

Candidatura N. 40456
1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. 'A. BACCARINI' RUSSI
Codice meccanografico	RAIC80500P
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	LARGO PATUELLI, 1
Provincia	RA
Comune	Russi
CAP	48026
Telefono	0544587672
E-mail	RAIC80500P@istruzione.it
Sito web	www.icrussi.it
Numero alunni	927
Plessi	RAAA80501G - L'AQUILONE RAEE80501R - "CAP. LAMA" RAEE80502T - FANTOZZI RAEE80503V - FANTINI RAMM80501Q - A.BACCARINI

Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento del controllo/coordinazione del corpo Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento delle capacità di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo Potenziamento delle abilità grafico-pittoriche plastiche per esprimere i propri vissuti/emozioni
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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITÀ E ORIENTAMENTO 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. 40456 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	"CORPO IN MOVIMENTO...emozioni in gioco"	€ 5.082,00
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	"Creativi dentro e fuori"	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 10.164,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	LUDOMACHINES	€ 7.082,00
Lingua madre	LUDOMACHINES 2	€ 5.082,00
Lingua madre	LUDOMACHINES 3	€ 5.082,00
Matematica	Geometria CreAtTiva	€ 5.082,00
Matematica	Geometria CreAtTiva 2	€ 5.082,00
Lingua straniera	A KEY TO UNLOCK YOUR MIND	€ 7.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Learning by speaking	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Learning by speaking 2	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.656,00

Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: 'Scopro e conosco me e ciò che mi circonda'

Descrizione progetto	<p>Il contesto socio-economico e culturale in cui si trova ad operare la scuola, risulta essere piuttosto eterogeneo e necessita pertanto di un'attenta lettura delle nuove realtà, una flessibilità organizzativa, progettuale e didattica in grado di rispondere ai diversi bisogni, un'attenzione e valorizzazione delle diversità. La scuola dell'infanzia si presenta come un ambiente protettivo, capace di accogliere le diversità e di promuovere le potenzialità di tutti i bambini, che esprimono una grande ricchezza di bisogni ed emozioni, che sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi. Il progetto mira a rendere la nostra scuola inclusiva, ossia una scuola che 'pensa' e che 'progetta' tenendo a mente proprio tutti, una scuola che rispetta i diversi stili di apprendimento, i tempi di ogni bambino, una scuola che non deve muoversi sempre nella condizione di emergenza, in risposta cioè al bisogno di un bambino con delle specificità che si differenziano da quelle della maggioranza dei bambini 'normali' della scuola. Il progetto ha la finalità di strutturare un ambiente di apprendimento alternativo alla sezione tradizionale, strutturando un ambiente rinnovato e rimodulato come uno "spazio integrato" nel quale possano organizzarsi attività diversificate modulari e flessibili.</p>
----------------------	--

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La Scuola dell'Infanzia "Aquilone" è strutturata in 3 sezioni costituite in generale sulla base dell'età degli alunni. Ogni sezione è un'unità flessibile che, interagendo con le altre, realizza un "sistema aperto" di relazioni ed esperienze educative. Particolarità delle scelte educative-didattiche proposte da questa scuola è la esperita metodologia del "tutoring": più indirizzata sulle competenze per età, si configura come "un'elaborazione delle informazioni".

La provenienza socio-culturale dei è composita e disomogenea: all'interno di un tessuto fondamentalmente stabile, si rilevano situazioni di marginalità e disagio sociale dovuti a molteplici fattori, per tanto si è reso necessario articolare e arricchire l'azione formativa in una prospettiva di integrazione. Un punto debole del plesso debole è la mancanza di spazi per organizzare adeguati ambienti di apprendimento (es. spazi laboratoriali) per consentire ai docenti di attuare una vera didattica laboratoriale, quella didattica che, come diceva Munari, dove l'ambiente parla, dove l'ambiente è un luogo, spazio, tempo, occasione per la costruzione della conoscenza. Nel laboratorio, c'è gran parte del futuro di tutti noi che si costruisce qui e ora attraverso la migliore educazione.

Obiettivi del progetto

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

La scuola accoglie, promuove e arricchisce l'esperienza vissuta dei bambini in una prospettiva evolutiva, il progetto offre occasioni di crescita all'interno di un contesto educativo orientato alle domande di senso e al graduale sviluppo di competenze riferibili alle diverse età, tiene in considerazione le finalità della scuola dell'infanzia, che sono lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza ed il senso di cittadinanza.

Consolidare l'identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Sviluppare l'autonomia significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri. Acquisire competenze significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare. Il progetto si prefigge i seguenti obiettivi:

- Saper porre domande /richieste appropriate per soddisfare i propri bisogni
- Saper interagire con i compagni in un contesto di apprendimento (tutoring, cooperatività, collaborazione)
- Essere curiosi e propositivi per conoscere e rielaborare le conoscenze attuando nuove strategie
- Saper utilizzare i materiali proposti in modo autonomo e creativo
- Prendere coscienza delle proprie capacità espressive
- Conoscere se stessi e gli altri

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 gruppo dei bambini si presenta come un gruppo :

- eterogeneo sia come patrimonio lessicale e che produzione verbale
- con alunni stranieri non italofoni
- con alcuni elementi che presentano un linguaggio non ancora completo a livello fonologico e grammaticale
- eterogeneo come autonomia, padronanza della comunicazione
- che presenta alcuni elementi introversi restii a dialogare - comunicare – raccontare con i quali occorre progettare una metodologia a piccolo gruppo o una didattica personalizzata
- con tre bambini con deficit (legge 104)

Nel progetto saranno coinvolti bambini che presentano particolari potenzialità relazionali, cognitive, creative, questi svolgeranno il ruolo del tutor e si svilupperà il senso di responsabilità, collaborazione, intrecci relazionali. Un coinvolgimento fondamentale sarà fornito dal rapporto con le famiglie e dalle altre agenzie formative. **Il PTOF del Territorio** (stilato nel corrente anno scolastico) realizzato in collaborazione con l'amministrazione comunale è il documento che racconta l'integrazione. Da questo documento è possibile comprendere l'impegno profuso dall'Amministrazione Comunale verso la scuola pubblica, ma anche l'ampiezza e l'articolazione dell'offerta del mondo associativo che non sempre è ben conosciuta.

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.

Il diritto costituzionale allo studio, implica interventi adeguati per il successo scolastico dei singoli, è una sfida che può essere affrontata solo aprendo la scuola anche nell'orario extrascolastico, offrire alle famiglie un supporto adeguato.

Le famiglie oggi, presentano sempre più difficoltà nel saper offrire ai propri figli momenti educativi in linea con le esigenze formative dell'età di riferimento, quindi il progetto offre la possibilità di progettare attività strutturate in spazi idonei che durante l'orario curricolari non sono disponibili. In quest'ottica i moduli progettati saranno così attuati: uno/due sabato al mese durante l'anno scolastico. Il Progetto sarà continuato nel successivo anno scolastico nelle prime due settimane di settembre alternando i due moduli.

Fondamentale sarà la collaborazione del personale Ata e dell'Amministrazione Comunale se si renderà necessario organizzare un servizio di mensa aggiuntivo ed eventuale trasporto.

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.*

La ricchezza dell'offerta formativa di una Scuola testimonia non solo l'impegno dei docenti, del Dirigente e delle famiglie che accolgono e condividono il progetto educativo, ma anche il grado di relazione che la Scuola stessa riesce a instaurare col territorio in cui è inserita. **Il POF del Territorio** è il documento che racconta questa integrazione. L'accordo fra i Comuni limitrofi, il Distretto di Ravenna, la Regione Emilia Romagna prevede la collaborazione per iniziative e Progetti finalizzati a:

- promuovere una cultura della differenza intesa come risorsa (Casa delle Culture)
- monitorare/individuare precocemente situazioni di rischio al momento dell' inserimento o durante la frequenza scolastica, soprattutto in presenza di problematicità di tipo sanitario e/o sociale, tramite un percorso integrato (Progetti accoglienza – inclusività quali: "Il bambino e la complessità dei suoi bisogni" – "Antenne educative")

L'Istituto collabora con la Provincia di Ravenna per la realizzazione di iniziative di Orientamento scolastico, di ampliamento dell'offerta formativa attraverso il finanziamento di progetti ("Il Tempo del fare e dell'agire" "Mettiamo in moto corpo e mente con la matematica")

L'Istituto collabora anche con le altre scuole e asilo nido del Territorio (progetto Continuità)

Metodologie e Innovatività

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

L'Istituto si propone di attuare il progetto attraverso una didattica laboratoriale, che miri a valorizzare le intelligenze di cui ogni bambino dispone. La proposta progettuale mira a realizzare una didattica attiva in grado di superare la dimensione frontale, che aiuti il bambino nella definizione del sé e nella costruzione dell'identità. In una scuola che vive nell'ottica dell'inclusione, il lavoro deve svolgersi in un clima sereno, caldo ed accogliente, con modalità differenziate. Si privilegerà l'uso di metodologie di carattere operativo, si darà importanza all'attività psicomotoria, all'espressione attraverso tutti i linguaggi e favorire una vita di relazione caratterizzata da ritualità e convivialità serena. La scuola diventa un laboratorio, inteso come spazio organizzato. Il rapporto qualità tra organizzazione degli spazi e organizzazione di tutti gli aspetti della vita scolastica: insegnamento - apprendimento - relazioni interpersonali – individualità, è infatti e strettissima, i primi incidono sia positivamente che negativamente sui secondi. Il tutoring opportunamente organizzato (il grande è il maestro guida del piccolo), favorisce sia la progressione degli apprendimenti che delle capacità relazionali, con ricadute positive in termini di autostima.

Coerenza con l'offerta formativa

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

COERENZA CON L'OFFERTA FORMATIVA

Il progetto è coerente con il Piano dell'Offerta Formativa in quanto risponde ai bisogni educativi espressi dagli allievi, dal contesto socio-economico-culturale e arricchisce ed integra il curriculum previsto dalle

“Indicazioni nazionali”. Il progetto si articola tenendo le seguenti aree tematiche del POF d' ISTITUTO e del TERRITORIO:

- Progetto pari opportunità: favorisce una didattica che rispetti i tempi degli alunni in difficoltà in particolare negli anni-ponte
- Progetto INFANZIA: la psicomotricità – la lettura – l'espressività – l'interdisciplinarietà
- Scuola di parole: si inserisce in una serie di interventi di prevenzione e sostegno ai bambini con difficoltà di linguaggio
- Linguaggi espressivi: favorisce esperienze di sperimentazione di tecniche e fornisce anche gli strumenti di analisi e decodificazione dei vari linguaggi, stimolando l'immaginazione, la fantasia e il pensiero divergente.
- Mettiamo in moto corpo e mente con la matematica
- Il Tempo del fare e dell'agire: un progetto che ha come finalità quella di favorire una didattica che rispetti i tempi degli alunni in difficoltà in particolare negli anni-ponte, favorire una flessibilità organizzativa, progettuale e didattica in grado di rispondere ai diversi bisogni formativi;
- Progetto Interdisciplinare

Inclusività

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

Si lavorerà nell'ottica della prevenzione del disagio, del coinvolgimento attivo e dell'inclusione di ogni bambino. La scuola si propone di promuovere condizioni di crescita e maturazione che vadano a potenziare i talenti di ciascuno; intende sviluppare la manualità e la progettualità, promuovere l'educazione fra pari utilizzando i linguaggi espressivi e quelli digitali, i bambini potranno, tra l'altro, imparare a riconoscere e a gestire le proprie emozioni. L'ambiente sociale ha bisogno di diverse forme culturali, delle diverse lingue, delle diverse competenze umane. Offrire stimoli formativi diversi in relazione a: stili di apprendimento, ritmi di apprendimento, esigenze formative,

livelli di sviluppo personali. Occorre un'azione educativa ed una didattica personalizzata nei percorsi e negli obiettivi. La scuola interagisce attivamente e in modo realmente costruttivo con il territorio, si propone di coinvolgere le famiglie nel progetto educativo nella consapevolezza che senza una forte sinergia fra docenti e famiglia non sia possibile agire in modo incisivo sul percorso formativo dei bambini.

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.

Il progetto intende rivolgersi sia agli studenti che alle loro famiglie. L'obiettivo è quello di creare gruppi eterogenei di alunni per promuovere la coesione interculturale e sociale; attraverso metodologie dove verrà privilegiato la didattica attiva, si lavorerà per prevenire e contrastare i fenomeni di prevaricazione, discriminazione ed emarginazione che precludono l'inclusione.

Il Patto di Corresponsabilità Educativa, sottoscritto dai genitori e dal Dirigente Scolastico, rafforza il rapporto scuola/famiglia in quanto nasce da una comune assunzione di responsabilità e impegna entrambe le componenti a condividerne i contenuti e a rispettarne gli impegni.

