



Candidatura N. 35895 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. SAN FELICE SUL PANARO
Codice meccanografico	MOIC81900N
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	V.LE MARTIRI DELLA LIBERTA' , 151
Provincia	MO
Comune	San Felice Sul Panaro
CAP	41038
Telefono	053584141
E-mail	MOIC81900N@istruzione.it
Sito web	www.icsanfelice.gov.it
Numero alunni	1238
Plessi	MOAA81901E - M.MONTESSORI MOAA81902G - "M.MARTINI " - CAMPOSANTO MOEE81901Q - "L.A. MURATORI " SAN FELICE S/P MOEE81903T - "P.GIANNONE" CAMPOSANTO MOMM81901P - GIOVANNI PASCOLI MOMM81902Q - ELISEO GOZZI



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 35895 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Gramm@tic@ Lap - San Felice sul Panaro	€ 5.082,00
Lingua madre	Gramm@tic@ Lap - Camposanto	€ 5.082,00
Matematica	3D Tangram - San Felice sul Panaro	€ 5.082,00
Matematica	3D Tangram - Camposanto	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Let's play - San Felice sul Panaro	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Let's play - Camposanto	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Play with words - San Felice sul Panaro	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Play with words - Camposanto	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00



Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Dalla carta al digitale

<p>Descrizione progetto</p>	<p>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".</p> <p>La proposta progettuale, formulata è coerente con l'offerta formativa dell'Istituzione ed è progettata a supporto della didattica curricolare.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Contesto socio-culturale prevalentemente medio-basso; alta incidenza media della disoccupazione. Forte caratterizzazione di nuclei immigrati di etnia turca/curda (Camposanto) e marocchina (entrambe le sedi). Percezione marginale di sé da parte di immigrati, dall'estero o per immigrazione interna, con conseguente scarsa permeabilità da e per l'esterno delle famiglie così caratterizzate.

Il tasso di disoccupazione è presumibilmente più elevato rispetto alla media regionale: mentre la situazione era coerente con i dati ISTAT del Censimento 2011, sono intervenuti negli anni 2012/14 eventi congiunturali generali come la crisi economica e locali come il sisma del 20 e 29 maggio 2012, che hanno segnato e tuttora pesano sui territori. Mentre il tasso di immigrazione medio regionale è del 12%, i due comuni di San Felice e Camposanto si attestano ad una media del 15% circa; la popolazione scolastica immigrata raggiunge punte del 40%: si tratta di una caratteristica imprescindibile

L'evento calamitoso costituito dal terremoto del 20 e 29 maggio 2012 rende inattendibile il dato finanziario legato alle donazioni da "altri privati", comprensiva di donazioni una tantum, perciò non strutturali.

Obiettivi del progetto

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

Il progetto promuove il progresso nelle conoscenze abbinato alla crescita delle abilità e delle competenze, oltre che l'interazione in contesti comunicativi per l'integrazione e l'inclusione. Si propone di:

- Realizzare percorsi formativi più rispondenti alle inclinazioni degli studenti, valorizzando 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
- Agire sul consolidamento e 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 capacità intuitive e logiche
- Utilizzare le tecniche digitali per sviluppare abilità cognitive e meta cognitive
- 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 per 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

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

Il progetto è destinato sia a studenti con bisogni educativi speciali: con disturbi specifici di apprendimento, ad 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.

Spesso questi alunni vivono in un contesto socio-culturale veramente basso e non hanno l'opportunità di accedere a strumenti culturali, tanto meno a quelli digitali, e non godono neppure di adeguate opportunità di aggregazione durante il tempo libero.



Apertura della scuola oltre l'orario

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

In riferimento alle attività sotto descritte, si tiene conto della nota MIUR prot, n. AOODGEFIDI.0004232.21 DEL 21/04/2017; esse prevedono lo svolgimento di otto moduli nell'anno scolastico 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 **classi quarte** sul tema **"Let's play"** un modulo si svolgerà a Camposanto ed uno a San Felice sul Panaro.

