATE 2015	<b>5.376,15</b>	<b>530,00</b>
RADIAZIONE RESIDUI PASSIVI 2015 ESERCIZI PRECEDENTI Z	1.170,32 ^ NO STATO 530,30 ^ STATO	1.594,76 * NO STATO 303,77 * STATO
	<b>1.700,62</b>	<b>1.898,53</b>
AVANZO VINCOLATO ECONOMIE PROGETTO P40 – 2016		21,76
TOTALE	<b>15.059,33</b>	<b>7.787,74</b>
RADIAZIONE RESIDUI PASSIVI 2018		<b>5.403,06</b>
<b>TOTALE Z 2018</b>	<b>15.059,33</b>	<b>13.190,80</b>

**TOTALE Z AL 31/12/2018 28.250,13**

AVANZO NON VINCOLATO DA MODELLO H 31/12/2018 61.472,92

SOMME IN Z NON VINCOLATE 15.059,33

TOTALE AVANZO NON VINCOLATO 76.532,25

AVANZO VINCOLATO DA MODELLO H 31/12/2018 141.065,90

SOMME IN Z VINCOLATE 13.190,80

TOTALE AVANZO VINCOLATO 154.256,70

TOTALE AVANZO 31/12/2018 come da modello J al 31/12/2018 230.788,95

### INDICI DI BILANCIO

INDICE CAPACITA' DI SPESA :

PAGAMENTI COMPETENZA + RESIDUO

( tot. Colonne c,g Spese Mod. N )

\_\_\_\_\_ = 0,29

**IMPEGNI COMPETENZA + RES. PASSIVI INIZIALI**

( tot. Colonna b,f Spese Mod. N )

**ANALISI PERCENTUALE DELLE TIPOLOGIE DI SPESE**

La suddetta analisi evidenzia i seguenti risultati :

SPESE DI PERSONALE IMPEGNATE / TOTALI SPESE IMPEGNATE : l'incidenza delle spese di personale impegnate rispetto al totale spese impegnate è dello 0,16

SPESE BENI CONSUMO IMPEGNATE / TOTALI SPESE IMPEGNATE : l'incidenza delle spese per beni consumo impegnate rispetto al totale spese impegnate è dello 0,13

SPESE ACQUISTO DI SERVIZI ED UTILIZZO BENI DI TERZI IMPEGNATE / TOTALI SPESE IMPEGNATE : l'incidenza delle spese per prestazioni di servizi da terzi impegnate rispetto al totale spese impegnate è dello 0,43

ALTRE SPESE IMPEGNATE / TOTALI SPESE IMPEGNATE : l'incidenza delle altre spese impegnate rispetto al totale spese impegnate è dello 0,00

SPESE BENI INVESTIMENTO IMPEGNATE / TOTALI SPESE IMPEGNATE : l'incidenza delle spese per investimento rispetto al totale spese impegnate è dello 0,26

SPESE ONERI FINANZIARI / TOTALI SPESE IMPEGNATE : l'incidenza delle spese per investimento rispetto al totale spese impegnate è dello 0,01

SPESE PER RIMBORSI E POSTE CORETTIVE IMPEGNATE / TOTALE SPESE IMPEGNATE : l'incidenza delle spese per rimborsi e poste correttive rispetto al totale spese impegnate è dello 0,00

SPESE PER ATTIVITA' IMPEGNATE/TOTALE SPESE IMPEGNATE : l'incidenza delle spese impegnate sulle schede A1,A2 rispetto al totale spese impegnate è dello 0,36

SPESE PER PROGETTI IMPEGNATE/TOTALE SPESE IMPEGNATE : l'incidenza delle spese impegnate sulle schede Progetto , rispetto al totale spese impegnate è dello 0,64

**ANALISI PERCENTUALE DIPENDENZA FINANZIARIA**

INDICE GENERALE DIPENDENZA FINANZIARIA :

ACCERTAMENTI COMPETENZA

( tot. Colonna b Mod H )

---

= 0,55

TOTALE ENTRATE

( tot. Colonna a Mod H )

SOMME RISCOSSE

( Tot. Colonna c Mod. H )