Gli studi e le ricerche di questi ultimi anni hanno sottolineato come l'integrazione passa attraverso la costruzione della rete tra servizi e famiglia. Rete che è parte integrante del progetto, rete come elemento fondamentale per la definizione del progetto che mira al raggiungimento di una migliore qualità di vita scolastica degli alunni e delle loro famiglie.

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 pubblicato sul sito della Scuola e dell'Amministrazione Comunale, sarà condiviso fra docenti e genitori nei consigli di classe/consigli d'interclasse. Il docente Tutor programmerà incontri iniziali, in itinere e finali con i colleghi, per presentare le finalità, gli scopi, le attività, gli esiti ed i prodotti dei vari moduli, al fine di ottenere una ricaduta didattica, metodologica, relazionale più ampia possibile all'interno della scuola; questo permetterà di creare una sinergia fra il percorso curricolare e quello extrascolastico. La documentazione del progetto avverrà attraverso: foto – filmati – power point – libri progettati e realizzati dai bambini alcuni in collaborazione con i genitori che saranno attivamente coinvolti nel percorso – manufatti – posters che saranno pubblicati in un apposito spazio nel sito della scuola.

La documentazione sarà condivisa con l'Amministrazione Comunale, con le Associazioni di Volontariato inserite nel POF del territorio mediante incontri pubblici dove saranno i ragazzi stessi a raccontare – narrare le esperienze vissute.

Le buone pratiche saranno condivise con le scuole dell'infanzia private e l'asilo nido presenti nel territorio nell'ottica di una vera continuità orizzontale.

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.

Il progetto è stato presentato all'interno degli organi collegiali (assemblee - consigli di classe – consiglio di circolo) dove si sono condivisi le finalità educative – didattiche – gli obiettivi e le metodologie. Al momento dell'attuazione del progetto, verranno programmati degli incontri iniziali ed in itinere con le famiglie e con il territorio per monitorare l'andamento del percorso, attraverso questionari strutturati per i soggetti coinvolti; incontri finali per la presentazione degli esiti e la documentazione prodotta. Coinvolgere le famiglie significa riconoscere la competenza a prendersi carico il proprio figlio riconoscerne le potenzialità evolutive, e la capacità di intervenire a fianco a fianco della scuola nella costruzione del progetto di vita, in modo particolare per i bambini più deboli e bisognosi di attenzione. La scuola intesa come comunità educante e luogo elettivo della socializzazione è un interlocutore privilegiato e un partner nella definizione dei percorsi educativi – didattici. E' dalla condivisione delle esperienze, dall'analisi dei bisogni, e dalla riflessione su gli aggiornamenti della ricerca che nasce l'esigenza di percorsi formativi che mettono in atto strategie mirate all'incremento delle potenzialità individuali.

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
LINGUAGGI ESPRESSIVI	23	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Linguaggi-Espressivi-2016-2017.pdf
PARI OPPORTUNITA'	18	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Pari-Opportunita-2016-2017-1.pdf
POF DEL TERRITORIO	32	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/POF-del-territorio-2.pdf
PROGETTO INFANZIA	27	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Progetto-infanzia-2016-17.pdf
PROGETTO INTERDISCIPLINARE E IN VERTICALE DI EDUC ALIMENTARE	29	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Progetto-ed.-Alimentare-interdisciplinare.pdf
Progetto Il tempo del fare e dell'agire 2016-2017	32	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Progetto-II-tempo-del-fare-e-dellagire-2016-2017.pdf
Progetto Mettiamo in moto corpo e mente con la matematica	32	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Progetto-_Mettiamo-in-moto-corpo-e-mente-con-la-matematica_.pdf
SCUOLA DI PAROLE	20	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/A-scuola-di-parole-2016-2017.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Intendiamo avvalerci della collaborazione di associazioni-enti già inclusi nel POF del Territorio al fine di promuovere gli interventi relativi a questo progetto in relazione a: - produzione di un Cinelab con la tecnica della Stop motion; - metodologie didattico-musicali		Associazioni del territorio che si occupano: 1- di introduzione al linguaggio cinematografico; 2- di introduzione alle metodologie didattico musicali;				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"CORPO IN MOVIMENTO...emozioni in gioco"	€ 5.082,00
"Creativi dentro e fuori"	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 10.164,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)

Titolo: "CORPO IN MOVIMENTO...emozioni in gioco"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"CORPO IN MOVIMENTO...emozioni in gioco"
Descrizione modulo	<p>AIUTATEMI A FARE è il motto della MONTESSORI che attribuisce una fondamentale importanza allo sviluppo, all'esercizio e all'affinamento dei sensi per conseguire quel "perfezionamento delle sensazioni" indispensabili per "preparare l'individuo alla vita pratica nell'ambiente"; perché come ci ricorda la MONTESSORI: "se vuoi le favorire lo spontaneo processo di autoapprendimento, l'insegnante non impone, né impedisce, ma propone, partecipa partecipa, stimola ed orienta.</p> <p>La pratica psicomotoria riconosce l'espressività motoria del bambino, come il modo originale di dirsi e raccontarsi attraverso la via del movimento. Nel gioco psicomotorio il bambino ricerca liberamente secondo le proprie attitudini, modi e tempi. Si guiderà il bambino in questa ricerca giocando con lui, proponendogli oggetti che lo aiuteranno ad ampliare e arricchire il movimento e l'espressione di sé. L'attività privilegiata sarà il gioco psicomotorio e la relazione corporea.</p> <p>Il progetto parte dall'assunto che ogni bambina ed ogni bambino sono portatori di scoperte, ipotesi, domande e desideri. Esplorare e conoscere il proprio corpo e il mondo che ci circonda con creatività significa fare un'esperienza importantissima proprio attraverso quei canali comunicativi ed espressivi privilegiati in questa fase dello sviluppo: il gioco, l'apprendere attraverso le sensazioni, le emozioni, lo scambio sociale. Prendere parte attiva, essere protagonisti della costruzione delle conoscenze con stili e contributi diversi, sedimenta e accresce quella stima di sé che occupa un posto assolutamente centrale ai fini di un buon percorso scolastico. Fornire ai bambini e alle bambine della scuola dell'infanzia un'occasione di apprendimento laboratoriale alimenta e sostanzia la consapevolezza che l'imparare non ha una sola via, che le conoscenze e le competenze confluiscono l'una nell'altra lasciando margine di gioco e "finali" mai scontati. Unire il mondo della corporeità e del fare alle opportunità creative ed espressive delle nuove tecnologie, nella misura e nelle fruibilità adatte all'età, rende il progetto attuale ed allo stesso tempo non lo allontana dalla sua matrice di lavoro artigianale. Il percorso propone la creazione di un ambiente di apprendimento positivo, finalizzato all'inclusione di tutti i protagonisti infatti, È PENSATO ANCHE PER I BAMBINI CON DIFFICOLTÀ SPECIFICHE PRESENTI NELLA SCUOLA (AUTISTICI – DIFFICOLTÀ IMPORTANTI A LIVELLO LINGUISTICO) E PREVEDE ANCHE LA DOVEROSA VALORIZZAZIONE DI QUEI BAMBINI PARTICOLARMENTE DOTATI DI CREATIVITÀ E SPIRITO D'INIZIATIVA. Il progetto prevede laboratori di animazione strumento valido di lavoro, poiché permettedi toccare qualsiasi argomento in maniera leggera ma al tempo stesso profonda. Ai</p>

partecipanti vengono fatte sperimentare diverse tecniche (stop-motion, collage animato, rotoscopia, pixillation) di realizzazione di video-animati per dar loro la possibilità sia di apprenderle, sia di essere parte attiva in un campo, quello della televisione e dei multimedia, in cui solitamente sono spettatori passivi. L'animazione, in tutte le forme proposte, favorisce lo sviluppo delle competenze linguistiche, matematiche, logiche e spaziali, nonché della collaborazione e della creatività

Obiettivi formativi:

Si intende far vivere ai bambini un percorso di esperienze sensoriali e motorie che favoriscano l'acquisizione dello schema corporeo, l'interiorizzazione di movimenti meditati e progettati, non automatizzati e la comparsa di alcuni concetti di spazio (direzione avanti, indietro, di lato).

Verrà arricchito inoltre il bagaglio lessicale del bambino (parti del corpo, terminologia spaziale, denominazione dei movimenti). Si favorirà la socializzazione tra i bambini potenziando le abilità relazionali. Si incrementerà la scoperta della narrazione (anche il corpo parla – racconta – comunica) inventando storie autobiografiche. Sarà introdotta la conoscenza di tecnica di cinema di animazione quali:

La stop-motion, detta anche "passo uno" o "stop frame", è in pratica il processo per cui le immagini di un modello, realizzato solitamente con creta, plastilina, fili o persino in Lego,

La pixillation è una stop motion realizzata, anziché su pupazzi, su persone reali e oggetti reali: i partecipanti sono fermi e si spostano solamente tra uno scatto e l'altro riprendendo ogni volta la medesima posa scelta in partenza. Il movimento è dato dalla sequenza di foto in successione.

Obiettivi didattici

Favorire la scoperta dello schema del corporeo

Osservare, lo spazio circostante in relazione al sé ed agli amici

Sviluppare la capacità di orientarsi correttamente nello spazio

Scoprire la lateralità dominante

Percepire il tempo e lo spazio

Sviluppare la percezione uditiva, educare all'ascolto: affinare e utilizzare la via sonora può, nella mente infantile, facilitare l'apprendimento della lettura, la aiuterà a riflettere sui suoni e sui loro significati (Prima del senso c'è il suono, prima delle parole c'è la voce.

Quella voce ha potere

SVILUPPARE LA CAPACITA' DI SIMBOLIZZAZIONE: IMPORTANTE IL DOPO GIOCO PER RIFLETTERE – RIPRODURRE CONTESTUALIZZARE L'ESPERIENZA VISSUTA CONCRETAMENTE

Contenuti

La psicomotricità nel quotidiano. Questo si traduce operativamente in un'organizzazione dello spazio e delle esperienze che tiene conto del bisogno di agire del bambino, del piacere che trae dal movimento e dal poter lasciare traccia di sé, ma anche in un'attitudine all'ascolto che va oltre le parole. L'esperienza psicomotoria implica imprevisto, stupore, ricerca e originalità, attiva quindi il pensiero e la creatività. IL GIOCO SPONTANEO È IL MOTORE di questo fare esperienza. Nel gioco il bambino attiva i suoi processi creativi, si deve confrontare con le difficoltà dello spazio, prendere e calcolare i suoi rischi, incontra problemi pratici, cerca soluzioni, conosce i limiti del suo agire, impara a percepire il suo corpo e le sue emozioni. Nel gioco deve confrontarsi con l'altro e conoscere a poco a poco i confini della sua libertà a confronto con quella degli altri. L'esperienza è guidata dalla naturale curiosità del bambino, dal piacere di vivere il suo corpo in relazione con il mondo, lo spazio, gli oggetti.

Noi CREIAMO le situazioni, per aiutarlo a cercare, a scoprire ciò che gli interessa, sosteniamo lo sviluppo spontaneo del bambino attraverso quelli che sono i suoi specifici strumenti di crescita: **azione**, **interazione**, **gioco**.