2 moduli annuali da 30 ore per le **classi quinte** sul tema **"Play with words"** un modulo si svolgerà a Camposanto ed uno a San Felice sul Panaro.

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

Al fine di organizzare al meglio le attività da proporre agli alunni la scuola prevede di avvalersi della collaborazione di alcuni enti presenti sul territorio con i quali da tempo è attuata una valida collaborazione:

CoderDojo avrà un ruolo importante nel progetto **3D Tangram**, in quanto mette a disposizione della scuola le stampanti 3D offerte da AzioneCoop alla scuola, ma situate presso una sede dell'associazione.

CIVIBOX APS si occuperà dell'alfabetizzazione digitale del progetto **Gramm@tic@Lap**

Un'esperta madre-linguista sarà reperita sul territorio, oppure verranno coinvolti insegnanti della scuola secondaria di primo grado dello stesso istituto o di istituti vicini, per le azioni riguardanti i progetti **Let's play** e **Play with words**

Si farà, inoltre ricorso alla consueta collaborazione con entrambe le Amministrazioni comunali di San Felice sul Panaro e Camposanto e le biblioteche del territorio.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)

Metodologie e Innovatività

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

Il progetto ha lo scopo di mettere a sistema 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 l'offerta formativa

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

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 tramite il PdM

Tramite la risposta a questo Avviso, si vogliono introdurre due nuove linee di indirizzo non ancora presenti nei POF annuali degli ultimi anni, ma nel PTOF triennale. Sarebbe quindi di enorme interesse ricevere questo finanziamento per dar vita a questa auspicabile prospettiva.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)

Inclusività

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

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

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

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:

- self-monitoring
- griglie di osservazione dei comportamenti cognitivi e sociali
- strumenti per le analisi delle dinamiche di gruppo.
- questionari somministrati a studenti e famiglie per rilevare il gradimento dei partecipanti

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

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

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

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

Studenti e genitori saranno coinvolti nella fase di programmazione delle attività per raccogliere necessità e desideri ed articolare un risposta ai bisogni chiave delle parti in stretto connubio con la parte didattico-educativa della scuola.

Le attività di coinvolgimento saranno 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, bimbi e genitori saranno invitati a partecipare alla programmazione avendo la possibilità di esprimere non solo interessi e aspettative, ma anche i dubbi, le perplessità, che potranno essere tradotti in azioni pratiche.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Piano di miglioramento	pagg. 31 e precedenti (4-6-7-8)	http://www.icsanfelice.gov.it/aaa/pages/page_details.php?id=135&page_id=13573

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Gramm@tic@ Lap - San Felice sul Panaro	€ 5.082,00
Gramm@tic@ Lap - Camposanto	€ 5.082,00
3D Tangram - San Felice sul Panaro	€ 5.082,00
3D Tangram - Camposanto	€ 5.082,00
Let's play - San Felice sul Panaro	€ 5.082,00
Let's play - Camposanto	€ 5.082,00
Play with words - San Felice sul Panaro	€ 5.082,00
Play with words - Camposanto	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: Gramm@tic@ Lap - San Felice sul Panaro

Dettagli modulo

Titolo modulo	Gramm@tic@ Lap - San Felice sul Panaro
----------------------	--



**Descrizione
modulo**

FINALITA'

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

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

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

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

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

Finalità/Motivazioni

- ? Migliorare l'autostima dell'alunno.
- ? Promuoverne l'autonomia e l'indipendenza.
- ? Sviluppare le abilità strumentali connesse alle competenze di cui l'alunno è deficitario.
- ? Recupero e sviluppo di conoscenze, abilità e competenze legate all'apprendimento dell'italiano.
- ? Promuovere l'uso originale e creativo di codici linguistici maturando competenze estetico-espressive.
- ? Acquisire la capacità di riconoscere le strutture della lingua e arricchire il lessico anche attraverso la riflessione sull'evoluzione della lingua.
- ? Potenziamento dell'autonomia personale, sociale ed operativa.
- ? Sviluppare la creatività comunicativa ed espressiva attraverso l'uso di tecniche diverse
- ? Ampliamento dell'offerta formativa della scuola con un tangibile apprezzamento da parte degli alunni frequentanti e delle famiglie.

