



Candidatura N. 35972

1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. VELLETRI SUD-OVEST
Codice meccanografico	RMIC8F8006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA ACQUAVIVOLA,3
Provincia	RM
Comune	Velletri
CAP	00049
Telefono	0696100045
E-mail	RMIC8F8006@istruzione.it
Sito web	www.icvelletrisudovest.gov.it
Numero alunni	1489
Plessi	RMAA8F8013 - COLLE PAGANICO RMAA8F8024 - PIO E AUGUSTO MORETTI RMAA8F8035 - MERCATORA II RMAA8F8046 - SOLE E LUNA RMAA8F8057 - COLLE PALAZZO RMEE8F8018 - COLLE PAGANICO RMEE8F8029 - MERCATORA II RMEE8F803A - SOLE E LUNA RMEE8F804B - COLLE PALAZZO RMMM8F8017 - S.M.S. DE ROSSI - VIA MATTOCCIA



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	Aumento del controllo/coordinazione del corpo Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Miglioramento nelle attività di pre-calcolo e/o della prescrizione (es.: completare tracciati, riprodurre graficamente forme, etc.) Sperimentazione di forme di comunicazione e/o espressione creativa (es.: pittura, gioco, disegno, etc.) attraverso le tecnologie
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 35972 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Linguaggi	GIVE ME FIVE	€ 4.977,90
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	IL PERCORSO MOTORIO.... PER LA VITA, LA PSICOMOTRICITA'	€ 4.977,90
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	GIOCANDO CON L'ARTE	€ 4.977,90
Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)	PER SCRIVERE POSSO USARE	€ 4.977,90
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.911,60

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	ALLA SCOPERTA DI VELLETRI NOI MINIGUIDE	€ 4.977,90
Lingua madre	LE PAROLE CHE CONTANO	€ 4.977,90
Lingua madre	COSTRUIRE INSIEME PER IMPARARE	€ 4.977,90
Lingua madre	ARTICOLO 34	€ 4.977,90
Lingua madre	'A COME ... ALFABETO	€ 4.977,90
Matematica	LOGICAMATE	€ 4.977,90
Matematica	MATEMATICA IN GIOCO	€ 4.977,90
Scienze	SCIENZE PER PASSIONE	€ 4.977,90
Lingua straniera	ACTION!	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20



Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: LA SCUOLA A MISURA DI BAMBINO

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto nelle sua globalità si pone nell'area del miglioramento per il raggiungimento dei traguardi connessi alle priorità indicate nel presente programma operativo per la scuola. Il miglioramento per il nostro istituto è un percorso di pianificazione e sviluppo di azioni che prende le mosse prevalentemente dalle priorità indicate nel RAV. Tale processo non va considerato in modo statico, ma in termini dinamici in quanto si basa sul coinvolgimento di tutta la comunità scolastica e fa leva sulle modalità organizzative, gestionali e didattiche messe in atto dalla scuola utilizzando tutti gli spazi di autonomia a disposizione. Pertanto, relativamente al contesto di appartenenza, è apparso necessario costruire curricoli d'Istituto per competenze sempre più personalizzati, non solo in relazione alle situazioni di disabilità, ma anche al potenziamento degli stili cognitivi con una valorizzazione delle differenze nell'ottica dell'inclusione, ed inoltre con una rinnovata attenzione ai BES. I moduli che sono parte integrante del progetto sono quindi stati scelti per rispondere ai bisogni rilevati dall'analisi del contesto educativo e per valorizzare le intelligenze multiple.</p> <p>Per la scuola dell'infanzia i moduli si basano su linguaggi e multimedialità, espressione creativa, espressività corporea.</p> <p>Per la scuola primaria e secondaria di primo grado i moduli si basano su azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Le scuole appartenenti al nostro Istituto: Infanzia, Primaria, Secondaria di 1° grado, sono situate in un unico territorio: zona comprendente nuclei abitativi, che si innesta su un tessuto rurale e cittadino. La successione nel tempo degli insediamenti, la diversa composizione sociale degli abitanti, definiscono l'insieme come somma di nuclei residenziali piuttosto che un nucleo residenziale urbano omogeneo. I servizi, soprattutto quelli di carattere socioculturale, sono globalmente scarsi, come del resto le strutture per l'aggregazione dei preadolescenti e degli adolescenti. Gli alunni frequentanti le istituzioni formative provengono da famiglie eterogenee sia per attività lavorativa che per composizione del nucleo familiare. La presenza di alunni stranieri all'interno dell'Istituto non è significativa. Nella gran parte delle famiglie lavorano entrambi i genitori. A causa della disomogeneità socio-culturale ed anche per la dislocazione territoriale l'utenza pone alla scuola richieste molto differenziate. Le forme partecipative risultano essere frequentate, considerati i gruppi di genitori che collaborano attivamente con la scuola, al fine di sensibilizzare e coinvolgere nel comune compito educativo un numero sempre più ampio di famiglie. Le attività interscolastiche ed extrascolastiche, che la scuola propone, sono accolte favorevolmente da tutte le famiglie, tanto da far registrare una partecipazione quasi totale degli alunni.

Obiettivi del progetto

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

Gli obiettivi del progetto sono quelli del potenziamento della propria identità culturale con i valori specifici della comunità di appartenenza. Sono, inoltre, obiettivi prioritari la conquista dell'autostima e lo sviluppo di competenze e capacità personali attraverso la produzione e interpretazione di messaggi, testi e situazioni, mediante l'utilizzo di una molteplicità ordinata di strumenti linguistici e capacità rappresentative.

I moduli specifici per la Scuola dell'Infanzia saranno:

espressione creativa – espressività corporea – scienze- lingue straniere- lingua italiana, matematica.

La scuola dell'infanzia è, pertanto, il luogo dove orientare il bambino a riconoscere e ad apprezzare l'identità personale e a comprendere l'identità culturale e i valori specifici della comunità di appartenenza.

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

In seguito all'analisi dei risultati derivanti dal RAV, l'Istituto, per contrastare l'insuccesso scolastico e migliorare gli esiti, ha posto in posizione prioritaria, nel Piano di Miglioramento, la valorizzazione delle differenze con una rinnovata attenzione ai BES, da realizzarsi intervenendo sui "processi di insegnamento/apprendimento, potenziando la didattica che pone al centro lo studente".

In questo contesto gli obiettivi derivano dalla convenzione sui diritti dell'infanzia che si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

I destinatari, sono stati individuati tra quegli alunni che presentano diverse problematiche:

- alunni con disturbi dell'apprendimento di varia natura, con difficoltà nella concentrazione e bassa autostima, che per conseguire il successo formativo richiedono l'utilizzo di una maggiore innovazione metodologica/didattica;
- alunni con scarso impegno nell'esecuzione del lavoro individuale, svolto in modo irregolare o superficiale, con approcci che spesso si risolvono in una temporanea memorizzazione delle conoscenze, senza una reale comprensione dei concetti.

L'analisi dei loro bisogni avviene sulla base:

- della segnalazione dei consigli di intersezione.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. VELLETRI SUD-OVEST
(RMIC8F8006)

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 progetto intende favorire un'idea di scuola come centro di promozione culturale, sociale e civile del territorio e di formazione di cittadinanza attiva.

L'istituto organizza già corsi extracurricolari, sia per la scuola primaria che per la scuola secondaria di primo grado, come si evince nell'allegato 2 del Piano dell'Offerta Formativa Triennale, pubblicato sul sito istituzionale all'indirizzo www.icvelletrisudovest.gov.it/

I ragazzi, quindi, sono abituati a restare a scuola oltre l'orario curricolare.

Fino ad oggi l'apertura è stata garantita dalla presenza dei collaboratori scolastici e dalle convenzioni stipulate con alcune società sportive operanti sul territorio.

Per la retribuzione dei collaboratori scolastici è stato utilizzato parte del Fondo d'Istituto.

Per i moduli presentati nell'attuale candidatura, si intende ripetere lo stesso schema coinvolgendo i collaboratori scolastici che hanno già dichiarato la propria disponibilità. La retribuzione sarà parte integrante della scheda finanziaria di ogni singolo modulo presentato all'interno della voce "Spese di gestione".

Al momento attuale non si prevede l'apertura dei plessi il sabato o nei mesi estivi, anche se fino allo scorso anno il progetto Trinity veniva effettuato il sabato mattina e tuttora si svolgono campus linguistici nei mesi estivi. Quindi, non si esclude a priori la possibilità di apertura dei plessi nei periodi indicati secondo i bisogni rilevati.

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.*

Il progetto vuole avvalersi della collaborazione di associazioni sportive e di artisti.

Nello specifico l'Istituto si avvarrà della collaborazione dell'Associazione Sportiva Dilettantistica GALAFIT, con la quale ha già formalizzato una dichiarazione di intenti. La mission dell'associazione è multidisciplinare e nell'ambito della formazione sportiva dei giovani, particolare attenzione è data all'alfabetizzazione motoria intesa come insegnamento degli schemi motori e delle abilità motorie di base fornite per la costruzione del più ampio bagaglio motorio futuro.

Allo stesso tempo l'Istituto si avvarrà della collaborazione del Circolo Artistico "La Pallade Veliterna", che ha già collaborato con la scuola media consentendo agli alunni di partecipare a mostre espositive a tema con lavori fatti in classe sotto la loro supervisione.

Con l'associazione è stata avviata una collaborazione triennale come risulta nell'allegato 3 del PTOF a pag 7 pubblicato sul sito della scuola con il progetto dal titolo "La scuola in mostra", che si concretizza con la partecipazione a mostre artistiche di ambito locale e nazionale.

La finalità è quella di allestire una mostra permanente dei propri elaborati in un polo espositivo esterno alla scuola, promuovendo lo spirito organizzativo e la partecipazione attiva, riconoscendo le risorse individuali e sviluppando le capacità creative e di critica.

Metodologie e Innovatività

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

Le metodologie utilizzate sono state adeguate alle diverse età degli alunni.

Per l'infanzia si privilegerà un metodo orale, un approccio situazionale e affettivo-relazionale, con il supporto di stimoli visivi. Ogni bambino sarà incoraggiato a dare il proprio contributo all'attività e sarà valorizzato a seconda delle proprie competenze raggiunte e potenzialità manifestate.

Per gli allievi della scuola primaria e del I ciclo le metodologie proposte sono principalmente:

Gioco e narrazione quali efficaci strumenti in quanto esaltano la diversità e l'originalità, stimolano il collegamento con il proprio mondo e le proprie esperienze e aumentano la motivazione e l'interesse verso un lavoro piacevole e divertente.

Learning by doing (ricerca-azione): l'insegnante non è la fonte principale delle informazioni, ma il facilitatore e l'organizzatore del lavoro.

Cooperative Learning (Didattica laboratoriale), ossia la necessità di lavorare insieme con un comune obiettivo.