Metodologia

Sarà privilegiato:

la comunicazione non verbale, modulato il tono della voce per dare spazio al linguaggio del corpo

il lavoro a piccolo gruppo eterogeneo per età dove il grande aiuta il piccolo (metodologia

	<p>del Tutoring adottata da tempo dai docenti della scuola)</p> <p>la sperimentazione di tecniche di animazione per la realizzazione di cortometraggi animati</p> <p>l'introduzione dell'esperienza musicale dove il ritmo è l'elemento propulsivo:</p> <p>interiorizzazione di ritmi musicali tramite il corpo – parole tattili (parole che ricordano ritmi)</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Migliorare la capacità di attesa del proprio turno e il rispetto dei compagni;</p> <p>creare situazioni di gioco a coppie e piccolo gruppo;</p> <p>realizzare giochi di regole;</p> <p>costruire situazione di cooperazione tra pari</p> <p>attivare schemi motori adeguati per la richiesta (nel bisogno) e l'attesa della risposta;</p> <p>sapersi muovere negli spazi vissuti secondo una scansione temporale;</p> <p>comprendere la sequenza delle azioni esperite;</p> <p>progettare narrazioni inerenti alla scoperta del sé e dell'altro;</p> <p>sperimentare vari materiali per creare situazioni</p> <p>Tempi delle Verifiche:</p> <p>Periodiche: tramite l'osservazione dell'insegnante Tutor (il diario di bordo):osservazione dell'interesse e della partecipazione</p> <p>In itinere: attraverso il gradimento, la partecipazione, il coinvolgimento dei bambini, /questionari riservati ai genitori</p> <p>Finali: gli elaborati , le tracce dei bambini, la documentazione video</p> <p>Strumenti della Valutazione (strettamente connessi agli indicatori di verifica):</p> <p>Osservazione sistematiche</p> <p>Griglie di osservazione</p> <p>Test di gradimento strutturati a misura dell'età dei destinatari</p> <p>Autovalutazione dei docenti di sezione</p> <p>Questionario per i genitori da condividere a livello assembleare</p> <p>La documentazione del percorso che sarà la memoria affettiva – cognitiva del vissuto</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	15/09/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	RAAA80501G
Numero destinatari	30 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "CORPO IN MOVIMENTO...emozioni in gioco"

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: Espressione creativa (pittura e manipolazione)
Titolo: "Creativi dentro e fuori"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Creativi dentro e fuori"
Descrizione modulo	<p>L'ARTE è in ognuno di noi, bisogna solo lasciarla fluire liberamente e abituare lo sguardo al bello. I bambini in questo sono maestri, dategli un pennello e non chiedetegli nulla: coloreranno il loro mondo interiore. Tutti i bambini amano esplorare, conoscere, dobbiamo solo dargli la possibilità di provare e con calma impareranno a padroneggiare colori, materiali.</p> <p>E' un progetto in cui reale e fantastico si intrecciano in modo armonico, così da permettere al bambino di rapportarsi con se stesso, con gli altri e con la realtà in modo sereno e gioioso. Da un'attenta analisi della nostra realtà scolastica abbiamo dedotto che occorre incrementare la capacità di ascolto e dare spazio alla comunicazione dei bambini, che non si esprimono soltanto con le parole. L'educazione dei bambini all'ascolto ed all'espressività costituisce un aspetto della più complessa educazione sensoriale che è alla base dello sviluppo cognitivo nella sua complessità. Tutte le attività del progetto non saranno riferite ad un unico campo di esperienza ma si pongono trasversalmente a tutti i campi. Il percorso prevede l'introduzione del laboratorio di animazione, strumento molto valido di lavoro, poiché permette di toccare qualsiasi argomento in maniera leggera ma al tempo stesso profonda. Ai partecipanti vengono fatte sperimentare diverse tecniche (stop-motion, collage animato, rotoscopia, pixillation) di realizzazione di video-animati per dar loro la possibilità sia di apprendere e studiarle, sia di essere parte attiva in un campo, quello della televisione e dei multimedia, in cui solitamente sono spettatori passivi. L'animazione, in tutte le forme proposte, favorisce lo sviluppo delle competenze linguistiche, matematiche, logiche e spaziali, nonché della collaborazione e della creatività: è un'attività multidisciplinare che stimola le abilità creative dei bambini e delle bambine.</p> <p>Oltre che nella sperimentazione delle diverse tecniche di animazione, l'importanza del progetto sta anche nel fatto che ad essere animate e realizzate sono storie "SCRITTE" dai partecipanti stessi, sotto la guida degli operatori. Dunque si insegna a seguire tutte le fasi di costruzione di una storia animata. Al termine dell'esperienza sarà realizzato il libro che contiene i testi ed immagini delle storie inventate per i corti, con le relative immagini (disegni, foto, fotogrammi)</p> <p>Disegnare è tra le attività favorite dai bambini, un gioco spontaneo e naturale, che consente di dare forma alla fantasia e di creare combinazioni sempre nuove di linee e colori. Nello stesso tempo disegnare rappresenta uno strumento non verbale privilegiato per la rappresentazione del mondo cognitivo ed affettivo del bambino. Il disegnare può promuovere un atteggiamento positivo di appartenenza. Sporcarsi le mani e maneggiare liberamente materiali, oltre a procurare loro un piacere di tipo senso-motorio, offre un importante risvolto simbolico: la consapevolezza che ogni azione lascia un'impronta, in significato, un'espressione di sé. Il percorso propone la creazione di un ambiente di apprendimento positivo, finalizzato all'inclusione di tutti i bambini, favorendo le potenzialità di ognuno, infatti si è pensato non solo ai bambini in difficoltà, ma anche alla doverosa valorizzazione di bambini particolarmente dotati.</p> <p>Obiettivi formativi:</p> <p>Il progetto mira a potenziare la fiducia e l'autostima dei bambini, facilitando i processi di apprendimento, in particolare nella storia, rendendo il bambino protagonista, mediante una serie di esperienze, in cui la sua personalità si sviluppi. Si vuole soffermarsi sull'importanza che rivestono le esperienze creative nello sviluppo infantile e come queste coinvolgano tutti i sensi e rafforzino l'acquisizione di competenze. Il valore speciale che possiede</p>

l'attività grafico-pittorica consiste nell' elemento narrativo che questa contiene, perché il bambino, mentre scarabocchia o dipinge, racconta sempre qualcosa di sé. Per questo è necessario che l'adulto apprezzi la bellezza e l'originalità delle produzioni. L'invenzione di storie (semplici testi), la loro rappresentazione grafica con l'utilizzo di diverse tecniche grafico pittoriche – manipolative saranno accompagnate dalla conoscenza della tecnica di cinema di animazione quali:

La stop-motion, detta anche "passo uno" o "stop frame", è in pratica il processo per cui le immagini di un modello, realizzato solitamente con creta, plastilina, fili o persino in Lego, vengono animate

Il collage animato è un tipo di animazione che parte dal disegno realizzato su carta e giunge ad animarlo al computer che prevede la ripresa fotografica dei movimenti dei personaggi disegnati, un po' come con la stop motion, e soltanto in fase di montaggio il ricorso al computer.

La pixillation è una stop motion realizzata, anziché su pupazzi, su persone reali e oggetti reali: i partecipanti sono fermi e si spostano solamente tra uno scatto e l'altro riprendendo ogni volta la medesima posa scelta in partenza. Il movimento è dato dalla sequenza di foto in successione.

Obiettivi didattici:

affinare la conoscenza dei colori e delle forme attraverso l'arte
 sviluppare la creatività ed esprimersi attraverso disegno, pittura e manipolazione
 esplorando materiali e strumenti diversi in modo creativo ed insolito
 favorire l'incontro con autori le cui opere siano riproducibili attraverso mezzi e tecniche che i bambini usano e hanno a disposizione
 esercitare l'attività grafico/pittorica, sviluppando il gusto cromatico e lo spirito artistico
 sperimentare tecniche e modalità pittoriche di vario tipo
 effettuare scelte pittoriche idonee al progetto da rappresentare
 osservare e "raccontare"
 rafforzare la fiducia nelle proprie capacità espressive e sviluppare la creatività
 avvicinarsi e sperimentare le tecniche di cinema di animazione

Contenuti

la creazione di storie (immagini e semplici testi) – la sperimentazione di tutte le tecniche grafico pittoriche – manipolative – tecnica di cinema di animazione

Metodologia

conversazione di ricerca - azione
 il lavoro a piccolo gruppo omogeneo per età per rispettare i tempi e i ritmi di apprendimento
 lavoro a piccolo gruppo eterogeneo per età dove il grande aiuta il piccolo (metodologia del Tutoring adottata da tempo dai docenti della scuola)
 la sperimentazione di tecniche di animazione per la realizzazione di cortometraggi animati
 Nasce la storia (testi ed immagini):
 Realizzazione degli ambienti – degli sfondi – dei personaggi (i bambini disegnano, dipingono, ritagliano, incollano "CREANO")
 Si scattano le foto e si anima la storia muovendo i personaggi di pochi centimetri alla volta
 Si mettono insieme tutti gli scatti, uno di seguito all'altro, impostando una visualizzazione brevissima e si ottiene il cartone animato

Risultati attesi

Migliorare la capacità di attesa del proprio turno e il rispetto dei compagni;
 costruire situazione di cooperazione tra pari
 inventare storie e comprendere la sequenza delle azioni
 saper usare varie tecniche grafico pittoriche
 sperimentare vari materiali e nuove tecniche
 saper relazionare con nuovi adulti di riferimento

Tempi delle Verifiche:

Periodiche: tramite l'osservazione dell'insegnante Tutor (il diario di bordo):osservazione

	<p>dell'interesse e della partecipazione</p> <p>In itinere: attraverso il gradimento, la partecipazione, il coinvolgimento dei bambini, /questionari riservati ai genitori</p> <p>Finali: gli elaborati, le tracce dei bambini, la documentazione video</p> <p>Strumenti della Valutazione (strettamente connessi agli indicatori di verifica):</p> <p>Osservazione sistematiche</p> <p>Griglie di osservazione</p> <p>Test di gradimento strutturati a misura dell'età dei destinatari</p> <p>Autovalutazione dei docenti di sezione</p> <p>Questionario per i genitori da condividere a livello assembleare</p> <p>La documentazione del percorso che sarà la memoria affettiva</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	15/09/2018
Tipo Modulo	Espressione creativa (pittura e manipolazione)
Sedi dove è previsto il modulo	RAAA80501G
Numero destinatari	30 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Creativi dentro e fuori"

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 €

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: 'LAVORIAMO INTEGR...ATTIVA...MENTE'

Descrizione progetto	<p>Il contesto socio-economico e culturale in cui ci si trova ad operare il nostro Istituto risulta essere piuttosto eterogeneo sotto tutti i punti di vista e necessita pertanto di un'attenta lettura delle nuove realtà, un continuo monitoraggio dell'esistente, una flessibilità organizzativa, progettuale e didattica in grado di rispondere ai diversi bisogni formativi, un'attenzione e valorizzazione delle diversità, ed un'azione di coordinamento con il territorio. A seguito di un monitoraggio interno, che ha coinvolto tutte le classi dell'Istituto, si è avuto modo di quantificare gli alunni che manifestano difficoltà di apprendimento, disturbi nella sfera emotivo-relazionale (iperattività, atteggiamenti oppositivi-provocatori, disagio scolastico, frequenza irregolare), alunni stranieri che faticano ad integrarsi nel territorio e a sfruttarne le risorse. Il progetto mira a rendere la scuola inclusiva, ossia una scuola che 'pensa' e che 'progetta' tenendo a mente proprio tutti, una scuola che non deve muoversi sempre nella condizione di emergenza, in risposta cioè al bisogno di un alunno con delle specificità che si differenziano da quelle della maggioranza degli alunni 'normali' della scuola. Una buona organizzazione sa leggere nell'emergenza l'imprevisto, che va considerato elemento utile, per migliorare la strutturazione, e sa leggere nello specifico incidente, elementi che si ripresenteranno con altre forme, ma che troveranno già un impianto capace di farvi fronte. Una scuola inclusiva è una scuola che si deve muovere sul binario del miglioramento organizzativo perché nessun alunno sia sentito come non appartenente, non pensato e quindi non accolto.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo è suddiviso in cinque plessi ubicati in città e nelle frazioni limitrofe di Godo e San Pancrazio. L'Istituto collabora con Enti Pubblici e Privati, Associazioni culturali del tempo libero e del volontariato che, nelle loro finalità, contribuiscono al potenziamento dell'educazione alla cittadinanza, dei valori della democrazia e dei diritti umani, alla valorizzazione del territorio e della comunità locale. La provenienza socio-culturale degli alunni è composita e disomogenea: all'interno di un tessuto fondamentalmente stabile, si rilevano situazioni di marginalità e disagio sociale dovuti a molteplici fattori. Punto debole dei plessi è la mancanza di spazi per organizzare adeguati ambienti di apprendimento (es. spazi laboratoriali) per consentire agli studenti di pianificare ed articolare fasi di lavoro che prevedano la risoluzione di problemi sia individuali che a gruppi (didattica per problem solving). Pertanto la possibilità di tempi più distesi di lavoro, di interventi personalizzati, di apertura della scuola in orario extrascolastico, di trasformare l'ambiente scuola, in spazi laboratoriali in cui gli allievi diventano i protagonisti, sono azioni che potrebbero favorire ad innalzare gli esiti formativi degli alunni ed il benessere scolastico. L'I.C. "Baccarini" con questo progetto si propone di favorire azioni mirate, coordinate e condivise per i 3 ordini di scuola.

Obiettivi del progetto

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

La sfera della comunicazione costituisce spesso un'area problematica; occorre quindi prestare attenzione ai rapporti ed alle relazioni fra i vari soggetti territoriali nell'intento di creare una vera e propria cultura della condivisione e della collaborazione. E' preponderante la presenza dei mass media nell'uso del tempo libero degli alunni, con una fruizione passiva e consumistica degli stimoli proposti. Occorre quindi favorire un uso consapevole dei mezzi multimediali e digitali in particolare **sviluppando** lo spirito critico e la capacità di scelta. A fronte dell'ingresso nella scuola di alunni stranieri occorre sviluppare la cultura della differenza come risorsa, favorendo la conoscenza interculturale, lo scambio, il confronto.