Risultati attesi/Obiettivi

- Conoscere e usare strumenti compensativi tecnologici;
- Adattare gli strumenti tecnologici ai propri bisogni;
- Apprendere e comunicare senza dipendere da un mediatore;
- Colmare le lacune evidenziate per migliorare il processo di apprendimento;
- Potenziare le capacità di ascolto, comprensione e sintesi dei vari contenuti;
- Rendere gli alunni capaci di organizzare le conoscenze acquisite e applicarle correttamente;
- Far acquisire agli alunni un'autonomia di studio crescente, con il miglioramento del metodo di studio;
- Sviluppare negli alunni la capacità di osservare, confrontare, analizzare, classificare, con una progressiva padronanza dei contenuti proposti;
- Far sì che l'alunno sia in grado di apprezzare gli itinerari formativi anche attraverso il lavoro

Metodologie/Strumenti

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

Didattica laboratoriale, Cooperative Learning, , Problem solving, Peer-Tooring Learning by doing, con l'uso, oltre che dei consueti sussidi didattici, anche dell'aula di informatica e materiale pratico.

Si è optato per la scelta di metodologie didattiche laboratoriali innovative ed accattivanti



	<p>per far vivere agli alunni un'esperienza completamente diversa dagli schemi scolastici tradizionali. In particolare verranno utilizzati i seguenti strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Verifiche e valutazione</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
Data inizio prevista	16/10/2017
Data fine prevista	21/04/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE81901Q
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Gramm@tic@ Lap - San Felice sul Panaro

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: Gramm@tic@ Lap - Camposanto

Dettagli modulo

Titolo modulo	Gramm@tic@ Lap - Camposanto
----------------------	-----------------------------



**Descrizione
modulo**

FINALITA'

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

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

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

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

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

Finalità/Motivazioni

? Migliorare l'autostima dell'alunno.

? Promuoverne l'autonomia e l'indipendenza.

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

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

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

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

? Potenziamento dell'autonomia personale, sociale ed operativa.

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

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

Risultati attesi/Obiettivi

- Conoscere e usare strumenti compensativi tecnologici;
- Adattare gli strumenti tecnologici ai propri bisogni;
- Apprendere e comunicare senza dipendere da un mediatore;
- Colmare le lacune evidenziate per migliorare il processo di apprendimento;
- Potenziare le capacità di ascolto, comprensione e sintesi dei vari contenuti;
- Rendere gli alunni capaci di organizzare le conoscenze acquisite e applicarle correttamente;
- Far acquisire agli alunni un'autonomia di studio crescente, con il miglioramento del metodo di studio;
- Sviluppare negli alunni la capacità di osservare, confrontare, analizzare, classificare, con una progressiva padronanza dei contenuti proposti;
- Far sì che l'alunno sia in grado di apprezzare gli itinerari formativi anche attraverso il lavoro

Metodologie/Strumenti

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

Didattica laboratoriale, Cooperative Learning, , Problem solving, Peer-Tooring Learning by doing, con l'uso, oltre che dei consueti sussidi didattici, anche dell'aula di informatica e materiale pratico.

Si è optato per la scelta di metodologie didattiche laboratoriali innovative ed accattivanti



	<p>per far vivere agli alunni un'esperienza completamente diversa dagli schemi scolastici tradizionali. In particolare verranno utilizzati i seguenti strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>.</p> <p>Verifiche e valutazione</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
Data inizio prevista	16/10/2017
Data fine prevista	21/04/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE81903T
Numero destinatari	23 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Gramm@tic@ Lap - Camposanto

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

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: 3D Tangram - San Felice sul Panaro

Dettagli modulo

Titolo modulo	3D Tangram - San Felice sul Panaro
----------------------	------------------------------------



**Descrizione
modulo**

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.