L'apprendimento sarà favorito da una didattica attiva e innovativa basata su dibattiti, *Tutoring*, *Peer-education*, *Flippedclassroom*,

Gli strumenti utilizzati saranno quelli in dotazione all'Istituto; l'impatto prevalente sugli allievi sarà un consolidamento della motivazione ad apprendere con conseguente miglioramento degli esiti e del successo personale.

L'apertura della Scuola in orario pomeridiano, la porrà al centro di attività culturali, con sviluppo del senso di appartenenza alla comunità scolastica e territoriale.

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.

Le finalità dell'istituto descritte nel PTOF e la mission dichiarata in relazione alle indicazioni nazionali costituiscono il riferimento culturale fondamentale per la coerenza e la continuità del curriculum

La formazione di base si riferisce così ad una significativa gamma di competenze chiave che consentono di affrontare efficacemente richieste e compiti complessi e comporta non solo il possesso di conoscenze, abilità, comportamenti, ma anche l'uso di strategie adeguate alla loro utilizzazione nei diversi contesti e la loro padronanza ai diversi livelli di scolarità.

In questa ottica il progetto si pone in continuità con il PTOF d'Istituto (vedi sito istituzionale all'indirizzo www.icvelletrisudovest.gov.it/) con progetti già realizzati o in essere, ed è in continuità con i PON ai quali ha partecipato e che hanno consentito di cablare di tutti i plessi, acquistare LIM, potenziare alcuni laboratori, e presentare candidatura al PON "Inclusione sociale e lotta al disagio".

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.

La strategia prevede attività che partendo da situazioni ed esperienze concrete arriveranno all'astrazione e alla formalizzazione, utilizzando il metodo di lavoro laboratoriale e il gioco come strumento di apprendimento.

La didattica sarà orientata all'inclusione e comporterà:

- la valorizzazione del gioco, quale metodologia privilegiata di apprendimento e relazione;
- l'esplorazione e la ricerca per orientare, partendo dalla curiosità del bambino, la conoscenza, per adattarsi creativamente alla realtà e per sviluppare strategie di pensiero.

Per quanto riguarda disagi o disabilità più gravi, si adotteranno delle misure *ad hoc*, studiate appositamente sull'alunno in situazione di difficoltà per venire incontro a specifiche esigenze motorie, emozionali, linguistiche, psicologiche e motivazionali. Tutti gli interventi mirati saranno messi in atto all'interno del gruppo dei compagni.

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.

La valutazione d'impatto dovrà essere in grado di rilevare una relazione diretta tra gli interventi messi in campo e il cambiamento osservato nella valutazione degli apprendimenti.

La sostenibilità del progetto prevede la condivisione dell'impostazione

generale del lavoro per poi, eventualmente, riadattarlo in modo collaborativo a contesti diversi.

Le osservazioni sui più piccoli saranno effettuate contestualmente alle attività proposte;

Verranno preparate delle griglie per osservare i ragazzi durante il progetto e delle schede di monitoraggio degli apprendimenti da consegnare agli insegnanti curricolari per valutare se il comportamento del ragazzo durante le ore delle attività della mattina si modifica alla luce dell'evoluzione del progetto pomeridiano.

Per avere evidenze tangibili sull'efficacia del progetto, sarà necessaria un'analisi quantitativa sulle variazioni di esiti oggettivi e misurabili in un'ottica di valutazione d'impatto.

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 nella sua interezza verrà annunciato alla comunità scolastica e al territorio attraverso i canali ufficiali: sito dell'Istituto, Consiglio di classe/Interclasse, Collegio Docenti, Consiglio d'Istituto .

Il progetto sarà presentato nell'ambito della attività di accoglienza degli alunni e delle loro famiglie a inizio anno scolastico dal Dirigente e dai docenti, con la partecipazione del referente nominato in sede di collegio dei docenti, il quale, avendo coordinato tutta l'attività progettuale potrà fornire dettagli e informazioni.

Il progetto così elaborato risulterà replicabile nel tempo in quanto potrà essere modulato in base alle necessità formative dell'Istituto. La fruizione open source dei documenti condivisi (progetti realizzati e moduli somministrati) permetterà la creazione di un data - base accessibile e integrabile negli anni successivi. La creazione di una piattaforma di lavoro costituirà il valore aggiunto di un progetto trasversale ai vari interventi formativi.

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.

Delineare i percorsi formativi è operazione complessa, che acquista particolare significato se si presta attenzione alla "persona", la quale impone una progettazione di percorsi formativi con l'individuazione di specifiche attività di apprendimento.

Le famiglie sono parte integrante di questo processo e collaborano per la riuscita del POF dell'istituto con incontri programmati nell'ambito dei vari livelli (consigli di classe/interclasse, consiglio d'istituto).

In questo progetto, i moduli proposti saranno presentati agli studenti prima dell'inizio e in alcuni casi saranno somministrati test d'ingresso.

Gli studenti saranno protagonisti attivi del loro processo di apprendimento: verranno coinvolti in attività concrete che favoriranno la partecipazione, lo scambio e il confronto tra pari delle esperienze, in modo tale da facilitare la comprensione e favorire l'apprendimento.

Terminato il progetto i genitori verranno resi partecipi dei lavori svolti dagli studenti con incontri programmati e avranno accesso alla documentazione, digitale e non, che testimonierà le varie fasi del progetto a conclusione del modulo operativo.



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
ARTE IN.. PRATICA: "Il mondo del fumetto"	all.2 pag. 13	www.icvelletrisudovest.gov.it/
DALLA TERRA ALLA TAVOLA	all.3 pag. 6	www.icvelletrisudovest.gov.it/
LA CAMPANELLA	all.2 pag. 2	www.icvelletrisudovest.gov.it/
LA SCUOLA IN MOSTRA	all.3 pag. 7	www.icvelletrisudovest.gov.it/
PROGETTO ARTISTICO-ESPRESSIVO	all.3 pag. 23	www.icvelletrisudovest.gov.it/
PROGETTO PSICOMOTRICITA'	all.3 pag. 19	www.icvelletrisudovest.gov.it/
STORIA A FUMETTI	all.2 pag. 3	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"ARTISTICO ESPRESSIVO"	all.3 pag. 20	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"Bambini in scena"	all.3 pag. 17	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"Crescere tra regole ed autonomia"	all.3 pag. 10	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"Il libro, un caro amico"	all.3 pag. 9	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"Il mio corpo da conoscere"	all.3 pag. 11	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"Progetto artistico-espressivo"	all.2 pag. 18	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"VERSO LA PRIMA"	all.3 pag. 13	www.icvelletrisudovest.gov.it/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
GIVE ME FIVE	€ 4.977,90
IL PERCORSO MOTORIO.... PER LA VITA, LA PSICOMOTRICITA'	€ 4.977,90
GIOCANDO CON L'ARTE	€ 4.977,90
PER SCRIVERE POSSO USARE	€ 4.977,90
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.911,60



Sezione: Moduli

Elenco dei moduli Modulo: Linguaggi Titolo: GIVE ME FIVE

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	GIVE ME FIVE
Descrizione modulo	<p>Progetto di alfabetizzazione nella lingua inglese, rivolto alla scuola dell'Infanzia. Il progetto consiste in attività finalizzate all'apprendimento precoce della lingua inglese; esso vuole fornire un primo approccio alla lingua straniera, sollecitare l'attenzione, stimolare le abilità di ascolto e di discriminazione fonetica attraverso il gioco, la vita di relazione, la creatività, la sensorialità e l'utilizzo guidato delle nuove tecnologie.</p> <p>Gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimento al PON 2014-20 sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a stare bene e sentirsi sicuri nell'affrontare situazioni nuove; • Imparare a conoscersi e a sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile; • Rafforzare l'identità personale del bambino sotto il profilo corporeo, intellettuale, psicodinamico e relazionale. • Sviluppare le competenze di cittadinanza (rispetto di regole condivise, riconoscimento dei bisogni e delle necessità degli altri) attraverso il dialogo e l'ascolto; • Sviluppare l'autonomia attraverso le esperienze e prendere coscienza della realtà che li circonda; • Sviluppare le capacità sensoriali, percettive, linguistiche, intellettive, motorie, cognitive attraverso una molteplicità ordinata di strumenti linguistici e rappresentazioni. <p>Gli obiettivi specifici del progetto, legati all'apprendimento della lingua inglese e funzionali alla creazione di un ambiente di apprendimento ottimale, sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percepire, ascoltare e discriminare i suoni della lingua inglese attraverso la produzione verbale con la guida dell'adulto. - Condividere con i pari e con gli adulti momenti di gioco e di divertimento finalizzati all'apprendimento di lessico e frasi semplici in lingua inglese. - Esplorare le possibilità offerte dalla tecnologia per comunicare ed esprimersi attraverso di esse. - Affiancare alla consapevolezza crescente della propria lingua madre, la lingua inglese e scoprire il piacere di comunicare emozioni, esperienze e pensieri in un altro codice linguistico. - Incoraggiare il progressivo avvicinarsi alle culture differenti dalla propria. - Promuovere un contesto inclusivo in cui tutti i bambini accolgano l'altro, si sentano accolti e liberi di esprimere emozioni e necessità. - Riflettere sulla lingua madre, confrontarla con la lingua inglese, apprezzare e sperimentare la pluralità linguistica. <p>Contenuti: Apprendimento del lessico base (parti del corpo – animali e ambiente naturale – indumenti – colori – oggetti di uso quotidiano – emozioni e stati d'animo – ambienti della casa – famiglia – città – giorni, mesi, stagioni dell'anno con l'aiuto di disegni, attività manipolative e creative).</p> <p>Gli alunni saranno invitati a familiarizzare con la multimedialità favorendo sia un contatto attivo con i media (LIM, computer portatili), sia la ricerca delle loro potenzialità espressive e creative con la mediazione dell'adulto. Sarà utilizzato il metodo natural approach, che si basa sulla relazione e sulla comunicazione tra insegnante e bambini cercando di riprodurre le stesse condizioni che si presentano quando si inizia ad imparare la lingua madre. Secondo alcuni studi, infatti, le lingue a cui un soggetto viene esposto entro i primi anni di vita, vengono ritenute dal cervello come materne e fino agli 8 anni si evidenziano buone potenzialità per l'apprendimento del lingue. Per questo è consigliabile apprendere le lingue precocemente con una modalità più vicina possibile a quella naturale.</p>



Trattandosi di alunni non ancora alfabetizzati si privilegerà un metodo orale, un approccio situazionale e affettivo-relazionale, con il supporto di stimoli visivi adatti a questa fascia d'età. Ogni bambino /a sarà incoraggiato a dare il proprio contributo all'attività e sarà valorizzato a seconda delle proprie competenze raggiunte e potenzialità manifestate sul piano creativo, motorio, prassico, linguistico.