Dalle osservazioni condotte nell'Istituto, è emerso che gli allievi hanno bisogno di:

- essere motivati ad apprendere;
- essere abituati all'interazione verbale;
- acquisire comprensione verbale;
- relazionarsi con se stessi e con gli altri;
- sapersi interagire in situazioni nuove (passaggio da un ordine scolastico all'altro);
- prendere coscienza del proprio metodo di studio

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 rivolto ad alunni che necessitano di essere motivati ad apprendere, alunni che hanno bisogno di essere integrati aiutati ad assumere atteggiamenti cooperativi, alunni con BES, alunni che hanno necessità di rafforzare la propria identità, alunni che presentano difficoltà di linguaggio, motricità fine (scuola primaria), alunni che hanno bisogno di una didattica del fare e dell'agire. Nel progetto saranno coinvolti anche gli alunni che presentano potenzialità relazionali, cognitive, creative, questi svolgeranno il ruolo del tutor e si svilupperà il senso di responsabilità, la capacità di pianificare il proprio lavoro. Un coinvolgimento fondamentale sarà fornito dal territorio. Il PTOF del Territorio realizzato in collaborazione con l'amministrazione comunale è il documento che racconta l'integrazione. Da questo documento è possibile comprendere l'impegno profuso dall'Amministrazione Comunale verso la scuola pubblica, ma anche l'ampiezza e l'articolazione dell'offerta del mondo associativo che non sempre è ben conosciuta. È uno strumento di lavoro per i docenti, un'occasione per creare nelle famiglie una maggiore consapevolezza di quanto accade nella Scuola, un'opportunità per Enti e Associazioni di mostrare ciò che fanno fare, un merito per tutti i volontari che offrono gratuitamente la loro opera al servizio dei cittadini di Russi.

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.

Il diritto costituzionale allo studio, implica interventi adeguati per il successo scolastico dei singoli, è una sfida che può essere affrontata solo aprendo la scuola anche nell'orario extrascolastico, offrendo alle famiglie un supporto adeguato, tramite l'allestimento di laboratori in quegli spazi che durante le ore curricolari non sono disponibili. In quest'ottica i moduli progettati saranno così attuati:

·Scuola secondaria di I^o grado: due / tre rientri pomeridiani a cadenza settimanale nel corso dell'anno scolastico

·Scuola primaria: uno/due rientri pomeridiani per il tempo modulo – uno/due sabato al mese per il tempo pieno e nelle prime settimane di settembre.

Per la Scuola Primaria potrebbe anche essere previsto un periodo intensivo da effettuarsi nel corso del mese di giugno, dopo il termine delle lezioni. Fondamentale sarà la collaborazione del personale ATA e dell'Amministrazione Comunale se si renderà necessario organizzare un servizio di mensa aggiuntivo ed eventuale trasporto.

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.*

La ricchezza dell'offerta formativa di una Scuola testimonia non solo l'impegno dei docenti, del Dirigente e delle famiglie che accolgono e condividono il progetto educativo, ma anche il grado di relazione che la Scuola stessa riesce a instaurare col territorio in cui è inserita. Il **POF del Territorio** è il documento che racconta questa integrazione. L'accordo fra i Comuni limitrofi, il Distretto di Ravenna, la Regione Emilia Romagna prevede la collaborazione per iniziative e Progetti finalizzati a:

- promuovere una cultura della differenza intesa come risorsa (Casa delle Culture)
- monitorare/individuare precocemente situazioni di rischio al momento dell' inserimento o durante la frequenza scolastica, soprattutto in presenza di problematicità di tipo sanitario e/o sociale, tramite un percorso integrato (Progetti accoglienza – inclusività quali: “Il bambino e la complessità dei suoi bisogni” –“Antenne educative”)

L'Istituto collabora con la Provincia di Ravenna per la realizzazione di iniziative di Orientamento scolastico, di ampliamento dell'offerta formativa attraverso il finanziamento di progetti (“Il Tempo del fare e dell'agire” “Mettiamo in moto corpo e mente con la matematica”)

L'Istituto collabora anche con le altre scuole del Territorio (progetto Continuità - Orientamento)

Metodologie e Innovatività

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

L'Istituto si propone di attuare il progetto attraverso una didattica per competenze, che miri a valorizzare le intelligenze di cui ogni allievo dispone. La proposta progettuale mira a realizzare una didattica attiva, in grado di superare la dimensione frontale, che aiuti l'allievo nella definizione del sé e nella costruzione dell' identità. La scuola si organizza in ambienti laboratoriali modulari e flessibili, che favoriscano l'accesso e l'utilizzo delle TIC; l'adozione di metodologie di problem solving, cooperative learning, peer to peer, gruppi di livello a classi aperte e la progettazione di compiti di realtà. Questo approccio valorizza tutti gli studenti, aiutando ciascuno ad acquisire sicurezza, capacità di mettersi in gioco e stabilire relazioni positive con i compagni, entro le quali si possono recitare ruoli protagonisti. Il tutoring in special modo, opportunamente organizzato per piccoli gruppi, favorisce sia la progressione degli apprendimenti che delle capacità relazionali, con ricadute positive in termini di autostima.

Coerenza con l'offerta formativa

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

Il progetto è coerente con il Piano dell'Offerta Formativa in quanto risponde ai bisogni educativi espressi dagli allievi, dal contesto socio-economico-culturale e arricchisce ed integra il curriculum delle discipline previsto dalle "Indicazioni nazionali". Il progetto si articola tenendo conto di un modello unico e condiviso che raggruppa le seguenti aree tematiche del POF d' ISTITUTO e del TERRITORIO: • Progetto pari opportunità: favorisce la capacità di adattamento alle diverse situazioni, il superamento delle difficoltà personali per raggiungere il massimo di autonomia, di piena integrazione, ed una didattica che rispetti i tempi degli alunni in difficoltà in particolare negli anni-ponte • Scuola di parole: si inserisce in una serie di interventi di prevenzione e sostegno ad alunni con difficoltà di apprendimento e comportamentali nelle scuole • Linguaggi espressivi: favorisce esperienze di sperimentazione di tecniche e fornisce anche gli strumenti di analisi e decodificazione dei vari linguaggi, stimolando l'immaginazione, la fantasia e il pensiero divergente. • Mettiamo in moto corpo e mente con la matematica • Il Tempo del fare e dell'agire • Educazione alla Cittadinanza • Progetti Informatica • Continuità e orientamento • Progetti interdisciplinari d'Istituto • Progetto accoglienza stranieri - DSA

Inclusività

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

Si lavorerà nell'ottica della prevenzione del disagio, del coinvolgimento attivo e della integrazione di ogni ragazzo, la scuola si propone di promuovere condizioni di crescita e maturazione che vadano a potenziare i talenti di ciascuno; intende sviluppare la manualità e la progettualità, promuovere l'educazione fra pari utilizzando i linguaggi espressivi e quelli digitali, gli alunni potranno, tra l'altro, imparare a riconoscere e a gestire le proprie emozioni. L'ambiente sociale ha bisogno di diverse forme culturali, delle diverse lingue, delle diverse competenze umane. Offrire stimoli formativi diversi in relazione a: stili di apprendimento, ritmi di apprendimento, esigenze formative,

livelli di sviluppo personali. Occorre un'azione educativa ed una didattica personalizzata

nei percorsi e negli obiettivi. La scuola interagisce attivamente e in modo realmente costruttivo con il territorio, si propone di coinvolgere le famiglie nel progetto educativo nella consapevolezza che senza una forte sinergia fra docenti e famiglia non sia possibile agire in modo incisivo sul percorso formativo degli alunni.

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.

Il progetto intende rivolgersi sia agli studenti che alle loro famiglie. L'obiettivo è quello di creare gruppi eterogenei di alunni per promuovere la coesione interculturale e sociale; attraverso metodologie dove verrà privilegiato la didattica attiva, si lavorerà per prevenire e contrastare i fenomeni di prevaricazione, discriminazione ed emarginazione che precludono l'inclusione.

Il Patto di Corresponsabilità Educativa, sottoscritto dai genitori e dal Dirigente Scolastico, rafforza il rapporto scuola/famiglia in quanto nasce da una comune assunzione di responsabilità e impegna entrambe le componenti a dividerne i contenuti e a rispettarne gli impegni.

Il progetto è stato presentato all'interno degli organi collegiali (assemblee - consigli di classe - consiglio di circolo) dove si sono condivisi le finalità educative - didattiche - gli obiettivi e le metodologie. Saranno stabiliti degli incontri iniziali ed in itinere con le famiglie e con il territorio per monitorare l'andamento del percorso, attraverso questionari strutturati per i soggetti coinvolti; incontri finali per la presentazione degli esiti e la documentazione prodotta.

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 pubblicato sul sito della Scuola e dell'Amministrazione Comunale, sarà condiviso fra docenti e genitori nei consigli di classe/consigli d'interclasse. I docenti Tutor programmeranno incontri iniziali, in itinere e finali con i colleghi, per presentare le finalità, gli scopi, le attività, gli esiti ed i prodotti dei vari moduli, al fine di ottenere una ricaduta didattica, metodologica, relazionale più ampia possibile all'interno dell'Istituto; questo permetterà di creare una sinergia fra il percorso curricolare e quello extrascolastico. La documentazione del progetto avverrà attraverso: foto - filmati - power point - libri progettati e realizzati dai ragazzi - manufatti - posters che saranno pubblicati in un apposito spazio nel sito della scuola.

La documentazione sarà condivisa con l'Amministrazione Comunale, con le Associazioni di Volontariato inserite nel POF del territorio mediante incontri pubblici dove saranno i ragazzi stessi a raccontare - narrare le esperienze vissute.

Le buone pratiche saranno condivise con i servizi di doposcuola presenti sul territorio comunale: Centro Paradiso - Oratorio (vedi POF del Territorio)



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per le Politiche scolastiche
Ufficio di coordinamento per la Programmazione strategica
Nazionale per la gestione del Fondo Strutturale Europeo
Ministero per l'Università e la Ricerca

MIUR

Scuola I.C. 'A. BACCARINI' RUSSI
(RAIC80500P)

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.

Il progetto è stato presentato all'interno degli organi collegiali (assemblee - consigli di classe – consiglio di circolo) dove si sono condivisi le finalità educative – didattiche – gli obiettivi e le metodologie. Al momento dell'attuazione del progetto, verranno programmati degli incontri iniziali ed in itinere con le famiglie e con il territorio per monitorare l'andamento del percorso, attraverso questionari strutturati per i soggetti coinvolti; incontri finali per la presentazione degli esiti e la documentazione prodotta. Coinvolgere le famiglie significa riconoscerne la competenza a prendersi carico il proprio figlio riconoscerne le potenzialità evolutive, e la capacità di intervenire a fianco a fianco della scuola nella costruzione del progetto di vita, in modo particolare per gli alunni in situazione di deficit e/o con B. E. S. La scuola intesa come comunità educante e luogo elettivo della socializzazione è un interlocutore privilegiato e un partner nella definizione dei percorsi educativi – didattici. E' dalla condivisione delle esperienze, dall' analisi dei bisogni, e dalla riflessione su gli aggiornamenti della ricerca che nasce l' esigenza di percorsi formativi che mettono in atto strategie mirate all'incremento delle potenzialità individuali.