	<p>Modalità didattica</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Verifiche e valutazione</p> <p>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.</p>
Data inizio prevista	16/10/2017
Data fine prevista	28/04/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE81901Q
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 3D Tangram - San Felice sul Panaro

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

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: 3D Tangram - Camposanto

Dettagli modulo

Titolo modulo	3D Tangram - Camposanto
----------------------	-------------------------



**Descrizione
modulo**

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.



	<p>Modalità didattica</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Verifiche e valutazione</p> <p>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.</p>
Data inizio prevista	16/10/2017
Data fine prevista	28/04/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE81903T
Numero destinatari	23 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 3D Tangram - Camposanto

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo: Let's play - San Felice sul Panaro

Dettagli modulo

Titolo modulo	Let's play - San Felice sul Panaro
----------------------	------------------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>FINALITA': 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.</p> <p>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.</p> <p>DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' : 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.</p> <p>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.</p> <p>MODALITA' 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.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>16/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>05/05/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>MOEE81901Q</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>25 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Let's play - San Felice sul Panaro

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: Let's play - Camposanto

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Let's play - Camposanto



<p>Descrizione modulo</p>	<p>FINALITA': 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.</p> <p>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.</p> <p>DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA' : 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.</p> <p>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.</p> <p>MODALITA' 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.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>16/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>05/05/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>MOEE81903T</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>25 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Let's play - Camposanto

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: Play with words - San Felice sul Panaro

Dettagli modulo

Titolo modulo	Play with words - San Felice sul Panaro
Descrizione modulo	<p>FINALITA' 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.</p> <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire e rielaborare le conoscenze in un'ottica di costruzione attiva dell'apprendimento; - Introdurre e diffondere nelle prassi didattiche correlate all'insegnamento curricolare 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 (software)

- Utilizzare software interattivi con giochi in lingua inglese.

METODOLOGIA

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

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

- Cooperative learning

- E-learning

- Didattica laboratoriale

- Simulazione role playing.

MODALITA' DI VERIFICA

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.

Data inizio prevista	16/10/2017
Data fine prevista	05/05/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE81901Q
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Play with words - San Felice sul Panaro

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

Elenco dei moduli



Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo: Play with words - Camposanto

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Play with words - Camposanto
Descrizione modulo	<p>FINALITA'</p> <p>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.</p> <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 (software) - Utilizzare software interattivi con giochi in lingua inglese. <p>METODOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>MODALITA' DI VERIFICA</p> <p>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.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> - rafforzamento delle competenze linguistiche (lingua Inglese) e tecnologiche spendibili sia nell'ambito dello studio che del lavoro; acquisizione delle competenze di base in



	<p>lingua inglese necessarie per partecipare attivamente e responsabilmente alla società della conoscenza;</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
Data inizio prevista	16/10/2017
Data fine prevista	05/05/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	MOEE81903T
Numero destinatari	23 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Play with words - Camposanto

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



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Dalla carta al digitale	€ 40.656,00
TOTALE PROGETTO	€ 40.656,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 35895)
Importo totale richiesto	€ 40.656,00
Num. Delibera collegio docenti	n. 7
Data Delibera collegio docenti	05/10/2015
Num. Delibera consiglio d'istituto	n. 57
Data Delibera consiglio d'istituto	07/10/2015
Data e ora inoltro	16/05/2017 14:02:19
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Si

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Gramm@tic@ Lap - San Felice sul Panaro</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Gramm@tic@ Lap - Camposanto</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>3D Tangram - San Felice sul Panaro</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>3D Tangram - Camposanto</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Let's play - San Felice sul Panaro</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Let's play - Camposanto</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Play with words - San Felice sul Panaro</u>	€ 5.082,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)

10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Play with words - Camposanto</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Dalla carta al digitale"	€ 40.656,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 40.656,00	