La reazione positiva degli alunni (partecipazione attiva dei bambini alle attività, numero ristretto di assenze o di abbandono, entusiasmo, manifestazione di benessere, collaborazione con adulti e compagni, manifestazione di amicizia, curiosità, collaborazione, simpatia, mutuo aiuto, motivazione alta ad apprendere...) sarà il primo indicatore dell'efficacia e della gradevolezza dell'attività.

Il docente di supporto e l'insegnante che fungerà da tutor potranno dare il loro feedback sulla riuscita delle attività, volta per volta, all'insegnante esperto, in modo tale che quest'ultimo possa fare aggiustamenti e modificazioni di strategie e scelta dei contenuti, in base a quanto emerso. I genitori e gli insegnanti di classe sono parte attiva in questo processo di monitoraggio, in quanto possono fornire un feedback sull'impatto nella memoria a breve e a lungo termine de bambini (parole, frasi memorizzate e riportate in altri contesti...), sulle emozioni manifestate dai bambini e altre indicazioni utili quali i livelli di stancabilità.

Anche i maestri di lingua inglese, nel corso del primo anno di scuola dell'Infanzia, potranno fornire un feedback sugli alunni coinvolti nel progetto di insegnamento precoce di lingua inglese, e fornire indicazioni circostanziate su quanto gli alunni ricordano (preconoscenze), e sul riscontro di maggior facilità nell'apprendimento da parte questi alunni nella lingua inglese rispetto ad altri, grazie all'esperienza pregressa.

Ulteriori osservazioni potranno essere fatte circa la capacità di affrontare il compito con maggior senso di autoefficacia, sui livelli di gratificazione nell'apprendimento della lingua sperimentati dagli allievi e sull'autoconsapevolezza dei bisogni nel processo di apprendimento della lingua straniera nel futuro scolastico di questi bambini.

?

Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Linguaggi
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8F8017
Numero destinatari	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIVE ME FIVE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli



Modulo: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)
Titolo: IL PERCORSO MOTORIO.... PER LA VITA, LA PSICOMOTRICITA'

Dettagli modulo

Titolo modulo	IL PERCORSO MOTORIO.... PER LA VITA, LA PSICOMOTRICITA'
Descrizione modulo	<p>La psicomotricità è finalizzata ad accogliere e rispondere ai bisogni del bambino, aiutandolo nel suo naturale percorso evolutivo o in situazioni di difficoltà. Favorisce lo sviluppo delle potenzialità espressive, creative e comunicative, riferite sia all'ambito motorio sia a quello simbolico/cognitivo e affettivo/relazionale. Per il bambino costituisce un'esperienza di tipo corporeo, ma non solo, uno spazio di espressione delle sue potenzialità e capacità (creative, comunicative, motorie, simboliche) e di ricerca di nuove tappe da conquistare (sperimentazione, ideazione, realizzazione, trasformazione).</p> <p>La psicomotricità prevede lo sviluppo del gioco-psicomotorio nei suoi tre aspetti principali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • il gioco senso-motorio, dove il bambino sperimenta le sensazioni del proprio corpo attraverso il correre, saltare e rotolare; • il gioco simbolico, favorito da oggetti come teli, palle, bastoni che possano stimolare la creatività ma anche l'emergere di vissuti faticosi; • il gioco di socializzazione, dove lo psicomotricista propone situazioni e materiali che coinvolgano due o più bambini, o il gruppo intero. <p>Obiettivi specifici:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppare competenze motorie adatte all'età 2. Potenziare il comportamento autonomo ed indipendente nell'ordine ed espressione del sé 3. Imparare ad esprimere, accettare e controllare i propri stati d'animo 4. imparare a riconoscere ed accettare la comunicazione dei sentimenti degli altri 5. Favorire la maturazione e il rafforzamento della identità nel bambino e nella bambina 6. Acquisire valori etici fondamentali attraverso la pratica della collaborazione e della condivisione, del rispetto di sé, dell'altro e del gruppo anche in rapporto alla propria ed altrui identità di genere 7. Sviluppare la creatività e le capacità pratico-operative 8. Imparare a rispettare regole e consegne 9. Saper partecipare ai giochi di gruppo <p>L'attività privilegiata è il gioco psicomotorio e la relazione corporea. Inizialmente sarà dedicato ampio valore al gioco senso-motorio che permetterà di sperimentare il piacere del corpo, attraverso il movimento e gli attrezzi che stimolano a sperimentare movimenti come il salto, lo strisciare, il dondolare per ritrovare un'immagine positiva di sé e fortificare il proprio "io corporeo". In seguito il gioco si evolve prendendo più un aspetto di tipo simbolico significa affermare la propria capacità d'investimento nello spazio e negli oggetti proposti dando loro una varietà di significati simbolici. Attraverso la progressione del materiale e situazioni di tipo corporeo, favorisce lo sblocco dei conflitti e la ricerca di dinamiche progressive che guidano il bambino alla successiva tappa evolutiva. Nel periodo finale e nella fase conclusiva lo psicomotricista avrà una posizione meno attiva nella dinamica di gioco in modo che il bambino sperimenti in prima persona la sua capacità di fornire prova delle sue potenzialità e il suo potere.</p> <p>Attraverso la condivisione dell'esperienza ludica, l'accettazione dei suoi tempi e modalità espressive si crea un clima di fiducia tra bambino e psicomotricista che favorisce lo sviluppo psicomotorio armonico ed il superamento di eventuali difficoltà.</p> <p>Le attività proposte saranno sempre sotto forma di gioco che potrà essere individuale, a coppie, a piccoli gruppi che il bimbo ricerca liberamente secondo le proprie attitudini, modalità e tempi. Nel realizzare il programma di Psicomotricità si parte sempre da ciò che il bimbo propone e fa spontaneamente, evidenziando gli aspetti positivi del suo modo di giocare, che riflette la sua personalità e le sue caratteristiche.</p> <p>Le attività motorie previste metteranno sempre il bambino al centro del gioco, per sperimentare e conoscere situazioni già vissute e quindi per consolidare i suoi schemi motori di base, ma anche in situazioni nuove, dove dovrà operare in situazione di open skill, utilizzando creatività ed inventiva sempre indirizzato dal docente</p>



	La psicomotricità ha nei suoi codici fondamentali lo sviluppo della capacità empatica sia nella formazione del conduttore sia tra gli obiettivi per lo "star bene a scuola", empatia per capire e farsi capire, empowerment per aiutare gli adulti a crescere e aiutare i bambini a difendersi da adulti non cresciuti. Propone lo sviluppo dello schema corporeo, una sorta di corpo neurologico che coordina gli stimoli sensoriali per organizzare le risposte più idonee alla vita di relazione, e lo sviluppo dell'immagine corporea, cioè una sorta di corpo spirituale intriso delle relazioni affettive più importanti che si traducono in posture e movimenti, come ad un unico percorso evolutivo che dovrebbe portare a "la più salda fusione possibile delle due immagini" per garantire una consapevolezza dell'io bambino che con la crescita diventerà un adulto consapevole..
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8F8017
Numero destinatari	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IL PERCORSO MOTORIO.... PER LA VITA, LA PSICOMOTRICITA'

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione creativa (pittura e manipolazione)

Titolo: GIOCANDO CON L'ARTE

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIOCANDO CON L'ARTE
----------------------	---------------------



**Descrizione
modulo**

Nel laboratorio di costruzione e creatività? , il bambino sperimenta le sue doti di inventore e la sua manualità?, coinvolgendo a tale scopo le sue "facoltà? fisiche e intellettive". Grazie all'utilizzo delle diverse tecniche di manipolazione il bambino esprime la sua creatività? e la propria fantasia riuscendo a costruire oggetti fatti con le proprie mani che potrà? utilizzare per giocare. Le insegnanti sollecitano i bambini a riflettere sulle operazioni che stanno facendo, stimolando l'osservazione diretta dei materiali utilizzati, la sperimentazione e la ricerca sul piano della manipolazione, favorendo la consapevolezza del lavoro. In questo modo il bambino svilupperà una maggiore abilità? e coordinazione oculo-manuale; permettendo l'acquisizione di meccanismi, necessari per rendere il gesto disinvolto, preciso e con maggior libertà? di pensiero.

Gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimento al PON 2014-20 sono i seguenti:

- Imparare a stare bene e sentirsi sicuri nell'affrontare situazioni nuove;
- Imparare a conoscersi e a sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile;
- Rafforzare l'identità personale del bambino sotto il profilo corporeo, intellettuale, psicodinamico e relazionale.
- Sviluppare le competenze di cittadinanza (rispetto di regole condivise, riconoscimento dei bisogni e delle necessità degli altri) attraverso il dialogo e l'ascolto;
- Sviluppare l'autonomia attraverso le esperienze e prendere coscienza della realtà che li circonda;
- Sviluppare le capacità sensoriali, percettive, linguistiche, intellettive, motorie, cognitive attraverso una molteplicità ordinata di strumenti linguistici e rappresentazioni.

Gli obiettivi specifici del progetto, legati all'apprendimento della manipolazione ceramica sono i seguenti:

1a. Rafforzamento dell'identità? personale del bambino e della bambina sotto il profilo corporeo, intellettuale e psicodinamico.

- sviluppare la percezione tattile attraverso la manipolazione ed esplorazione dei diversi materiali e delle loro caratteristiche;
- sviluppare la percezione visiva attraverso l'uso dei colori, delle forme e delle dimensioni;
- migliorare la coordinazione oculo-manuale, la coordinazione bimanuale e la motricità fine; sperimentare tecniche espressive (modellare, pitturare, colorare...);
- favorire lo sviluppo socio-relazionale attraverso la condivisione dei materiali e la collaborazione reciproca; stimolare l'autonomia operativa;
- sensibilizzare alla concezione artistica; favorire lo sviluppo dell'attività logica, di classificazione, di deduzione, di formazione di ipotesi, di verifica, di astrazione e di reinvenzione.

1b. Progressiva conquista dell'autonomia

- acquisisce comportamenti adeguati di diversi ambienti (regole sociali): rispetta gli ambienti, il materiale
- rispetta i turni di intervenire aspetta il proprio turno.

2. Orientamento come sviluppo di motivazione ed autostima nel processo di crescita del/la bambino/a lungo tutto l'arco della vita

- assume atteggiamenti di: attenzione osserva le azioni, coglie particolari, coglie differenze
- scoperta: studia con curiosità? nuovi materiali
- scopre preferenze consolidando: fiducia in se stesso: prova le novità? con interesse senza timore

3. Convivenza civile: coesistere, condividere, essere corresponsabili

- accetta di condividere il materiale.

Contenuti: foggatura e smaltatura manufatti in ceramica; realizzazione di un pannello in mosaico.