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
Accoglienza stranieri - DSA	32	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Accoglienza-stranieri-DSA.pdf
CONTINUITA' E ORIENTAMENTO	21	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Continuita-Orientamento-2016-2017.pdf
LINGUAGGI ESPRESSIVI	23	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Linguaggi-Espressivi-2016-2017.pdf
PARI OPPORTUNITA'	18	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Pari-Opportunita-2016-2017-1.pdf
POF DEL TERRITORIO	32	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/POF-del-territorio-2.pdf
PROGETTO INFORMATICA	30	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Informatica-multimedialita-didattica-16-17.pdf
PROGETTO Interdisciplinare e in verticale di educ. alimentare	29	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Progetto-ed.-Alimentare-interdisciplinare.pdf
Progetto Il tempo del fare e dell'agire	32	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Progetto-II-tempo-del-fare-e-dellagire-2016-2017.pdf
Progetto Mettiamo in moto corpo e mente con la matematica	32	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Progetto-_Mettiamo-in-moto-corpo-e-mente-con-la-matematica_.pdf
SCUOLA DI PAROLE	20	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/A-scuola-di-parole-2016-2017.pdf
TERRITORIO ED EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA	22	http://www.icrussi.it/wp-content/uploads/2012/07/Ed.-alla-Cittadinanza-2016-2017.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
COMUNE DI RUSSI: GESTIONE SERVIZIO MENSA E ACCOMPAGNAMENTO STUDENTI	1	COMUNE DI RUSSI	Dichiarazione di intenti	4652	21/04/2017	Si

Intendiamo avvalerci della collaborazione di associazioni-enti già inclusi nel POF del Territorio al fine di promuovere gli interventi relativi a questo progetto in relazione a: produzione di un Cinelab con la tecnica della Stop motion; creazioni architettoniche riferite al patrimonio storico artistico del territorio	Associazioni del territorio che si occupano: 1- di introduzione al linguaggio cinematografico; 2- della conservazione del patrimonio artistico locale (es.: Pro Loco)				
--	---	--	--	--	--

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
LUDOMACHINES	€ 7.082,00
LUDOMACHINES 2	€ 5.082,00
LUDOMACHINES 3	€ 5.082,00
Geometria CreAtTiva	€ 5.082,00
Geometria CreAtTiva 2	€ 5.082,00
A KEY TO UNLOCK YOUR MIND	€ 7.082,00
Learning by speaking	€ 5.082,00
Learning by speaking 2	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.656,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: LUDOMACHINES

Dettagli modulo

Titolo modulo	LUDOMACHINES
---------------	--------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>LA CULTURA DEI BAMBINI E' CULTURA DEL GIOCO, DELL'ESPLORAZIONE, DELLA SCOPERTA</p> <p>Un progetto laboratoriale dedicato al consolidamento ed al potenziamento dei requisiti necessari al complesso processo di alfabetizzazione ed allo sviluppo delle competenze comunicative in lingua madre, appare quanto mai opportuno, considerate le difficoltà sempre maggiori e la complessità del mondo comunicativo che i piccoli incontrano ed incontreranno. L'emergere di dati che sottolineano le alte percentuali di disagio e dispersione scolastica, hanno ben messo in risalto la necessità di approcci didattici diversi e diversificati: tanto più importanti se i bambini e le bambine cui si rivolgono sono al loro ingresso alla scuola primaria. L'attenzione posta negli ultimi anni alle difficoltà di apprendimento, unitamente ad una accresciuta conoscenza e sensibilità rispetto alla necessità di inclusione scolastica, rendono infine ancor più evidente l'opportunità di interventi in questo ambito che operino attraverso modalità atte a favorire il coinvolgimento, la motivazione e la partecipazione diretta alla costruzione del processo di apprendimento.</p> <p>Il progetto parte dall'assunto che ogni bambina ed ogni bambino sono portatori di scoperte, ipotesi, domande e desideri attorno al mondo del linguaggio e della parola scritta. Essa fa di ogni suono un segno e di questi segni uniti, un infinito mondo di significanti. Esplorare il linguaggio con creatività significa fare un'esperienza importantissima proprio attraverso quei canali comunicativi ed espressivi peculiari a questa fase dello sviluppo: il gioco, l'apprendere attraverso le sensazioni e le emozioni, lo scambio sociale. Le attività proposte in forma ludica sostengono ed arricchiscono la propensione infantile alla "manipolazione" della parole che divengono generatrici di senso anche in direzioni inusuali ed inaspettate, materia viva e sorprendente che alimenta il desiderio di conoscere e pensare.</p> <p>Prendere parte attiva, essere protagonisti della costruzione delle conoscenze con stili e contributi diversi, sedimenta e accresce quella stima di sé che occupa un posto assolutamente centrale ai fini di un buon percorso scolastico.</p> <p>Fornire a bimbe e bimbi che entrano, o sono da poco nel mondo della scuola, una ulteriore occasione di apprendimento laboratoriale alimenta e sostanzia la consapevolezza che l'imparare non è ascolto passivo, che non ha una sola via, che le conoscenze e le competenze confluiscono l'una nell'altra lasciando margine di gioco e "finali" mai scontati, per imparare ad usare il linguaggio, e quindi il pensiero, in modo personale e critico.</p> <p>Unire il mondo della corporeità e del fare, alle opportunità creative ed espressive delle nuove tecnologie, nella misura e nelle fruibilità consone all'età, rende il progetto attuale ed allo stesso tempo non lo allontana dalla sua matrice di lavoro artigianale ed artistico.</p> <p>OBIETTIVI FORMATIVI:</p> <p>Consolidare la stima di sé riconoscendo e valorizzando le proprie competenze Valorizzare il lavoro collaborativo e le diversità attraverso approcci relazionali e strategie didattiche adeguati. Stimolare il benessere e sostenere la disponibilità ad apprendere Lavorare in un'ottica di inclusione e valorizzazione delle differenze Stimolare la creatività Associare all'apprendimento l'idea di desiderio e divertimento</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <p>Rafforzare la consapevolezza fonologica e le riflessioni meta-cognitive Accompagnare e sostenere le diverse fasi di concettualizzazione della lingua scritta Manipolare ed esplorare la parola Fare un'esperienza di apprendimento fondata sulla interdisciplinarietà e sulle diverse forme del linguaggio, sia esso verbale che non Fare esperienza di un uso creativo ed espressivo delle nuove tecnologie</p> <p>ASPETTI METODOLOGICI, CONTENUTI, ATTIVITA'</p> <p>Una prima parte del lavoro consiste nel giocare con le parole attivando COMPETENZE LESSICALI E SEMANTICHE. I nomi, i suoni, le loro combinazioni, daranno vita ad invenzioni linguistiche: animali fantastici, piante, personaggi, oggetti. Questo tipo di attività sarà stimolata e condotta attraverso narrazioni e letture in grande gruppo o piccolo gruppo e si concretizzeranno in elaborazioni grafiche e plastiche attraverso l'uso di diversi materiali, anche di recupero.</p>
----------------------------------	---

	<p>Discussione Brain storming Narrazione Lecture dramatizzate Elaborazioni grafiche e plastiche</p> <p>In un secondo momento entrerà in scena una MACCHINA FANTASTICA, la LUDOMACHINES. Essa "assorbe ed ingurgita" le parole o gli oggetti prodotti dai bambini e li mescola (come nei giochi precedentemente svolti) per poi materializzarli attraverso la tecnica della STOP MOTION. Partecipazione diretta dei bambini alla costruzione delle brevi animazioni sotto la guida degli esperti, con divisione e scambio dei ruoli: fotografia - disposizione dei personaggi sul set – regia-sceneggiatura - osservazione e valutazione del risultato finale -</p> <p>Strumenti di valutazione Osservazioni sistematiche e verbali Test di gradimento per gli alunni Griglie di osservazione Materiale prodotto dai bambini</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	15/09/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	RAEE80501R
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LUDOMACHINES

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: LUDOMACHINES 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	LUDOMACHINES 2
----------------------	----------------

<p>Descrizione modulo</p>	<p>LA CULTURA DEI BAMBINI E' CULTURA DEL GIOCO, DELL'ESPLORAZIONE, DELLA SCOPERTA</p> <p>Un progetto laboratoriale dedicato al consolidamento ed al potenziamento dei requisiti necessari al complesso processo di alfabetizzazione ed allo sviluppo delle competenze comunicative in lingua madre, appare quanto mai opportuno, considerate le difficoltà sempre maggiori e la complessità del mondo comunicativo che i piccoli incontrano ed incontreranno. L'emergere di dati che sottolineano le alte percentuali di disagio e dispersione scolastica, hanno ben messo in risalto la necessità di approcci didattici diversi e diversificati: tanto più importanti se i bambini e le bambine cui si rivolgono sono al loro ingresso alla scuola primaria. L'attenzione posta negli ultimi anni alle difficoltà di apprendimento, unitamente ad una accresciuta conoscenza e sensibilità rispetto alla necessità di inclusione scolastica, rendono infine ancor più evidente l'opportunità di interventi in questo ambito che operino attraverso modalità atte a favorire il coinvolgimento, la motivazione e la partecipazione diretta alla costruzione del processo di apprendimento .</p> <p>Il progetto parte dall'assunto che ogni bambina ed ogni bambino sono portatori di scoperte, ipotesi, domande e desideri attorno al mondo del linguaggio e della parola scritta. Essa fa di ogni suono un segno e di questi segni uniti, un infinito mondo di significanti. Esplorare il linguaggio con creatività significa fare un'esperienza importantissima proprio attraverso quei canali comunicativi ed espressivi peculiari a questa fase dello sviluppo: il gioco , l'apprendere attraverso le sensazioni e le emozioni, lo scambio sociale. Le attività proposte in forma ludica sostengono ed arricchiscono la propensione infantile alla "manipolazione" della parole che divengono generatrici di senso anche in direzioni inusuali ed inaspettate , materia viva e sorprendente che alimenta il desiderio di conoscere e pensare .</p> <p>Prendere parte attiva , essere protagonisti della costruzione delle conoscenze con stili e contributi diversi, sedimenta e accresce quella stima di sé che occupa un posto assolutamente centrale ai fini di un buon percorso scolastico.</p> <p>Fornire a bimbe e bimbi che entrano, o sono da poco nel mondo della scuola, una ulteriore occasione di apprendimento laboratoriale alimenta e sostanzia la consapevolezza che l'imparare non è ascolto passivo , che non ha una sola via, che le conoscenze e le competenze confluiscono l'una nell'altra lasciando margine di gioco e "finali" mai scontati, per imparare ad usare il linguaggio, e quindi il pensiero, in modo personale e critico.</p> <p>Unire il mondo della corporeità e del fare, alle opportunità creative ed espressive delle nuove tecnologie, nella misura e nelle fruibilità consone all'età , rende il progetto attuale ed allo stesso tempo non lo allontana dalla sua matrice di lavoro artigianale ed artistico.</p> <p>OBIETTIVI FORMATIVI:</p> <p>Consolidare la stima di sé riconoscendo e valorizzando le proprie competenze Valorizzare il lavoro collaborativo e le diversità attraverso approcci relazionali e strategie didattiche adeguati. Stimolare il benessere e sostenere la disponibilità ad apprendere .Lavorare in un'ottica di inclusione e valorizzazione delle differenze Stimolare la creatività Associare all'apprendimento l'idea di desiderio e divertimento</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <p>Rafforzare la consapevolezza fonologica e le riflessioni meta-cognitive Accompagnare e sostenere le diverse fasi di concettualizzazione della lingua scritta Manipolare ed esplorare la parola Fare un'esperienza di apprendimento fondata sulla interdisciplinarietà e sulle diverse forme del linguaggio , sia esso verbale che non Fare esperienza di un uso creativo ed espressivo delle nuove tecnologie</p> <p>ASPETTI METODOLOGICI, CONTENUTI, ATTIVITA'</p> <p>Una prima parte del lavoro consiste nel giocare con le parole attivando COMPETENZE LESSICALI E SEMANTICHE . I nomi, i suoni, le loro combinazioni, daranno vita ad invenzioni linguistiche : animali fantastici, piante, personaggi , oggetti. Questo tipo di attività sarà stimolata e condotta attraverso narrazioni e letture in grande gruppo o piccolo gruppo e si concretizzeranno in elaborazioni grafiche e plastiche attraverso l'uso di diversi materiali, anche di recupero.</p>
----------------------------------	---

	<p>Discussione Brain storming Narrazione Lecture dramatizzate Elaborazioni grafiche e plastiche In un secondo momento entrerà in scena una MACCHINA FANTASTICA , la LUDOMACHINES . Essa “assorbe ed ingurgita” le parole o gli oggetti prodotti dai bambini e li mescola (come nei giochi precedentemente svolti) per poi materializzarli attraverso la tecnica della STOP MOTION. Partecipazione diretta dei bambini alla costruzione delle brevi animazioni sotto la guida degli esperti, con divisione e scambio dei ruoli: fotografia - disposizione dei personaggi sul set – regia-sceneggiatura - osservazione e valutazione del risultato finale - Strumenti di valutazione Osservazioni sistematiche e verbali Test di gradimento per gli alunni Griglie di osservazione Materiale prodotto dai bambini</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	15/09/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	RAEE80501R
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: **LUDOMACHINES 2**