---

= 0,57

SOMME ACCERTATE

( Tot. Colonna b Mod. H )

FINANZIAMENTI STATALI / TOTALE ACCERTAMENTI : 0,17

FINANZIAMENTI PRIVATI/ TOTALE ACCERTAMENTI : 0,27

FINANZIAMENTI EE.LL. O ALTRE ISTITUZIONI PUBBLICHE / TOTALE ACCERTAMENTI : 0,55

**ANALISI PERCENTUALE INCIDENZA RESIDUI****INCIDENZA RESIDUI ATTIVI D'ESERCIZIO :**

$$\frac{\text{ACCERTAMENTI DA RISCOUTERE} \\ (\text{tot. Colonna d Mod. H})}{\text{ACCERTAMENTI COMPETENZA} \\ (\text{tot. Colonna b Mod. H})} = 0,43$$

**SMALTIMENTO RESIDUI ATTIVI :**

$$\frac{\text{RISCOSSIONI A RESIDUO} \\ (\text{tot. Colonna g Entrate Mod. N})}{\text{RESIDUI ATTIVI INIZIALI} \\ (\text{tot. Colonna f Entrate Mod. N})} = 0,83$$

**INCIDENZA RESIDUI PASSIVI :**

$$\frac{\text{IMPEGNI NON PAGATI} \\ (\text{tot. Colonna d Mod. H})}{\text{RESIDUI PASSIVI INIZIALI} \\ (\text{tot. Colonna f Spese Mod. N})} = 0,03$$

**SMALTIMENTO RESIDUI PASSIVI :**

$$\frac{\text{PAGAMENTI A RESIDUO} \\ (\text{tot. Colonna g Spese Mod. N})}{\text{RESIDUI PASSIVI INIZIALI} \\ (\text{tot. Colonna f Spese Mod. N})} = 0,11$$

**INDICE ACCUMULO RESIDUI PASSIVI :**

$$\frac{\text{RESIDUI PASSIVI AL 31/12} \\ (\text{tot. Colonna i Mod. N})}{\text{IMPEGNI COMP.+ RES. PASSIVI INIZIALI} \\ (\text{tot. Colonna b, f Spese Mod. N})} = 0,31$$

TEMPI DI PAGAMENTO PER FORNITURE DI BENI E SERVIZI DI CUI AL D.LGS. N. 163/2006  
INDICATORE ANNUALE DI TEMPESTIVITA' DEI PAGAMENTI ANNO 2018 PUBBLICATO SUL SITO  
ISTITUZIONALE NELLA SEZIONE AMMINISTRAZIONE TRASPARENTE SOTTO SEZIONE PAGAMENTI  
DELL'AMMINISTRAZIONE : - 20,41

Durante l'anno finanziario 2018 l'Istituto comprensivo di San Felice sul Panaro non ha effettuato pagamenti relativi a transazioni commerciali, dopo la scadenza dei termini cogenti previsti dal D. Lgs. N. 231/2001 per motivi imputabili all'amministrazione stessa. Il tempo medio di pagamento in giorni effettivi da calendario compreso quelli festivi calcolati dalla data di accettazione della fattura ricevuta in formato elettronico/cartaceo fino alla data di emissione del pagamento è pari a - 20,41. L'indicatore è riferito a tutte le fatture passive relative ad acquisti di beni e servizi e



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

forniture pagate dal giorno 1/1/2018 al 31/12/2018 . Salvo quanto specificato nel contratto di riferimento l'Istituto comprensivo di San Felice sul Panaro , dispone il pagamento delle fatture entro il termine massimo di 30 giorni dalla data di accettazione della stessa come previsto dal D. Lgs. 231/2002.

L' andamento della gestione si è mantenuto inerente al P.O.F. della scuola .Durante l'esercizio finanziario sono state effettuate le necessarie variazioni alla programmazione delle varie schede progetto / attività.

SAN FELICE SUL PANARO, 14/3/2019

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Maria Paola Maini

*Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del  
D.Lgs. 82/2005, il quale sostituisce il documento cartaceo  
e la firma autografa.*