La metodologia che si intende utilizzare è quella laboratoriale e della ricerca-azione, dove l'alunno da soggetto passivo, semplice fruitore di nozioni, diventa invece soggetto attivo e attraverso il suo saper fare, si rende protagonista della comunità in cui vive. I docenti e gli alunni partecipano insieme al processo di ricerca: gli scopi sono condivisi e le progressive scoperte non sono frutto del solo lavoro del docente, ma di una compartecipazione degli alunni al risultato. Quello che maggiormente interessa pertanto non è il risultato stesso ma il processo. Ciò che rende innovativo il progetto è che tale azione, intrapresa dagli alunni



	<p>all'interno del laboratorio, è finalizzata alla produzione di un lavoro che varcherà i confini propri della scuola per dare un servizio alla comunità, e che finisce pertanto per accrescere il senso di appartenenza degli alunni alla stessa</p> <p>Descrizione dei sistemi di apprendimento. Laboratorialità come mediatore didattico per imparare in modo attivo ognuno con i propri tempi. La pratica laboratoriale si presenta come una modalità e come uno spazio dove si sviluppa il sapere e il saper fare dell'alunno: un sapere complesso che diventa essere perchè coinvolge la persona intera la sua mente le emozioni ed i comportamenti. E' quindi una grande opportunità per lo sviluppo del soggetto che apprende in quanto favorisce l'opportunità di imparare ad applicare e produrre, offre spazi di creatività con la progettazione e l'attuazione di strategie diverse di intervento.</p> <p>La creatività? e? la capacità? di prendere spunto dalla fantasia per realizzare qualcosa di nuovo nella realtà?. Essa e? la capacità? di ogni essere umano di realizzare concretamente le sue fantasie.</p> <p>A quest'età? il bambino sentendosi libero di esplorare il proprio ambiente per mezzo dei vari sensi passerà? dalla fase dello scarabocchio a disegni più? complicati e più? vari, si arriverà? alla fase caratterizzata dalla creazione consapevole della forma, nascerà? così? la vera rappresentazione riferita ovviamente ad oggetti visivi. Con questo laboratorio il bambino riuscirà? alla fine del percorso ad aver acquisito un maggior controllo dei suoi movimenti. Inoltre lo svolgimento delle attività? manuali favorirà? l'equilibrio tra pensiero ed azione sviluppando delle facoltà? intellettuali arricchendo il linguaggio, stimolando la ricerca, la riflessione, l'organizzazione in vista del raggiungimento di un obiettivo fissato. Durante i primi incontri verrà stilata una griglia di riferimento nominativa per valutare gli aspetti: cognitivi, metacognitivi, del comportamento e della comunicazione. La stessa valutazione sarà effettuata al termine del percorso.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Espressione creativa (pittura e manipolazione)
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8F8017
Numero destinatari	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIOCANDO CON L'ARTE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: PER SCRIVERE POSSO USARE



Dettagli modulo

Titolo modulo	PER SCRIVERE POSSO USARE
Descrizione modulo	<p>Il progetto Per scrivere posso usare..., rivolto ai bambini di 5/6 anni vuole proporre attività che sviluppino un percorso graduale e piacevole che porterà il bambino ad affinare la coordinazione della mano all'interno di uno spazio delimitato, alla conoscenza delle lettere dell'alfabeto e del suono iniziale delle parole.</p> <p>Il passaggio della scuola dell'infanzia a quella primaria è un momento delicato per il bambino e il tutto dovrà avvenire in un contesto di gioco finalizzato all'apprendimento. Il progetto ha l'obiettivo di offrire l'opportunità ai bambini della scuola dell'infanzia, soprattutto per chi ha difficoltà, di sviluppare le competenze, mediante lo sviluppo di abilità sensoriali, motorie, percettive, linguistiche e intellettive. Il progetto avrà altresì l'obiettivo di potenziare nel bambino le capacità cognitive per produrre e interpretare messaggi, testi e situazioni mediante l'uso di molteplici strumenti.</p> <p>L'obiettivo primario sarà quello di offrire a tutti i bambini l'opportunità di esprimersi al massimo del proprio potenziale, offrendo il supporto necessario a quelli che ne hanno più bisogno, di dare una graduale sistematizzazione delle competenze relative alla conoscenza, identificazione e differenziazione dei segni alfabetici, associati alla riproduzione grafica degli stessi e correlati all'aspetto fonologico della lettura ed a quello semantico della parola.</p> <p>La finalità di questo progetto è quella di accompagnare il bambino verso la sicurezza del fare, del saper fare e della ricerca costante, motivando l'attenzione e la concentrazione in un clima di rispetto e di interesse per le proposte di tutti, trasmettendo la consapevolezza di poter operare senza paura di sbagliare attraverso tentativi ed errori.</p> <p>Le attività saranno svolte in sottogruppi di massimo di 15 bambini o in coppie. Si darà importanza all'analisi uditiva e all'attenzione dei suoni che compongono le parole con attività ludiche, giochi, canzoncine, attività coinvolgenti. Un altro aspetto fondamentale del progetto sarà la psicomotricità, elemento funzionale che meglio crea equilibrio tra corpo e mente e che vede l'individuo nella sua globalità.</p> <p>Verrà usata la spontaneità e lo spirito di iniziativa dei bambini per un migliore indirizzo dei loro sforzi in funzione di un obiettivo, per scoprire le risposte possibili e diverse le une dalle altre. Si eviterà così la passività.</p> <p>Molto spazio sarà dedicato sia all'aspetto relazionale che a quello motorio che è espressione di sentimenti, emozioni, sensazioni personali e di relazioni con gli altri e con l'ambiente.</p> <p>Le osservazioni sui bambini saranno effettuate contestualmente alle attività proposte; ci saranno momenti di confronto e di scambio con le insegnanti delle varie sezioni. Un'ulteriore forma di documentazione del progetto, oltre al libro a vignette, sarà la raccolta di materiale fotografico che testimonierà le esperienze realizzate; tutti i materiali prodotti in gruppo come cartelloni o poster saranno un documento-valutazione essenziale del lavoro svolto; le schede operative individuali ci consentiranno di compiere una valutazione complessivamente più oggettiva e serviranno per completare e realizzare il lavoro finale da presentare ai genitori.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)
Sedi dove è previsto il modulo	RMAA8F8046 RMEE8F804B
Numero destinatari	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. VELLETRI SUD-OVEST
(RMIC8F8006)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PER SCRIVERE POSSO USARE

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €



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: I RAGAZZI CRESCONO INSIEME

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto nelle sua globalità si pone nell'area del miglioramento per il raggiungimento dei traguardi connessi alle priorità indicate nel presente programma operativo per la scuola. Il miglioramento per il nostro istituto è un percorso di pianificazione e sviluppo di azioni che prende le mosse prevalentemente dalle priorità indicate nel RAV. Tale processo non va considerato in modo statico, ma in termini dinamici in quanto si basa sul coinvolgimento di tutta la comunità scolastica e fa leva sulle modalità organizzative, gestionali e didattiche messe in atto dalla scuola utilizzando tutti gli spazi di autonomia a disposizione. Pertanto, relativamente al contesto di appartenenza, è apparso necessario costruire curricoli d'Istituto per competenze sempre più personalizzati, non solo in relazione alle situazioni di disabilità, ma anche al potenziamento degli stili cognitivi con una valorizzazione delle differenze nell'ottica dell'inclusione, ed inoltre con una rinnovata attenzione ai BES. I moduli che sono parte integrante del progetto sono quindi stati scelti per rispondere ai bisogni rilevati dall'analisi del contesto educativo e per valorizzare le intelligenze multiple.</p> <p>Per la scuola primaria e secondaria di primo grado i moduli si basano su azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Le scuole appartenenti al nostro Istituto: Infanzia, Primaria, Secondaria di 1° grado, sono situate in un unico territorio: zona comprendente nuclei abitativi, che si innesta su un tessuto rurale e cittadino. La successione nel tempo degli insediamenti, la diversa composizione sociale degli abitanti, definiscono l'insieme come somma di nuclei residenziali piuttosto che un nucleo residenziale urbano omogeneo. I servizi, soprattutto quelli di carattere socioculturale, sono globalmente scarsi, come del resto le strutture per l'aggregazione dei preadolescenti e degli adolescenti. Gli alunni frequentanti le istituzioni formative provengono da famiglie eterogenee sia per attività lavorativa che per composizione del nucleo familiare. La presenza di alunni stranieri all'interno dell'Istituto non è significativa. Nella gran parte delle famiglie lavorano entrambi i genitori. A causa della disomogeneità socio-culturale ed anche per la dislocazione territoriale l'utenza pone alla scuola richieste molto differenziate. Le forme partecipative risultano essere frequentate, considerati i gruppi di genitori che collaborano attivamente con la scuola, al fine di sensibilizzare e coinvolgere nel comune compito educativo un numero sempre più ampio di famiglie. Le attività interscolastiche ed extrascolastiche, che la scuola propone, sono accolte favorevolmente da tutte le famiglie, tanto da far registrare una partecipazione quasi totale degli alunni.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. VELLETRI SUD-OVEST
(RMIC8F8006)

Obiettivi del progetto

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

Gli obiettivi del progetto sono relativi al miglioramento delle competenze chiave degli allievi in forma innovativa per le Scuole dell'Infanzia e Scuole del I ciclo, a supporto dell'offerta formativa.

Le competenze di base costituiscono le fondamenta per gli studi successivi e sono un bagaglio essenziale per il lavoro e l'integrazione sociale di ciascun allievo/a. Infatti un bagaglio uniforme di conoscenze che si concretizzano in abilità e competenze rappresenta la strategia più efficace per compensare gli svantaggi culturali, economici e sociali di ogni singolo allievo/a.

I moduli specifici per integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base saranno relative a:

lingua italiana, matematica.

Vengono considerate competenze di base:

- la capacità di lettura;
- la capacità di scrittura;
- la capacità di calcolo;
- le conoscenze in ambito linguistico;
- le conoscenze in ambito scientifico e tecnologico.

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

In seguito all'analisi dei risultati derivanti dal RAV, l'Istituto, per contrastare l'insuccesso scolastico e migliorare gli esiti, ha posto in posizione prioritaria, nel Piano di Miglioramento, la valorizzazione delle differenze con una rinnovata attenzione ai BES, da realizzarsi intervenendo sui "processi di insegnamento/apprendimento, potenziando la didattica che pone al centro lo studente".

In questo contesto gli obiettivi che si pongono sono quelli di accrescere le competenze di base degli alunni con carenze formative e/o disturbi dell'apprendimento, per favorirne il successo scolastico e formativo, attraverso una serie di azioni mirate.