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: LUDOMACHINES 3

Dettagli modulo

Titolo modulo	LUDOMACHINES 3



<p>Descrizione modulo</p>	<p>LA CULTURA DEI BAMBINI E' CULTURA DEL GIOCO, DELL'ESPLORAZIONE, DELLA SCOPERTA</p> <p>Un progetto laboratoriale dedicato al consolidamento ed al potenziamento dei requisiti necessari al complesso processo di alfabetizzazione ed allo sviluppo delle competenze comunicative in lingua madre, appare quanto mai opportuno, considerate le difficoltà sempre maggiori e la complessità del mondo comunicativo che i piccoli incontrano ed incontreranno. L'emergere di dati che sottolineano le alte percentuali di disagio e dispersione scolastica, hanno ben messo in risalto la necessità di approcci didattici diversi e diversificati: tanto più importanti se i bambini e le bambine cui si rivolgono sono al loro ingresso alla scuola primaria. L'attenzione posta negli ultimi anni alle difficoltà di apprendimento, unitamente ad una accresciuta conoscenza e sensibilità rispetto alla necessità di inclusione scolastica, rendono infine ancor più evidente l'opportunità di interventi in questo ambito che operino attraverso modalità atte a favorire il coinvolgimento, la motivazione e la partecipazione diretta alla costruzione del processo di apprendimento .</p> <p>Il progetto parte dell'assunto che ogni bambina ed ogni bambino sono portatori di scoperte, ipotesi, domande e desideri attorno al mondo del linguaggio e della parola scritta. Essa fa di ogni suono un segno e di questi segni uniti, un infinito mondo di significanti. Esplorare il linguaggio con creatività significa fare un'esperienza importantissima proprio attraverso quei canali comunicativi ed espressivi peculiari a questa fase dello sviluppo: il gioco , l'apprendere attraverso le sensazioni e le emozioni, lo scambio sociale. Le attività proposte in forma ludica sostengono ed arricchiscono la propensione infantile alla "manipolazione" della parole che divengono generatrici di senso anche in direzioni inusuali ed inaspettate , materia viva e sorprendente che alimenta il desiderio di conoscere e pensare .</p> <p>Prendere parte attiva , essere protagonisti della costruzione delle conoscenze con stili e contributi diversi, sedimenta e accresce quella stima di sé che occupa un posto assolutamente centrale ai fini di un buon percorso scolastico.</p> <p>Fornire a bimbe e bimbi che entrano, o sono da poco nel mondo della scuola, una ulteriore occasione di apprendimento laboratoriale alimenta e sostanzia la consapevolezza che l'imparare non è ascolto passivo , che non ha una sola via, che le conoscenze e le competenze confluiscono l'una nell'altra lasciando margine di gioco e "finali" mai scontati, per imparare ad usare il linguaggio, e quindi il pensiero, in modo personale e critico.</p> <p>Unire il mondo della corporeità e del fare, alle opportunità creative ed espressive delle nuove tecnologie, nella misura e nelle fruibilità consone all'età , rende il progetto attuale ed allo stesso tempo non lo allontana dalla sua matrice di lavoro artigianale ed artistico.</p> <p>OBIETTIVI FORMATIVI:</p> <p>Consolidare la stima di sé riconoscendo e valorizzando le proprie competenze Valorizzare il lavoro collaborativo e le diversità attraverso approcci relazionali e strategie didattiche adeguati. Stimolare il benessere e sostenere la disponibilità ad apprendere Lavorare in un'ottica di inclusione e valorizzazione delle differenze Stimolare la creatività Associare all'apprendimento l'idea di desiderio e divertimento</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <p>Rafforzare la consapevolezza fonologica e le riflessioni meta-cognitive Accompagnare e sostenere le diverse fasi di concettualizzazione della lingua scritta Manipolare ed esplorare la parola Fare un'esperienza di apprendimento fondata sulla interdisciplinarietà e sulle diverse forme del linguaggio , sia esso verbale che non Fare esperienza di un uso creativo ed espressivo delle nuove tecnologie</p> <p>ASPETTI METODOLOGICI, CONTENUTI, ATTIVITA'</p> <p>Una prima parte del lavoro consiste nel giocare con le parole attivando COMPETENZE LESSICALI E SEMANTICHE . I nomi, i suoni, le loro combinazioni, daranno vita ad invenzioni linguistiche : animali fantastici, piante, personaggi , oggetti. Questo tipo di attività sarà stimolata e condotta attraverso narrazioni e letture in grande gruppo o piccolo gruppo e si concretizzeranno in elaborazioni grafiche e plastiche attraverso l'uso di diversi materiali, anche di recupero.</p>
----------------------------------	--

	<p>Discussione Brain storming Narrazione Lecture dramatizzate Elaborazioni grafiche e plastiche In un secondo momento entrerà in scena una MACCHINA FANTASTICA , la LUDOMACHINES . Essa "assorbe ed ingurgita" le parole o gli oggetti prodotti dai bambini e li mescola (come nei giochi precedentemente svolti) per poi materializzarli attraverso la tecnica della STOP MOTION. Partecipazione diretta dei bambini alla costruzione delle brevi animazioni sotto la guida degli esperti, con divisione e scambio dei ruoli: fotografia - disposizione dei personaggi sul set – regia-sceneggiatura - osservazione e valutazione del risultato finale - Strumenti di valutazione Osservazioni sistematiche e verbali Test di gradimento per gli alunni Griglie di osservazione Materiale prodotto dai bambini</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	15/09/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	RAEE80501R
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LUDOMACHINES 3

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: Geometria CreAtTiva

Dettagli modulo

Titolo modulo	Geometria CreAtTiva
---------------	---------------------



Descrizione modulo

Premessa

"La geometria è tra le teorie più antiche create dall'uomo ed ha rappresentato per due millenni uno dei campi del sapere tra i più importanti della matematica, anzi per lungo tempo è stata assimilata alla matematica stessa. Testimonianza significativa da questo punto di vista è la scritta riportata nel portico della famosa Accademia di Atene, dove Platone impartiva le sue lezioni, in cui compariva il seguente avvertimento: Non entri chi non conosca la Geometria.

Questa disciplina rappresenta quindi uno degli argomenti cardine nella preparazione matematica dei futuri cittadini". (S.Sbaragli)

Analisi delle necessità emerse e bisogni formativi

I bambini spesso sono demotivati e ritengono di non comprendere e di non essere in grado di operare con la matematica e con la geometria. Gli insegnanti, e spesso le prove invalsi, evidenziano difficoltà degli alunni nel risolvere quesiti che richiedono ragionamento logico e intuizioni.

La didattica tradizionale difficilmente permette l'acquisizione di vere e proprie competenze, i bambini faticano a mettere in campo conoscenze ed abilità in situazioni reali o insolite.

I bambini possiedono invece forti intuizioni geometriche. Sfruttano e usano con semplicità i concetti di forma, distanza e uguaglianza; riconoscono le proprietà che cambiano e quelle che rimangono invariate; confrontano superfici e volumi.

Molte sono le esperienze che il percorso offre in questo senso per costruire processi significativi.

Legare la matematica ad esperienze laboratoriali di geometria creativa offre ai bambini un approccio concreto, dinamico, giocoso e quindi divertente per rafforzare concetti appresi e per impararne di nuovi.

Un approccio di questo tipo risulta estremamente trasversale, motivante e inclusivo poiché stimola e sviluppa i diversi stili di apprendimento degli alunni.

Finalità

- Creare un clima di serenità e di benessere.
- Favorire la conoscenza e la collaborazione fra alunni.
- Rendere ogni alunno più sicuro di sé, consapevole e responsabile del proprio ruolo e dei propri compiti nel nuovo contesto.
- Aiutare ogni alunno a conoscere se stesso, le proprie attitudini, le proprie inclinazioni.
- Aiutare ogni alunno a conoscere e a migliorare il proprio stile di apprendimento.

OBIETTIVI EDUCATIVI e DIDATTICI

Obiettivi formativi

Socializzare e apprendere attraverso il confronto con alunni dell'istituto attraverso attività a classi aperte;

stimolare e sviluppare i diversi stili di apprendimento;

migliorare le capacità di attenzione e concentrazione;

rendere il bambino consapevole del proprio patrimonio di intuizioni, valorizzandolo e consolidandolo;

promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzando la consapevolezza metacognitiva degli apprendimenti;

sviluppare la capacità di pianificazione delle azioni, la ricostruzione delle fasi di lavoro e la discriminazione dei particolari.

Obiettivi specifici

Riconoscere le figure geometriche del piano e dello spazio;
acquisire e consolidare concetti della geometria;
disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio con diverse tecniche e strumenti, avvalendosi inoltre delle nuove tecnologie;
arricchire gli elementi lessicali, i termini specifici della disciplina e gli strumenti linguistici necessari per nominare e descrivere chiaramente ed in modo adeguato esperienze, procedure ed elementi geometrici.

Risultati attesi

Realizzare laboratori che coinvolgano tutti i bambini attraverso il confronto e la collaborazione.

Proporre e realizzare attività con materiali di vario genere e con le nuove tecnologie per poter motivare e stimolare i diversi stili di apprendimento.

Proporre giochi, realizzare forme, quadri e oggetti che permettano agli alunni di apprendere i principali concetti matematico - geometrici operando attivamente.

Contenuti e Attività

. Geometria in gioco con il corpo.

- Costruzione di figure geometriche solide con la tecnica origami.

- Riproduzione quadri di artisti che utilizzano figure geometriche nei loro quadri.

. Riconoscere le figure geometriche nell'arte e nell'architettura (per es. pavimentazioni).

- Conoscere e disegnare le figure geometriche impossibili.

- Geometria intuitiva e operativa (Metodo Analogico).

- Realizzazione del geopiano.

- Costruzione di figure solide con il Geomag.

- Tangram: realizzazione del tangram con la tecnica origami.

- Rompicapo geometrico "Stomachion" di Archimede.

- Conoscere i frattali: figure geometriche caratterizzate dal ripetersi sino all'infinito di uno stesso motivo su scala sempre più ridotta. La natura produce diversi esempi di forme molto simili ai frattali.

- Utilizzo delle nuove tecnologie e di programmi per il disegno geometrico (Geogebra o altri).

- Pixel Art: una tecnica per costruire immagini che segue le orme della corrente del puntinismo. Ogni quadretto è un pixel. Chiamiamo pixel art ogni disegno che mette in evidenza la struttura a quadretti e ne fa un espediente artistico.

. "Racconti geometrici"

Aspetti metodologici

Il progetto propone modalità e strumenti che coinvolgono attivamente lo studente, che diviene "attore protagonista" nel percorso di apprendimento proprio ed altrui.

L'eterogeneità dei gruppi permette di utilizzare diverse metodologie innovative atte a coinvolgere tutti gli alunni:

laboratori operativi ;

giochi motori con diversi materiali;

attività a coppie, a piccolo gruppo, nel grande gruppo;

learning by doing;

cooperative learning;

peer to peer;

tutoring;

brain storming;

problem solving;

rapporti con il territorio.

	<p>Tempi Verifiche</p> <p>iniziale, periodica e finale</p> <p>Strumenti di valutazione</p> <p>Osservazioni sistematiche a verbale. Test di gradimento di alunni. Griglie di osservazione. Scheda di valutazione finale. Test di revisione finale per gli alunni. Materiale prodotto dai bambini.</p> <p>Documentazione</p> <p>Prodotti significativi: manufatti dei lavori di gruppo e dei singoli bambini Osservazioni dei docenti Percorsi metodologico-didattici Powerpoint Videoregistrazione Documentazione fotografica Posters</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	15/09/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RAEE80501R
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Geometria CreAtTiva

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: Geometria CreAtTiva 2

Dettagli modulo



Titolo modulo	Geometria CreAtTiva 2
Descrizione modulo	<p>Premessa</p> <p>“La geometria è tra le teorie più antiche create dall'uomo ed ha rappresentato per due millenni uno dei campi del sapere tra i più importanti della matematica, anzi per lungo tempo è stata assimilata alla matematica stessa. Testimonianza significativa da questo punto di vista è la scritta riportata nel portico della famosa Accademia di Atene, dove Platone impartiva le sue lezioni, in cui compariva il seguente avvertimento: Non entri chi non conosca la Geometria.</p> <p>Questa disciplina rappresenta quindi uno degli argomenti cardine nella preparazione matematica dei futuri cittadini”. (S.Sbaragli)</p> <p>Analisi delle necessità emerse e bisogni formativi</p> <p>I bambini spesso sono demotivati e ritengono di non comprendere e di non essere in grado di operare con la matematica e con la geometria. Gli insegnanti, e spesso le prove invalsi, evidenziano difficoltà degli alunni nel risolvere quesiti che richiedono ragionamento logico e intuizioni.</p> <p>La didattica tradizionale difficilmente permette l'acquisizione di vere e proprie competenze, i bambini faticano a mettere in campo conoscenze ed abilità in situazioni reali o insolite. I bambini possiedono invece forti intuizioni geometriche. Sfruttano e usano con semplicità i concetti di forma, distanza e uguaglianza; riconoscono le proprietà che cambiano e quelle che rimangono invariate; confrontano superfici e volumi.</p> <p>Molte sono le esperienze che il percorso offre in questo senso per costruire processi significativi.</p> <p>Legare la matematica ad esperienze laboratoriali di geometria creativa offre ai bambini un approccio concreto, dinamico, giocoso e quindi divertente per rafforzare concetti appresi e per impararne di nuovi.</p> <p>Un approccio di questo tipo risulta estremamente trasversale, motivante e inclusivo poiché stimola e sviluppa i diversi stili di apprendimento degli alunni.</p> <p>Finalità</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creare un clima di serenità e di benessere. - Favorire la conoscenza e la collaborazione fra alunni. - Rendere ogni alunno più sicuro di sé, consapevole e responsabile del proprio ruolo e dei propri compiti nel nuovo contesto. - Aiutare ogni alunno a conoscere se stesso, le proprie attitudini, le proprie inclinazioni. - Aiutare ogni alunno a conoscere e a migliorare il proprio stile di apprendimento. <p>OBIETTIVI EDUCATIVI e DIDATTICI</p> <p>Obiettivi formativi</p> <p>Socializzare e apprendere attraverso il confronto con alunni dell'istituto attraverso attività a classi aperte; stimolare e sviluppare i diversi stili di apprendimento; migliorare le capacità di attenzione e concentrazione; rendere il bambino consapevole del proprio patrimonio di intuizioni, valorizzandolo e consolidandolo; promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzando la consapevolezza metacognitiva degli apprendimenti; sviluppare la capacità di pianificazione delle azioni, la ricostruzione delle fasi di lavoro e la discriminazione dei particolari.</p>

Obiettivi specifici

Riconoscere le figure geometriche del piano e dello spazio;
acquisire e consolidare concetti della geometria;
disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio con diverse tecniche e strumenti, avvalendosi inoltre delle nuove tecnologie;
arricchire gli elementi lessicali, i termini specifici della disciplina e gli strumenti linguistici necessari per nominare e descrivere chiaramente ed in modo adeguato esperienze, procedure ed elementi geometrici.

Risultati attesi

Realizzare laboratori che coinvolgano tutti i bambini attraverso il confronto e la collaborazione.
Proporre e realizzare attività con materiali di vario genere e con le nuove tecnologie per poter motivare e stimolare i diversi stili di apprendimento.
Properre giochi, realizzare forme, quadri e oggetti che permettano agli alunni di apprendere i principali concetti matematico - geometrici operando attivamente.

Contenuti e Attività

- . Geometria in gioco con il corpo.
- Costruzione di figure geometriche solide con la tecnica origami.
- Riproduzione quadri di artisti che utilizzano figure geometriche nei loro quadri.
- . Riconoscere le figure geometriche nell'arte e nell'architettura (per es. pavimentazioni).
- Conoscere e disegnare le figure geometriche impossibili.
- Geometria intuitiva e operativa (Metodo Analogico).
- Realizzazione del geopiano.
- Costruzione di figure solide con il Geomag.
- Tangram: realizzazione del tangram con la tecnica origami.
- Rompicapo geometrico "Stomachion" di Archimede.
- Conoscere i frattali: figure geometriche caratterizzate dal ripetersi sino all'infinito di uno stesso motivo su scala sempre più ridotta. La natura produce diversi esempi di forme molto simili ai frattali.
- Utilizzo delle nuove tecnologie e di programmi per il disegno geometrico (Geogebra o altri).
- Pixel Art: una tecnica per costruire immagini che segue le orme della corrente del puntinismo. Ogni quadretto è un pixel. Chiamiamo pixel art ogni disegno che mette in evidenza la struttura a quadretti e ne fa un espediente artistico.
- . "Racconti geometrici".

Aspetti metodologici

Il progetto propone modalità e strumenti che coinvolgono attivamente lo studente, che diviene "attore protagonista" nel percorso di apprendimento proprio ed altrui.
L'eterogeneità dei gruppi permette di utilizzare diverse metodologie innovative atte a coinvolgere tutti gli alunni:
laboratori operativ.;
giochi motori con diversi materiali;
attività a coppie, a piccolo gruppo, nel grande gruppo;
learning by doing;
cooperative learning;
peer to peer;
tutoring;
brain storming;
problem solving;
rapporti con il territorio.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per la Ricerca e l'Innovazione
Dipartimento per la Gestione dei Servizi Educativi
Dipartimento per l'Informazione e la Comunicazione

MIUR

Scuola I.C. 'A. BACCARINI' RUSSI
(RAIC80500P)

	<p>Tempi Verifiche</p> <p>iniziale, periodica e finale</p> <p>Strumenti di valutazione</p> <p>Osservazioni sistematiche a verbale</p> <p>Test di gradimento di alunni</p> <p>Griglie di osservazione</p> <p>Scheda di valutazione finale</p> <p>Test di revisione finale per gli alunni</p> <p>Materiale prodotto dai bambini</p> <p>Documentazione</p> <p>Prodotti significativi: manufatti dei lavori di gruppo e dei singoli bambini.</p> <p>Osservazioni dei docenti.</p> <p>Percorsi metodologico-didattici.</p> <p>Powerpoint.</p> <p>Videoregistrazione.</p> <p>Documentazione fotografica.</p> <p>Posters.</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	15/09/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RAEE80501R
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Geometria CreAtTiva 2

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

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: A KEY TO UNLOCK YOUR MIND

Dettagli modulo

Titolo modulo	A KEY TO UNLOCK YOUR MIND
Descrizione modulo	<p>Il progetto di lingua inglese è finalizzato alla realizzazione di un corso rivolto agli alunni delle classi 3^a della Scuola Secondaria di 1° Grado del nostro Istituto, al fine di incrementare e migliorare le loro competenze comunicative in situazioni di comunicazione autentica e per la preparazione all'esame di certificazione esterna della "University of Cambridge" Key English Test. Questo tipo di certificazione risulta particolarmente adatta agli alunni dell'ultimo anno della Scuola Secondaria di 1° Grado perché mira al potenziamento delle 4 abilità (ricettive e produttive) integrate, che se adeguatamente rinforzate possono favorire una maggiore sicurezza e fluency nell'uso della lingua inglese. Alla fine del corso gli alunni avranno migliorato l'abilità di utilizzare l'inglese scritto e parlato quotidianamente a un livello base. Il modulo viene realizzato per incoraggiare l'apprendimento di alunni con bisogni specifici, di alunni stranieri e di alunni diversamente abili, nell'ottica di una didattica tesa all'inclusione e all'integrazione e contemporaneamente per favorire l'arricchimento degli studenti che mostrano una particolare propensione nei confronti della lingua inglese, ma che presentano difficoltà socio-economiche (genitori separati, famiglie monoreddito, genitori disoccupati o con lavoro precario).</p> <p>OBIETTIVI FORMATIVI Sviluppare la consapevolezza interculturale degli allievi configurando così una risposta di alto profilo alle sollecitazioni provenienti dalle stesse politiche comunitarie per la formazione del Cittadino Europeo Rinforzare la motivazione intrinseca all'apprendimento attraverso il raggiungimento di traguardi adeguati alle potenzialità individuali all'interno di gruppi omogenei Incoraggiare lo sviluppo delle abilità espressive e comunicative degli allievi Favorire l'acquisizione di una competenza comunicativa che permetta loro di usare la lingua come efficace mezzo di comunicazione Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in se stessi Acquisizione di un metodo di studio finalizzato all'organizzazione autonoma del lavoro Imparare a coordinare il proprio lavoro con in compagni del gruppo e della classe Aiutare gli alunni a riconoscere le proprie potenzialità e difficoltà e far leva sui propri punti di forza Sostenere l'esame di certificazione esterna della "University of Cambridge" Key English Test</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICI Potenziare le abilità di comprensione e produzione della lingua orale, per l'acquisizione di fluenza espositiva Produrre semplici testi orali e scritti su argomenti familiari e inerenti gli interessi degli alunni Comprendere gli elementi essenziali di un brano, riconoscere e selezionare le informazioni più importanti Interagire con parlanti nativi purché parlino in modo chiaro e lento Consolidare e ampliare le conoscenze grammaticali anche attraverso l'uso pratico</p> <p>METODOLOGIA Esercitare le 4 abilità attraverso attività strutturare (role-play, pair work, group work, drammatizzazione, games, problem solving) Cooperative learning Tutoring Utilizzo della LIM e della piattaforma G Suite for Education Attività laboratoriali con insegnante madrelingua inglese</p> <p>VERIFICA</p>

	<p>Elaborati prodotti dagli studenti in itinere e alla fine del modulo. Gli studenti interessati sosterranno l'esame di Certificazione Esterna (Ket, Cambridge) presso la Scuola o presso una sede indicata dall'Ente certificatore</p> <p>VALUTAZIONE Le competenze acquisite dagli alunni costituiranno credito formativo capitalizzabile e cumulabile per tutto l'arco della scolarità, oltre che essere considerate nella certificazione interna su standard nazionali.</p> <p>DOCUMENTAZIONE Foto, videoregistrazioni, ipertesto prodotto dagli alunni</p>
Data inizio prevista	01/11/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	RAMM80501Q
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A KEY TO UNLOCK YOUR MIND

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Titolo: Learning by speaking

Dettagli modulo

Titolo modulo	Learning by speaking
----------------------	----------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Questo modulo è finalizzato al potenziamento della lingua inglese tramite l'intervento di un esperto madrelingua attraverso una metodologia innovativa.</p> <p>Il modulo è rivolto agli alunni di quinta, in quanto, nel passaggio dalla scuola Primaria alla scuola secondaria, sono state segnalate carenze nella comunicazione della lingua inglese a livello dell'ascolto e della produzione orale. Pertanto con questo modulo si cerca di aiutare gli alunni a:</p> <ul style="list-style-type: none"> migliorare abilità e conoscenze necessarie a raggiungere in uscita i traguardi per lo sviluppo di competenze per la lingua inglese; superare la paura di parlare e di interagire in lingua inglese; sviluppare delle strategie linguistiche per imparare; offrire l'opportunità agli alunni, che hanno acquisito buone competenze comunicative di base, di sostenere un eventuale esame per la certificazione del livello A1. <p>Il modulo tiene conto anche degli obiettivi perseguiti dal progetto in riferimento al PON, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborare una didattica per competenze che incentivi attività laboratoriali, uso di didattiche innovative, approcci integrati attraverso l'uso di LIM, proiettori interattivi. Costruire un curriculum verticale in L2. Creare una Continuità tra i due ordini di scuola dell'Istituto con prove di passaggio coerenti con i traguardi di sviluppo delle competenze in uscita e con criteri di valutazione adeguati all'età. <p>Obiettivi didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere e usare espressioni familiari, espressioni quotidiane e frasi molto semplici mirate al soddisfacimento di bisogni concreti. Presentare se stessi e gli altri. Porre domande e rispondere su dettagli personali e altre informazioni come il luogo in cui si vive, le persone che si conoscono e gli oggetti che si possiedono. Descrivere la propria giornata. Parlare delle proprie preferenze. Interagire in modo semplice. Interagire in vari contesti (in un negozio, al ristorante...). <p>Obiettivi formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> Favorire la conoscenza di sé e dell'altro negli aspetti che connotano la diversità. Favorire il confronto tra la propria lingua materna e quella inglese. Usare la lingua come mezzo di comunicazione. Interagire in contesti specifici. Favorire lo sviluppo cognitivo stimolando diversi stili d'apprendimento. Porsi domande e trovare soluzioni. Migliorare le capacità di attenzione e concentrazione Rendere consapevole l'alunno delle proprie modalità di apprendimento migliorando il livello di autostima e di socializzazione. Riflettere mediante autovalutazione su ciò che si è appreso. <p>Contenuti</p> <p>I contenuti sono coerenti con:</p> <ul style="list-style-type: none"> gli obiettivi didattici sopra citati; la programmazione della lingua inglese dell'Istituto; il progetto sull'Educazione alimentare interdisciplinare presente nell' offerta formativa (cibo, salute, pasti). <p>Metodologia</p> <p>Il modulo, rivolto indistintamente a tutti gli allievi dell'Istituto, si svolge in laboratori in cui la didattica si fa rispettosa dei diversi stili e ritmi di apprendimento privilegiando strategie come il peer-teaching o l'imparare giocando.</p> <p>Il modulo può essere innovativo perché stimola la competenza comunicativa in L2 con percorsi focalizzati al potenziamento delle abilità audio-orali attraverso una didattica</p>
----------------------------------	---

laboratoriale, CLIL e giochi di ruolo, quali role-taking, role-making and role-play. Gli alunni saranno attivi nel loro apprendimento e potranno sviluppare le quattro abilità necessarie per raggiungere i traguardi della competenza in L2 seguendo una strategia di "Self-efficacy" e reiterazione rappresentativa: attraverso le registrazioni filmate gli alunni saranno chiamati ad osservare i dialoghi e le simulazioni, ad annotare le criticità, a segnalare le difficoltà emerse (Self-assessment) e infine a riflettere sulle possibili soluzioni da adottare, con lo scopo di migliorare le loro prestazioni.