I destinatari, sono stati individuati tra quegli alunni che presentano insuccesso scolastico dovuto a diverse motivazioni:

- alunni con disturbi dell'apprendimento di varia natura, con difficoltà nella concentrazione e bassa autostima, che per conseguire il successo formativo richiedono l'utilizzo di una maggiore innovazione metodologica/didattica;
- alunni con scarso impegno nell'esecuzione del lavoro individuale, svolto in modo irregolare o superficiale, con approcci che spesso si risolvono in una temporanea memorizzazione delle conoscenze, senza una reale comprensione dei concetti.

L'analisi dei loro bisogni avviene sulla base:

- della segnalazione dei consigli di classe,
- dei voti riportati al termine del primo quadrimestre,
- in base ai risultati di un test di accertamento del livello delle competenze di base in oggetto.

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 progetto intende favorire un'idea di scuola come centro di promozione culturale, sociale e civile del territorio e di formazione di cittadinanza attiva.

L'istituto organizza già corsi extracurricolari, sia per la scuola primaria che per la scuola secondaria di primo grado, come si evince nell'allegato 2 del Piano dell'Offerta Formativa Triennale, pubblicato sul sito istituzionale all'indirizzo www.icvelletrisudovest.gov.it/

I ragazzi, quindi, sono abituati a restare a scuola oltre l'orario curricolare.

Fino ad oggi l'apertura è stata garantita dalla presenza dei collaboratori scolastici e dalle convenzioni stipulate con alcune società sportive operanti sul territorio.

Per la retribuzione dei collaboratori scolastici è stato utilizzato parte del Fondo d'Istituto.

Per i moduli presentati nell'attuale candidatura, si intende ripetere lo stesso schema coinvolgendo i collaboratori scolastici che hanno già dichiarato la propria disponibilità. La retribuzione sarà parte integrante della scheda finanziaria di ogni singolo modulo presentato all'interno della voce "Spese di gestione".

Al momento attuale non si prevede l'apertura dei plessi il sabato o nei mesi estivi, anche se fino allo scorso anno il progetto Trinity veniva effettuato il sabato mattina e tuttora si svolgono campus linguistici nei mesi estivi. Quindi, non si esclude a priori la possibilità di apertura dei plessi nei periodi indicati secondo i bisogni rilevati.

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.*

Il progetto vuole avvalersi della collaborazione con una struttura universitaria, scientifica, didattica e di servizio che assicuri le competenze metodologiche e tecnologiche specifiche dell'istruzione a distanza e che sia impegnata a livello internazionale nel campo della Ricerca e delle applicazioni. Secondo i dettami della didattica per progetti, il supporto di tale struttura favorirà l'impiego delle nuove tecnologie in chiave innovativa ed inclusiva. Nello specifico del Progetto PON relativo alla lingua inglese ci si vuole avvalere di questo fondamentale supporto nella fase di lavoro in modalità blended. In particolare l'Istituzione Universitaria deputata assicurerà alta professionalità nell'uso delle tecnologie favorendo un'organizzazione ad hoc della piattaforma Moodle per renderla funzionale sulla base delle caratteristiche specifiche dei destinatari del progetto (si vuole garantire un'impostazione grafica della piattaforma che tenga conto anche delle esigenze didattiche degli apprendenti con DSA). In questo modo la modalità di condivisione del lavoro a favore dell'inclusione sarà perfettamente in linea con gli obiettivi.

Metodologie e Innovatività

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

Le metodologie utilizzate sono state adeguate alle diverse età degli alunni.

Per gli allievi della scuola primaria e del I ciclo le metodologie proposte sono principalmente:

Gioco e narrazione quali efficaci strumenti in quanto esaltano la diversità e l'originalità, stimolano il collegamento con il proprio mondo e le proprie esperienze e aumentano la motivazione e l'interesse verso un lavoro piacevole e divertente.

Learning by doing (ricerca-azione): l'insegnante non è la fonte principale delle informazioni, ma il facilitatore e l'organizzatore del lavoro.

Cooperative Learning (Didattica laboratoriale), ossia la necessità di lavorare insieme con un comune obiettivo.

L'apprendimento sarà favorito da una didattica attiva e innovativa basata su dibattiti, *Tutoring*, *Peer-education*, *Flippedclassroom*,

Gli strumenti utilizzati saranno quelli in dotazione all'Istituto; l'impatto prevalente sugli allievi sarà un consolidamento della motivazione ad apprendere con conseguente miglioramento degli esiti e del successo personale.

L'apertura della Scuola in orario pomeridiano, la porrà al centro di attività culturali, con sviluppo del senso di appartenenza alla comunità scolastica e territoriale.



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.

Le finalità dell'istituto descritte nel PTOF e la mission dichiarata in relazione alle indicazioni nazionali costituiscono il riferimento culturale fondamentale per la coerenza e la continuità del curriculum

La formazione di base si riferisce così ad una significativa gamma di competenze chiave che consentono di affrontare efficacemente richieste e compiti complessi e comporta non solo il possesso di conoscenze, abilità, comportamenti, ma anche l'uso di strategie adeguate alla loro utilizzazione nei diversi contesti e la loro padronanza ai diversi livelli di scolarità.

In questa ottica il progetto si pone in continuità con il PTOF d'Istituto (vedi sito istituzionale all'indirizzo www.icvelletrisudovest.gov.it/) con progetti già realizzati o in essere, ed è in continuità con i PON ai quali ha partecipato e che hanno consentito di cablare di tutti i plessi, acquistare LIM, potenziare alcuni laboratori, e presentare candidatura al PON "Inclusione sociale e lotta al disagio".

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.

La strategia prevede attività che partendo da situazioni ed esperienze concrete arriveranno all'astrazione e alla formalizzazione, utilizzando il metodo di lavoro laboratoriale e il gioco come strumento di apprendimento.

La didattica sarà orientata all'inclusione e comporterà l'utilizzo di strumenti compensativi e metodologie come il lavoro di gruppo e a coppie, il tutoring, il cooperative learning, l'apprendimento per scoperta, la suddivisione del tempo in tempi, l'utilizzo di mediatori didattici, di attrezzature e ausili informatici, di software.

Per promuovere l'inclusione si utilizzeranno metodi per favorire la comunicazione verbale e non verbale come il Total Physical Response

Strategie previste per il coinvolgimento di destinatari:

apprendimento socializzato, all'interno di percorsi cooperativi strutturati, nei quali è possibile acquisire abilità cognitive e sociali; confronto cooperativo e compartecipato; introdurre pratiche didattiche innovative e incrementare le competenze curricolari per rendere l'apprendimento più attraente

Per quanto riguarda disagi o disabilità più gravi, si adotteranno delle misure *ad hoc*, studiate appositamente sull'alunno in situazione di difficoltà per venire incontro a specifiche esigenze motorie, emozionali, linguistiche, psicologiche e motivazionali. Tutti gli interventi mirati saranno messi in atto all'interno del gruppo dei compagni.

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.

La valutazione d'impatto dovrà essere in grado di rilevare una relazione diretta tra gli interventi messi in campo e il cambiamento osservato nella valutazione degli apprendimenti.

La sostenibilità del progetto prevede la condivisione dell'impostazione

generale del lavoro per poi, eventualmente, riadattarlo in modo collaborativo a contesti diversi.

L'impatto previsto sui destinatari verrà osservato attraverso:

- una griglia di riferimento nominativa
- prove oggettive di profitto laddove previste, ex-ante, in itinere, ex-post che verifichino l'apprendimento dei contenuti e degli argomenti oggetto dell'attività da parte di tutti gli alunni.
- test di apprezzamento del progetto da parte dei discenti
- compilazione di una scheda per la valutazione finale di gruppo, che esprima un giudizio sul proprio operato, ed evidenzi il contributo fornito da tutti i componenti.

Le osservazioni sui più piccoli saranno effettuate contestualmente alle attività proposte;

Verranno preparate delle griglie per osservare i ragazzi durante il progetto e delle schede di monitoraggio degli apprendimenti da consegnare agli insegnanti curricolari per valutare se il comportamento del ragazzo durante le ore delle attività della mattina si modifica alla luce dell'evoluzione del progetto pomeridiano.

Per avere evidenze tangibili sull'efficacia del progetto, sarà necessaria un'analisi quantitativa sulle variazioni di esiti oggettivi e misurabili in un'ottica di valutazione d'impatto.

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 favore la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto nella sua interezza verrà annunciato alla comunità scolastica e al territorio attraverso i canali ufficiali: sito dell'Istituto, Consiglio di classe/Interclasse, Collegio Docenti, Consiglio d'Istituto .

Il progetto sarà presentato nell'ambito della attività di accoglienza degli alunni e delle loro famiglie a inizio anno scolastico dal Dirigente e dai docenti, con la partecipazione del referente nominato in sede di collegio dei docenti, il quale, avendo coordinato tutta l'attività progettuale potrà fornire dettagli e informazioni.

Poiché si prevede di realizzare prodotti di tipo cartaceo e digitale a consolidamento e testimonianza del lavoro svolto, questi ultimi verranno messi a disposizione della scuola.

Il progetto così elaborato risulterà replicabile nel tempo in quanto potrà essere modulato in base alle necessità formative dell'Istituto. La fruizione open source dei documenti condivisi (progetti realizzati e moduli somministrati) permetterà la creazione di un data - base accessibile e integrabile negli anni successivi. La creazione di una piattaforma di lavoro costituirà il valore aggiunto di un progetto trasversale ai vari interventi formativi.

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.

Delineare i percorsi formativi è operazione complessa, che acquista particolare significato se si presta attenzione alla 'persona'.

Le famiglie sono parte integrante di questo processo e collaborano per la riuscita del POF dell'istituto con incontri programmati nell'ambito dei vari livelli.

In questo progetto, i moduli proposti saranno presentati agli studenti prima dell'inizio e in alcuni casi saranno somministrati test d'ingresso.

Il coinvolgimento successivo degli alunni sarà attivo, con un monitoraggio costante della partecipazione e con la produzione del lavoro programmato e del recupero delle competenze e delle motivazioni.

A conclusione di ogni modulo, sarà somministrato, laddove previsto, un test finale di accertamento delle competenze acquisite.

Gli studenti saranno protagonisti attivi del loro processo di apprendimento: verranno coinvolti in attività concrete che favoriranno la partecipazione, lo scambio e il confronto tra pari delle esperienze, in modo tale da facilitare la comprensione e favorire l'apprendimento.

Alla fine i genitori verranno resi partecipi dei lavori svolti dagli studenti con incontri programmati e avranno accesso alla documentazione, digitale e non.

In riferimento al modulo di Inglese, gli studenti e le loro famiglie saranno coinvolti attraverso la presentazione *Moodle* per interagire, condividere materiali, lavorare individualmente, in piccoli e grandi gruppi.