Le attività saranno sempre avviate con una routine e una fase di "warm up" e prevedono: Ascolto di canzoni, di filastrocche, di dialoghi, di brevi storie.

Giochi linguistici (orali e scritti).

Total Physical Response

Visione di filmati in inglese da siti accreditati come la BBC, ILD e le piattaforme degli insegnanti della Comunità Europea per la condivisione di materiali on-line.

Lecture di testi in lingua inglese.

Creazione di mini- dialoghi.

Realizzazione di video di drammatizzazione e di role-play.

Le competenze chiave coinvolte:

La comunicazione nelle lingue straniere.

Imparare a imparare per sviluppare capacità di autovalutazione e consapevolezza di come s'impara.

Competenze sociali e civiche: sviluppare competenze personali, interpersonali e interculturali adeguate a interlocutori e contesti diversi per partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale.

Collegamenti interdisciplinari

Lingua madre

Educazione alla cittadinanza (sperimentare la lingua come espressione di culture diverse; stimolare la curiosità verso altre culture; sviluppare un senso di rispetto; stimolare la riflessione su analogie e differenze tra culture diverse).

Geografia (uso di mappe e indicatori topologici).

Matematica (uso dei numeri, esecuzione di semplici calcoli, conversione dall'euro alla sterlina).

Scienze (CLIL: in riferimento al progetto sull'alimentazione relativo al Piano dell'Offerta Formativa).

Arte e immagine.

Risultati attesi

Migliorare la comprensione orale e l'interazione in contesti comunicativi di vita quotidiana. Ampliare il lessico e le funzioni linguistiche degli argomenti trattati.

Raggiungere i traguardi di competenza di tutte e quattro le abilità in lingua inglese del livello A1.

Rendere consapevole l'alunno delle proprie modalità di apprendimento.

Modalità di verifica e valutazione

All'inizio gli alunni saranno sottoposti a diverse verifiche per testare le quattro abilità e le conoscenze acquisite, poi saranno somministrate prove in itinere e al termine del modulo.

Autovalutazione

Si vuole rendere consapevole l'allievo delle proprie capacità affinché sappia attribuire un valore a ciò che apprende e a come lo apprende. Sviluppare l'ascolto ha una ricaduta sull'aspetto procedurale delle attività che l'alunno è chiamato a svolgere e quindi comporta anche una sorta di analisi dei processi cognitivi chiamati in causa.

L'osservazione delle attività di role-play registrate è un modo per individuare i punti di forza e di **debolezza** e attivare una **metacognizione** indispensabile per migliorare la comunicazione nella lingua inglese.

Pertanto le azioni di osservazione mirano a:

Scegliere e testare attività propedeutiche all'apprendimento.

Sviluppare la capacità di gestione del proprio tempo in rapporto al compito di realtà assegnato.

Mettere gli alunni/le alunne nelle condizioni di apprendere senza paura, valutando gli

	<p>errori positivamente perché è da essi che si impara.</p> <p>Strumenti di valutazione Prove d'ascolto. Interazioni tra pari. Interazione con il/la madrelingua. Prove di realtà. Comprensione scritta e produzione scritta.</p> <p>L'insegnante si avvale anche dell'osservazione sistematica di altre dimensioni inerenti alle competenze chiave attraverso griglie. Per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti e sullo svolgimento degli esiti del modulo saranno valutati mediante questionari on line e cartacei.</p> <p>Documentazione Saranno prodotti materiali riutilizzabili messi a disposizione in file multimediali nel sito della scuola; la documentazione favorirà la replicabilità in altri contesti quali ad esempio l'inclusione degli alunni non italofofoni e alunni con difficoltà d'apprendimento di una lingua straniera, attraverso diversi approcci metodologici.</p> <p>Prodotti: Videoregistrazioni Dépliant Poster Foto Elaborati.</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	15/09/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	RAEE80501R
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Learning by speaking

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: Learning by speaking 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Learning by speaking 2
Descrizione modulo	<p>Questo modulo è finalizzato al potenziamento della lingua inglese tramite l'intervento di un esperto madrelingua attraverso una metodologia innovativa.</p> <p>Il modulo è rivolto agli alunni di quinta, in quanto, nel passaggio dalla scuola Primaria alla scuola secondaria, sono state segnalate carenze nella comunicazione della lingua inglese a livello dell'ascolto e della produzione orale. Pertanto con questo modulo si cerca di aiutare gli alunni a:</p> <ul style="list-style-type: none"> migliorare abilità e conoscenze necessarie a raggiungere in uscita i traguardi per lo sviluppo di competenze per la lingua inglese; superare la paura di parlare e di interagire in lingua inglese; sviluppare delle strategie linguistiche per imparare; offrire l'opportunità agli alunni, che hanno acquisito buone competenze comunicative di base, di sostenere un eventuale esame per la certificazione del livello A1. <p>Il modulo tiene conto anche degli obiettivi perseguiti dal progetto in riferimento al PON, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborare una didattica per competenze che incentivi attività laboratoriali, uso di didattiche innovative, approcci integrati attraverso l'uso di LIM, proiettori interattivi. Costruire un curriculum verticale in L2. Creare una Continuità tra i due ordini di scuola dell'Istituto con prove di passaggio coerenti con i traguardi di sviluppo delle competenze in uscita e con criteri di valutazione adeguati all'età. <p>Obiettivi didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere e usare espressioni familiari, espressioni quotidiane e frasi molto semplici mirate al soddisfacimento di bisogni concreti. Presentare se stessi e gli altri. Porre domande e rispondere su dettagli personali e altre informazioni come il luogo in cui si vive, le persone che si conoscono e gli oggetti che si possiedono. Descrivere la propria giornata. Parlare delle proprie preferenze. Interagire in modo semplice. Interagire in vari contesti (in un negozio, al ristorante...). <p>Obiettivi formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> Favorire la conoscenza di sé e dell'altro negli aspetti che connotano la diversità. Favorire il confronto tra la propria lingua materna e quella inglese. Usare la lingua come mezzo di comunicazione. Interagire in contesti specifici. Favorire lo sviluppo cognitivo stimolando diversi stili d'apprendimento. Porsi domande e trovare soluzioni. Migliorare le capacità di attenzione e concentrazione Rendere consapevole l'alunno delle proprie modalità di apprendimento migliorando il livello di autostima e di socializzazione. Riflettere mediante autovalutazione su ciò che si è appreso. <p>Contenuti</p> <p>I contenuti sono coerenti con:</p> <ul style="list-style-type: none"> gli obiettivi didattici sopra citati; la programmazione della lingua inglese dell'Istituto; il progetto sull'Educazione alimentare interdisciplinare presente nell'offerta formativa (cibo, salute, pasti). <p>Metodologia</p>



Il modulo, rivolto indistintamente a tutti gli allievi dell'Istituto, si svolge in laboratori in cui la didattica si fa rispettosa dei diversi stili e ritmi di apprendimento privilegiando strategie come il peer-teaching o l'imparare giocando.

Il modulo può essere innovativo perché stimola la competenza comunicativa in L2 con percorsi focalizzati al potenziamento delle abilità audio-orali attraverso una didattica laboratoriale, CLIL e giochi di ruolo, quali role-taking, role-making and role-play. Gli alunni saranno attivi nel loro apprendimento e potranno sviluppare le quattro abilità necessarie per raggiungere i traguardi della competenza in L2 seguendo una strategia di "Self-efficacy" e reiterazione rappresentativa: attraverso le registrazioni filmate gli alunni saranno chiamati ad osservare i dialoghi e le simulazioni, ad annotare le criticità, a segnalare le difficoltà emerse (Self-assessment) e infine a riflettere sulle possibili soluzioni da adottare, con lo scopo di migliorare le loro prestazioni.

Le attività saranno sempre avviate con una routine e una fase di "warm up" e prevedono: Ascolto di canzoni, di filastrocche, di dialoghi, di brevi storie.

Giochi linguistici (orali e scritti).

Total Physical Response

Visione di filmati in inglese da siti accreditati come la BBC, ILD e le piattaforme degli insegnanti della Comunità Europea per la condivisione di materiali on-line.

Lettura di testi in lingua inglese.

Creazione di mini-dialoghi.

Realizzazione di video di drammatizzazione e di role-play.

Le competenze chiave coinvolte:

La comunicazione nelle lingue straniere.

Imparare a imparare per sviluppare capacità di autovalutazione e consapevolezza di come s'impara.

Competenze sociali e civiche: sviluppare competenze personali, interpersonali e interculturali adeguate a interlocutori e contesti diversi per partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale.

Collegamenti interdisciplinari

Lingua madre

Educazione alla cittadinanza (sperimentare la lingua come espressione di culture diverse; stimolare la curiosità verso altre culture; sviluppare un senso di rispetto; stimolare la riflessione su analogie e differenze tra culture diverse).

Geografia (uso di mappe e indicatori topologici).

Matematica (uso dei numeri, esecuzione di semplici calcoli, conversione dall'euro alla sterlina).

Scienze (CLIL: in riferimento al progetto sull'alimentazione relativo al Piano dell'Offerta Formativa).

Arte e immagine.

Risultati attesi

Migliorare la comprensione orale e l'interazione in contesti comunicativi di vita quotidiana.

Ampliare il lessico e le funzioni linguistiche degli argomenti trattati.

Raggiungere i traguardi di competenza di tutte e quattro le abilità in lingua inglese del livello A1.

Rendere consapevole l'alunno delle proprie modalità di apprendimento.

Modalità di verifica e valutazione

All'inizio gli alunni saranno sottoposti a diverse verifiche per testare le quattro abilità e le conoscenze acquisite, poi saranno somministrate prove in itinere e al termine del modulo.

Autovalutazione

Si vuole rendere consapevole l'allievo delle proprie capacità affinché sappia attribuire un valore a ciò che apprende e a come lo apprende. Sviluppare l'ascolto ha una ricaduta sull'aspetto procedurale delle attività che l'alunno è chiamato a svolgere e quindi comporta anche una sorta di analisi dei processi cognitivi chiamati in causa.

L'osservazione delle attività di role-play registrate è un modo per individuare i punti di forza e di debolezza e attivare una metacognizione indispensabile per migliorare la comunicazione nella lingua inglese.

	<p>Pertanto le azioni di osservazione mirano a: Scegliere e testare attività propedeutiche all'apprendimento. Sviluppare la capacità di gestione del proprio tempo in rapporto al compito di realtà assegnato. Mettere gli alunni/le alunne nelle condizioni di apprendere senza paura, valutando gli errori positivamente perché è da essi che si impara.</p> <p>Strumenti di valutazione Prove d'ascolto. Interazioni tra pari. Interazione con il/la madrelingua. Prove di realtà. Comprensione scritta e produzione scritta.</p> <p>L'insegnante si avvale anche dell'osservazione sistematica di altre dimensioni inerenti alle competenze chiave attraverso griglie. Per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti e sullo svolgimento degli esiti del modulo saranno valutati mediante questionari on line e cartacei.</p> <p>Documentazione Saranno prodotti materiali riutilizzabili messi a disposizione in file multimediali nel sito della scuola; la documentazione favorirà la replicabilità in altri contesti quali ad esempio l'inclusione degli alunni non italofofoni e alunni con difficoltà d'apprendimento di una lingua straniera, attraverso diversi approcci metodologici.</p> <p>Prodotti: Videoregistrazioni Dépliant Poster Foto Elaborati.</p>
Data inizio prevista	01/09/2017
Data fine prevista	15/09/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	RAEE80501R
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Learning by speaking 2

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
'Scopro e conosco me e ciò che mi circonda'	€ 10.164,00
'LAVORIAMO INTEGR...ATTIVA...MENTE'	€ 44.656,00
TOTALE PROGETTO	€ 54.820,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 40456)
Importo totale richiesto	€ 54.820,00
Num. Delibera collegio docenti	15
Data Delibera collegio docenti	04/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	65
Data Delibera consiglio d'istituto	20/04/2017
Data e ora inoltro	27/04/2017 11:09:40
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
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>"CORPO IN MOVIMENTO...emozioni in gioco"</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>"Creativi dentro e fuori"</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "'Scopro e conosco me e ciò che mi circonda'"	€ 10.164,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>LUDOMACHINES</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>LUDOMACHINES 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>LUDOMACHINES 3</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Geometria CreAtTiva</u>	€ 5.082,00	

10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Geometria CreAtTiva 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>A KEY TO UNLOCK YOUR MIND</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Learning by speaking</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Learning by speaking 2</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "'LAVORIAMO INTEGR...ATTIVA...MENTE'"	€ 44.656,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 54.820,00	