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
LA CAMPANELLA	all.2 pag. 2	www.icvelletrisudovest.gov.it/
STORIA A FUMETTI	all.2 pag. 3	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"A SCUOLA INSIEME"	all.2 pag. 20	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"A scuola per sperimentare"	all.2 pag. 6	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"Alla scoperta delle emozioni"	all.2 pag. 10	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"Cibo ed emozioni"	all.2 pag. 15	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"Giocando con la matematica"	all.2 pag. 5	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"PROGETTO LETTURA "	all.2 pag. 17	www.icvelletrisudovest.gov.it/
"TEATRANDO"	all.2 pag. 19	www.icvelletrisudovest.gov.it/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Ci si vuole avvalere della collaborazione con un'Istituzione Universitaria che assicuri le competenze metodologiche e tecnologiche specifiche dell'istruzione a distanza. Il supporto di tale struttura riguarderà la gestione della piattaforma Moodle contribuendo in maniera essenziale al successo dell'intero progetto.		Università				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
ALLA SCOPERTA DI VELLETRI NOI MINIGUIDE	€ 4.977,90



LE PAROLE CHE CONTANO	€ 4.977,90
COSTRUIRE INSIEME PER IMPARARE	€ 4.977,90
ARTICOLO 34	€ 4.977,90
'A COME ... ALFABETO	€ 4.977,90
LOGICAMATE	€ 4.977,90
MATEMATICA IN GIOCO	€ 4.977,90
SCIENZE PER PASSIONE	€ 4.977,90
ACTION!	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: ALLA SCOPERTA DI VELLETRI NOI MINIGUIDE

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	ALLA SCOPERTA DI VELLETRI NOI MINIGUIDE



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il progetto verrà svolto in modalità laboratoriale e prevederà tre fasi:</p> <p>I – Lavoro di ricerca e studio di materiali forniti dai docenti su tre monumenti di Velletri e sopralluogo con realizzazione di foto dei monumenti</p> <p>II - Produzione di materiale illustrativo (opuscoli, pieghevoli, presentazioni in P.P, tavole illustrate) (gruppi studio). Scrittura creativa: produzione di un testo informativo/regolativo (pieghevole, piccola guida), presentazione in P.P, tavole illustrate – gruppi di studio</p> <p>III – organizzazione di visite guidate (ai bambini della primaria o ad alunni di un'altra scuola con un progetto analogo). Esposizione dei contenuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere in modalità silenziosa e ad alta voce applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineatura, note al margine, appunti). - Ricavare informazioni dai testi di studio - Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più testi - Elaborare una sintesi in gruppo ed in autonomia - Conoscere e applicare le regole di stesura e revisione di un testo - Utilizzare la videoscrittura, curando l'impaginazione - Comprendere e usare un lessico specifico - Conoscere e applicare le regole di grammatica e sintassi - Imparare ad autovalutare il proprio lavoro - Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi. <p>Il progetto prevede :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la lettura dei testi e la comprensione guidata, con l'ausilio di dizionari (anche multimediali). - la visione dei monumenti e lo studio dal vero per mezzo di fotografie e disegni - la produzione guidata (con il supporto di schede) di testi scritti, multimediali, artistici, legati alle conoscenze e alle abilità acquisite. - l' esposizione orale delle conoscenze <p>Per favorire la realizzazione del progetto si attiverà, in maniera prevalente, una didattica laboratoriale.</p> <p>Altri metodi previsti: - apprendimento cooperativo tra pari; - compiti di realtà.</p> <p>Alla fine del lavoro è prevista l'esposizione dei contenuti appresi ai pari (compagni di altre classi e/o compagni di altre scuole del territorio).</p> <p>Ipotesi di sviluppo: gemellaggio tra scuole del territorio (es. Velletri-Albano) per uno scambio di idee, metodologie ed esperienze.</p> <p>In sintesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Didattica laboratoriale - Apprendimento cooperativo tra pari - Sopralluoghi ai monumenti con elaborazione di foto e schizzi - Compiti di realtà: Stesura guidata di testi - Esposizione a compagni della stessa età <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - recupero delle competenze di base - recupero dell'autostima e della motivazione <ul style="list-style-type: none"> - Verifica iniziale dei prerequisiti - Nel corso dell'attività verranno valutati i seguenti aspetti: <ul style="list-style-type: none"> - partecipazione alle attività - produzione dei testi - esposizione dei contenuti - Test finale relativo ai contenuti studiati
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua madre</p>



Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8F8017
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ALLA SCOPERTA DI VELLETRI NOI MINIGUIDE

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: LE PAROLE CHE CONTANO

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	LE PAROLE CHE CONTANO



<p>Descrizione modulo</p>	<p>La riflessione, sulle criticità e sui punti di forza emersi dall'esame del RAV e dagli esiti delle prove INVALSI, ha fornito l'idea guida, che rappresenta il filo conduttore del progetto, ossia migliorare con opportune strategie didattiche gli esiti formativi di quegli alunni che evidenziano scarsa motivazione e difficoltà negli apprendimenti di italiano e matematica.</p> <p>Il PTOF 2016/2017 prevede la possibilità di implementare progetti di consolidamento e potenziamento delle abilità nella lingua italiana e delle competenze in matematica (area di processo 2 e 5 – pag. 6 del PdM). La sfida è quella di rendere la scuola un laboratorio in cui si integrino didattica formale e non formale, strategie innovative, percorsi di apprendimento –insegnamento esplorativi e cooperativi.</p> <p>In accordo con tali obiettivi si è pensato ad un progetto, che si articola in un modulo di 30 ore e prevede l'elaborazione di una fiaba pubblicata in versione digitale, realizzata dagli alunni sulla base di informazioni fornite loro, tramite la soluzione di quesiti di calcolo matematico, impegnandosi in una caccia al tesoro che fornirà loro indicazioni utili alla costruzione del racconto.</p> <p>Obbiettivi didattici Matematica: sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti della matematica attraverso esperienze significative; Potenziare la capacità di calcolo mediante il miglioramento dell'utilizzo delle procedure. Italiano: comprendere ed utilizzare semplici e brevi testi scritti per riflettere sui loro contenuti;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promuovere negli alunni le capacità espressive e comunicative, utilizzando la lingua come efficace mezzo di comunicazione; - Ricercare e ricavare significati attraverso la lettura; - Saper attuare trasformazioni linguistiche e testuali; - Padroneggiare il lessico e le strutture della lingua <p>-Costruire un prodotto multimediale interattivo</p> <p>Obbiettivi formativi Favorire il successo scolastico e formativo</p> <ul style="list-style-type: none"> -promuovere le abilità di ognuno, l'autostima e l'apprendimento tramite interventi diretti sia al singolo alunno che al gruppo, in un confronto cooperativo e partecipativo; -introdurre pratiche didattiche innovative e incrementare le competenze curricolari per rendere l'apprendimento più attraente; <p>I numeri: le quattro operazioni Problemi contenenti le quattro operazioni Le potenze Le fiabe tradizionali e moderne Introduzione Sequenze narrative Funzioni di Proprietà Intreccio Conclusione</p> <ul style="list-style-type: none"> - aumento dell'interazione/confronto con gli altri, - aumento dell'autonomia personale - arricchimento della capacità linguistica (lessico, vocabolario per descrivere il mondo circostante) - arricchimento della capacità di calcolo aritmetico - sperimentazione di forme di comunicazione e di espressione attraverso il gioco - aumento dell'interesse per le attività multimediali e l'utilizzo degli strumenti digitali - aumento dell'interesse per il codice scritto e suo utilizzo attivo. <ul style="list-style-type: none"> -prove oggettive di profitto per verificare l'apprendimento dei contenuti -compilazione di una scheda per la valutazione finale di un gruppo che evidenzii il contributo fornito da tutti i componenti e degli argomenti oggetto dell'attività da parte di tutti gli alunni
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua madre</p>



Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8F8017
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LE PAROLE CHE CONTANO

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: COSTRUIRE INSIEME PER IMPARARE

Dettagli modulo

Titolo modulo	COSTRUIRE INSIEME PER IMPARARE
Descrizione modulo	<p>Il progetto si basa sullo studio e l'approfondimento del libro di Mario Lodi "CIPÌ" trasformandolo da sede di linguaggi cognitivi ed emotivi a strumento di gioco, divertimento e conoscenza.</p> <p>La scelta di questo libro, come sfondo integratore del progetto, è stata ponderata per sviluppare linguaggio e creatività in un intreccio armonico fra il conoscere, il capire e il fare.</p> <p>FINALITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miglioramento delle competenze di base <p>OBIETTIVI GENERALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padronanza del linguaggio e competenze lessicali, sintattico- grammaticali e semantiche • Promozione della lettura e rafforzamento della comprensione del testo • Produzione di contenuti, comunicazione creativa e capacità narrativa, con particolare riferimento ai linguaggi e generi dei media <p>OBIETTIVI SPECIFICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stimolare la capacità di attenzione e di ascolto • Sviluppare la memoria a breve e a lungo termine • Acquisire la successione temporale del racconto • Conoscere il ciclo delle stagioni, la vita degli uccelli, la riproduzione e la loro casa • Educare al rispetto del mondo naturale • Evidenziare la biodiversità e il rispetto reciproco • Stimolare l'opportunità di formulare domande e di esprimere opinioni personali • Consolidare le strumentalità di base della letto scrittura • Stimolare il piacere della lettura • Sviluppare il lessico e acquisire le capacità nell'analizzare e nel produrre semplici testi di vario tipo



- Stimolare la creatività grafica
- Esprimere le proprie emozioni attraverso il linguaggio espressivo della drammatizzazione

cONTENURI:

- Drammatizzazioni
- Filastrocche
- Canti
- Giochi linguistici
- Visione di brevi filmati
- Uso della Lim con schermo touch
- Utilizzo di tastiere speciali e facilitate

Il progetto può dirsi innovativo in quanto favorisce un apprendimento attivo in grado di stimolare la curiosità permettendo così ai bambini di imparare attraverso la scoperta e acquisire capacità pratiche da applicare nella vita di tutti i giorni.

La conoscenza, pertanto, si basa sull'utilizzo della metodologia del LEARNING BY DOING in cui l'apprendimento avviene attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni in modo da migliorare la strategia per imparare, dove l'imparare non è il memorizzare, ma è anche e soprattutto il comprendere.

METODOLOGIA

Le scelte metodologico-didattiche sono orientate verso la progettazione e costruzione di un ambiente di apprendimento significativo learning centered, che pone attenzione a tutte le dimensioni del soggetto che apprende: cognitiva, metacognitiva, pratico-operativa, affettivo-motivazionale e relazionale-sociale.

S'intende privilegiare l'adozione di strategie metodologiche di natura contestuale e interpretativa volte a facilitare la costruzione condivisa della conoscenza, l'attivazione dei saperi naturali dell'allievo, il trasferimento cognitivo. Queste scelte mirano a garantire lo sviluppo di una formazione che possa compensare gli svantaggi culturali, economici e sociali degli alunni e favorire la loro crescita sia come individui sia come cittadini.

Risultati attesi:

- Libro pop up
- Presentazione Power Point
- Disegni
- Cartelloni
- Lapbook
- Drammatizzazioni
- Attività individuali, a coppie e in piccoli gruppi

Grazie a tale progetto si prevede un rafforzamento delle competenze di base sui destinatari ed un maggiore inserimento nella vita della comunità scolastica.

Il progetto prevede una valutazione formativa attraverso tre fasi:

- Valutazione ex-ante, diagnostica, per approfondire e migliorare il processo di progettazione.
- Valutazione in itinere, per verificare il grado di conseguimento dei risultati attesi e migliorare l'efficienza e l'efficacia delle varie fasi del percorso formativo.
- Valutazione ex-post, per verificare il grado di conseguimento dei risultati attesi.

La raccolta degli elementi valutativi avviene attraverso:

- Prove tradizionali (esercitazioni orali e pratiche);
- Prove oggettive e interattive-multimediali;
- Semplici situazioni di problem solving;
- Osservazioni sistematiche e occasionali;
- Ricostruzioni assistite;
- Analisi di produzioni e manufatti anche multimediali, individuali, di coppia, di gruppo e di classe;
- Autovalutazione individuale.

Data inizio prevista 01/10/2017

Data fine prevista 30/06/2018



Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	RMAA8F8046
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: COSTRUIRE INSIEME PER IMPARARE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: ARTICOLO 34

Dettagli modulo

Titolo modulo	ARTICOLO 34
----------------------	-------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il progetto si basa sulla consapevolezza dell'importanza della conoscenza e di come solo questa rende l'uomo libero da ogni schiavitù. Partendo dalla lettura dell'Art. 34 della Costituzione Italiana, si porterà l'alunno a riflettere sull'importanza della scuola e di come essa si è evoluta e cambiata nel corso dei tempi.</p> <p>L'analisi dei testi, la ricerca di materiale fotografico, letterario e filmico saranno gli strumenti che gli alunni avranno a disposizione per realizzare un fotoromanzo sia in versione cartacea che in DVD</p> <p>FINALITA':</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare: • Apertura alla Ricerca, • Autoregolazione, • Collaborazione e Condivisione del percorso. • Miglioramento delle competenze di base • Uso di mezzi multimediali e interattivi <p>OBIETTIVI SPECIFICI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere testi di tipo diverso, • Selezionare le informazioni e collocarle nel tempo e con connessioni logiche, • Usare mezzi multimediali e convenzionali per esporre e/o rappresentare le informazioni e i messaggi che si vogliono comunicare. <p>Contenuti: Lettura e analisi dell'articolo 34; proiezioni di film con cineforum; riflessione sull'importanza della scuola, e comparazione con paesi dove il diritto all'istruzione non è garantito. Indagine sull'evoluzione della scuola in Italia.</p> <p>Il progetto si avvarrà di metodologie e strumenti innovativi nella presentazione dell'Art. 34 che avverrà attraverso la lettura dello stesso da parte di attori professionisti; la proiezione di film a tema; l'uso di PC e LIM per la realizzazione di un DVD e di l'utilizzo di macchine fotografiche e cineprese per la realizzazione del fotoromanzo.</p> <p>Sarà innovativa anche la metodologia operativa che seguirà le indicazioni della Didattica per Competenze. L'alunno non sarà fruitore passivo delle conoscenze, ma artefice e promotore di un percorso di apprendimento che migliorerà la propria autostima e le relazioni con i coetanei e con gli adulti.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - miglioramento delle competenze di base relative alla lingua italiana; - potenziamento della lettura e comprensione; - produzione di testi coesi e coerenti; - miglioramento esiti Invalsi. <p>Il progetto prevede una valutazione formativa attraverso tre fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione ex-ante, diagnostica, per approfondire e migliorare il processo di progettazione. • Valutazione in itinere, per verificare il grado di conseguimento dei risultati attesi e migliorare l'efficienza e l'efficacia delle varie fasi del percorso formativo. • Valutazione ex-post, per verificare il grado di conseguimento dei risultati attesi. <p>La raccolta degli elementi valutativi avviene attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prove tradizionali (esercitazioni orali e pratiche); • Prove oggettive e interattive-multimediali; • Semplici situazioni di problem solving; • Osservazioni sistematiche e occasionali; • Ricostruzioni assistite; • Analisi di produzioni e manufatti anche multimediali, individuali, di coppia, di gruppo e di classe; • Autovalutazione individuale.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua madre</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>RMEE8F804B</p>



Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ARTICOLO 34

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: 'A COME ... ALFABETO

Dettagli modulo

Titolo modulo	'A COME ... ALFABETO
Descrizione modulo	<p>Obiettivo principale della proposta educativa consiste nell'acquisizione e consolidamento delle competenze linguistiche, attraverso la lettura del libro "Iride l'Arcobalena" di Massimo Sardi. Il racconto darà la possibilità ai bambini di conoscere ed esplorare le abilità emozionali e di utilizzarlo come strumento di gioco creativo nella scrittura collettiva.</p> <p>Finalità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di concentrazione e di riflessione critica • Avviare una progressiva consapevolezza e sicurezza nell'uso dello strumento linguistico • Avviare un ascolto attivo e interattivo in differenti situazioni comunicative • Avviare processi di controllo durante l'ascolto • Promuovere, attraverso il movimento, la comunicazione e la relazione con gli altri. • Favorire l'esplorazione e l'elaborazione del mondo emozionale e relazionale • Consolidare la conoscenza di sé e delle proprie capacità • Favorire la conoscenza e l'espressione delle proprie emozioni e la comprensione di quelle altrui • Riconoscere le differenze e valorizzarle come risorsa • Favorire la comprensione di strategie per gestire e risolvere conflitti <p>Obiettivi generali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lettura strumentale, sia nella modalità ad alta voce, sia in quella silenziosa. • Leggere testi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. • Produrre semplici testi. • Comunicare con frasi semplici e compiute. • Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. • Mettere in atto comportamenti collaborativi.



- Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri
- Argomentare, confrontare e sostenere le proprie ragioni con adulti e coetanei
- Sviluppare il senso dell'identità personale
- Percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti
- Esprimere le proprie esigenze e i propri sentimenti in modo adeguato

Obiettivi specifici

- Esegue giochi ed esercizi in gruppo coordinando il proprio ruolo con quello degli altri.
- Ascolta attentamente
- Comunica oralmente
- Legge a voce alta e silenziosamente
- Scrive brevi frasi e brevi testi
- Ascolta e memorizza
- Legge silenziosamente e coglie informazioni
- Conosce l'ordine alfabetico
- Scrive delle filastrocche
- Scrive dei non sense
- Riflette sulle parole
- Attribuisce un nome alle proprie emozioni
- Comprende che le emozioni degli altri sono diverse dalle proprie
- Utilizza il proprio corpo per esprimere sentimenti ed emozioni
- Riconosce le principali espressioni del viso
- Ascolta e comprende storie e racconti

Contenuti: Lettura della storia di "Iridearcobalena"; realizzazione di un abecedario cartaceo e su DVD; giochi linguistici con l'alfabeto; uso di non sense: realizzazioni di acronimi; invenzioni di filastrocche.

- Riorganizzazione didattico-metodologica: per i docenti e gli alunni sarà possibile accedere a nuovi contenuti grazie all'accesso ad internet
- L'uso degli strumenti digitali in classe connessi ad internet garantiranno la creazione di materiale scolastico multimediale.
- Sarà innovativa anche la metodologia operativa che seguirà le indicazioni della Didattica per competenze. L'alunno non sarà fruitore passivo delle conoscenze, ma artefice e promotore di un percorso di apprendimento chemigliorerà la propria autostima e le relazioni con i coetanei e con gli adulti.

Risultati attesi: Miglioramenti degli esiti Invalsi; Potenziamento della comprensione e della produzione dei testi.

Il progetto prevede una valutazione formativa attraverso tre fasi:

- Valutazione ex-ante, diagnostica, per approfondire e migliorare il processo di progettazione.
- Valutazione in itinere, per verificare il grado di conseguimento dei risultati attesi e migliorare l'efficienza e l'efficacia delle varie fasi del percorso formativo.
- Valutazione ex-post, per verificare il grado di conseguimento dei risultati attesi.

La raccolta degli elementi valutativi avviene attraverso:

- Prove tradizionali (esercitazioni orali e pratiche);
- Prove oggettive e interattive-multimediali;
- Semplici situazioni di problemsolving;
- Osservazioni sistematiche e occasionali;
- Ricostruzioni assistite;
- Analisi di produzioni e manufatti anche multimediali, individuali, di coppia, di gruppo e di classe;
- Autovalutazione individuale.

Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	RMAA8F8057
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'A COME ... ALFABETO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: LOGICAMATE

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	LOGICAMATE



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il progetto si basa sulla consapevolezza che la logica e la matematica sono alla base di qualunque ragionamento. Per tanto sono il substrato indispensabile per innestare conoscenze e abilità. Il sapere matematico, inteso non soltanto dal punto di vista tecnico-operativo, ma come complessa attività del pensiero umano che spinge la persona ad esplorare gli spazi della realtà e dell'immaginazione.</p> <p>FINALITA':</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare: • Apertura alla Ricerca • Autoregolazione • Collaborazione e Condivisione del percorso • Miglioramento delle competenze di base • Uso di mezzi multimediali e interattivi <p>OBIETTIVI SPECIFICI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • recuperare e potenziare le abilità matematiche; • innalzare i livelli di competenza matematica; • migliorare le capacità intuitive e logiche; • innalzare i livelli di autostima; • partecipare in modo più consapevole e creativo; • elevare i processi di apprendimento per tutti e per ciascuno; <p>Contenuti: problemi matematici; le 4 operazioni; giochi con il tangram; realizzare battaglie navali; realizzare quadrati magici; giochi di logica.</p> <p>Attraverso il gioco, gli alunni acquisiranno atteggiamenti validi per ogni tipo di attività cognitiva. Nel gioco è importante verificare la regolarità delle mosse si diventa bravi continuando a giocare non certo mollando</p> <p>Sarà innovativa anche la metodologia operativa che seguirà le indicazioni della Didattica per Competenze. L'alunno non sarà fruitore passivo delle conoscenze, ma artefice e promotore di un percorso di apprendimento che migliorerà la propria autostima e le relazioni con i coetanei e con gli adulti.</p> <p>Risultati attesi: potenziamento nell'area logico--matematica; miglioramento degli esiti delle prove Invalsi.</p> <p>Il progetto prevede una valutazione formativa attraverso tre fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione ex-ante, diagnostica, per approfondire e migliorare il processo di progettazione. • Valutazione in itinere, per verificare il grado di conseguimento dei risultati attesi e migliorare l'efficienza e l'efficacia delle varie fasi del percorso formativo. • Valutazione ex-post, per verificare il grado di conseguimento dei risultati attesi. <p>La raccolta degli elementi valutativi avviene attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prove tradizionali (esercitazioni orali e pratiche); • Prove oggettive e interattive-multimediali; • Semplici situazioni di problem solving; • Osservazioni sistematiche e occasionali; • Ricostruzioni assistite; • Analisi di produzioni e manufatti anche multimediali, individuali, di coppia, di gruppo e di classe; • Autovalutazione individuale.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Matematica</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>RMAA8F8057</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>19 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LOGICAMATE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: MATEMATICA IN GIOCO

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	MATEMATICA IN GIOCO



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Progetto che incentiva il gusto per la matematica attraverso il gioco e percorsi alternativi e accattivanti, favorendo il miglioramento delle competenze di base.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Migliorare la qualità degli apprendimenti e il consolidamento delle competenze in matematica; • Integrare e rafforzare gli interventi curricolari, nonché la padronanza da parte degli allievi, soprattutto con difficoltà di apprendimento, degli elementi strutturali (cognitivi, procedurali, riflessivi) della competenza matematica, attraverso percorsi didattici innovativi. • Prevenzione e contrasto della dispersione scolastica. <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forme geometriche nella realtà quotidiana; - Problematizzazione dell'esperienza e logica applicata alla pratica; - Acquisizione della padronanza e della consapevolezza nel calcolo. <p>La metodologia sarà legata alla pratica laboratoriale e al gioco didattico per suscitare l'interesse e la motivazione negli alunni e come mediatore e produttore di conoscenze. Esso pone di fronte a situazioni che obbligano a prendere decisioni, ad organizzare e riorganizzare continuamente le informazioni di cui si dispone, quindi si tratta di una vera "palestra" di problem solving.</p> <p>L'apprendimento sarà favorito da attività a coppie, per piccoli gruppi o per gruppi di livello, con un approccio sensoriale immersivo e con forme di manipolazione tradizionali e non (ad es. il touch screen).</p> <p>Al fine di promuovere una didattica attiva saranno applicate le strategie di Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing, etc.</p> <p>Ricadute attese sugli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo di un atteggiamento positivo verso la matematica vista come disciplina creativa - Miglioramento della comprensione dei concetti e dell'autonomia operativa - Capacità di inventare situazioni-problema da argomentare in modo corretto - Capacità di esporre le soluzioni e i procedimenti - Acquisizione del gusto di risolvere situazioni enigmatiche che richiedono intuizione e riflessione. - Capacità di utilizzare gli strumenti acquisiti in contesti diversi da quelli tradizionali <p>Per avere evidenze tangibili sull'efficacia del progetto si renderanno necessari strumenti di valutazione. In particolare, sarà necessaria un'analisi quantitativa sulle variazioni di esiti oggettivi e misurabili in un'ottica di valutazione d'impatto.</p> <p>Verranno realizzati dagli studenti prodotti di tipo cartaceo e digitale a consolidamento e testimonianza del lavoro svolto.</p> <p>Le insegnanti prevedono forme di monitoraggio e valutazione che consentano di evidenziare i punti di forza e/o di debolezza e gli elementi di replicabilità del progetto. La valutazione d'impatto dovrà essere in grado di rilevare una relazione diretta tra gli interventi messi in campo e il cambiamento osservato nella valutazione degli apprendimenti.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Matematica</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>RMEE8F803A</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>19 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA IN GIOCO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Scienze

Titolo: SCIENZE PER PASSIONE

Dettagli modulo

Titolo modulo	SCIENZE PER PASSIONE
Descrizione modulo	<p>Il progetto intende sviluppare un atteggiamento scientifico di base, che consenta l'acquisizione di abilità cognitive generali e una crescente padronanza delle tecniche di indagine e delle procedure sperimentali, al fine di innalzare il livello delle competenze scientifiche.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Innalzamento del livello delle competenze scientifiche in base ai moduli scelti attraverso una didattica laboratoriale di tipo innovativo; - Prevenzione e contrasto della dispersione scolastica; - Avvicinare gli studenti al lavoro cooperativo; - Finalizzazione di un progetto comune condiviso. <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzazione di esperimenti riguardanti la crescita delle piante; - realizzazione di esperimenti riguardanti la metamorfosi di alcune specie di animali; - realizzazione di un orto; - uso del microscopio <p>La metodologia si baserà su una didattica laboratoriale attiva, sul cooperative learning, sull'apprendimento per scoperta e sul problem solving che motiva e coinvolge globalmente e attivamente tutti gli alunni.</p> <p>L'apprendimento sarà favorito da una didattica attiva e innovativa basata su: dibattiti, Tutoring, Peer-education, Flippedclassroom,</p> <p>Ricadute attese sugli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo di un atteggiamento positivo verso le scienze - Miglioramento della comprensione dei concetti e dell'autonomia operativa - Capacità di esporre le soluzioni e i procedimenti - Capacità di utilizzare gli strumenti acquisiti in contesti diversi da quelli tradizionali <p>E' prevista una valutazione d'impatto sui destinatari in grado di rilevare una relazione diretta tra gli interventi messi in campo e il cambiamento osservato nella valutazione degli apprendimenti.</p> <p>La sostenibilità del progetto prevede la condivisione dell'impostazione Generale del lavoro per poi, eventualmente, riadattarlo in modo collaborativo a contesti diversi.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018



Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	RMAA8F8046
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SCIENZE PER PASSIONE

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua straniera
Titolo: ACTION!

Dettagli modulo

Titolo modulo	ACTION!
----------------------	---------



**Descrizione
modulo**

Il progetto in linea con il Consiglio d'Europa e con il Common European Framework, in riferimento al PON "Per la scuola" 2014-2020 e in accordo con il PTOF 2016-2019 dell'Istituto, si prefigge di realizzare un breve cortometraggio in lingua inglese. Gli studenti diventano dunque attori in un laboratorio espressivo che proprio per sua struttura consente il controllo del "filtro affettivo" (Krashen), componente rilevante in tutti gli studenti e particolarmente in quelli più "fragili". Soprattutto nell'apprendimento di una lingua straniera, le attività laboratoriali facilitano i rapporti interpersonali e di fatto la comunicazione in lingua. Di particolare rilevanza il supporto degli strumenti multimediali che vanno dalla registrazione del cortometraggio, alla creazione di database e alla condivisione dei prodotti in modalità open source.

L'obiettivo è sviluppare un lavoro integrato sulle quattro abilità (ascoltare, parlare, leggere e scrivere) privilegiando l'area audio-orale dando ampio spazio alla prosodia. Tra le possibili produzioni il cortometraggio è apparso particolare veicolo di interesse, motivazione e coinvolgimento, nell'ottica di un piano didattico inclusivo volto al potenziamento delle competenze di base di ciascuna individualità. La realizzazione di un cortometraggio rende necessario mettere in campo abilità disparate che richiedano la messa in gioco di competenze diverse (stesura del testo, ricerca della sceneggiatura e delle musiche,impiego di materiali multimediali, etc.).

In una smartschool, questo progetto si fonda sull'interesse degli studenti per le tecnologie della comunicazione e dell'informazione (TIC) e si prefigge l'obiettivo di realizzare due database fruibili dall'intera comunità scolastica: uno di file audio ottenuti tramite sintetizzatori vocali e sistemi di registrazione audio (microfoni digitali, editing audio) l'altro con l'acquisizione di immagini video registrate durante le lezioni.

La fascia di studenti a cui è destinato il progetto ha bisogno di rinforzare la propria autostima, la fiducia nelle proprie potenzialità e la consapevolezza delle stesse. La validità del progetto è data dal recupero dell'interesse e della partecipazione dei destinatari finalizzato al miglioramento delle abilità audio-orali. Il progetto è rivolto agli studenti delle classi terze che necessitano di consolidare le competenze di base ed è di fatto pensato anche per gli studenti con DSA in quanto utilizza tecniche e strumenti particolarmente efficaci per gli studenti con disturbi specifici dell'apprendimento.L'individuazione dei destinatari avverrà tramite la somministrazione di un questionario realizzato ad hoc dal responsabile del progetto e rivolto ai docenti delle classi terze. La lettura statistica e qualitativa dei dati consentirà di formare un gruppo di studenti omogeneo per esigenza di consolidamento ed eterogeneo per i diversi bisogni rilevati.

L'inclusione è tra gli obiettivi principali del progetto. Gli studenti che hanno difficoltà sociali, culturali e relazionali manifestano fragilità nell'apprendimento di una lingua straniera e soprattutto nella comunicazione e nella ricezione orale. L'ascolto nella lezione frontale potrebbe risultare particolarmente ansiogeno e anche l'esposizione orale potrebbe essere compromessa dal timore dell'errore: le variabili individuali di ciascuno studente spesso compromettono i risultati delle valutazioni.

Per favorire l'inclusione è necessario:

- lavorare in Cooperative learning, le interazioni in classe consentono di creare un clima di condivisione e di collaborazione;
- differenziare le proposte operative per potenziare le competenze di ciascuno attraverso una didattica attiva e laboratoriale;
- gestire l'errore nell'ottica del miglioramento;
- stabilire un patto valutativo trasparente con gli studenti per distinguere i momenti valutativi e non;
- impiegare strumenti multimediali e piattaforme interattive in modalità blended per consentire la condivisione in rete di tutte le fasi del progetto, dalla progettazione alla realizzazione finale del lavoro. Tutto il materiale risulta dunque fruibile dall'intera comunità scolastica. In quest'ottica gli studenti e le loro famiglie saranno coinvolti nel progetto fin dalla presentazione poiché la piattaforma Moodle è di facile accesso e consente agli utenti coinvolti di intervenire, interagire, condividere materiali, lavorare individualmente, in piccoli e grandi gruppi. Per stabilire un "feeling" di impatto il referente interverrà in piattaforma per presentare il progetto. Il contatto con gli studenti e con le famiglie sarà quotidiano e costituito da interventi e proposte mirati al coinvolgimento e allo sviluppo di graduali stimoli didattici. Si considera efficace la presenza puntuale dell'esperto in piattaforma che guida "con mano leggera" (A. Zoi)



Il progetto si pone innovativo per le scelte metodologiche, le tecniche e gli strumenti. L'uso attivo della lingua è finalizzato ad uno scopo definito e condiviso: la realizzazione di un cortometraggio. In quest'ottica le attività e le tecniche si muovono in una cornice di cooperazione secondo le istanze del Cooperative learning che rende il percorso didattico rassicurante e ricco delle competenze di tutti. Nell'organizzazione della classe anche la gestione dell'errore costituisce un momento di ricerca e di graduale consapevolezza linguistica. Le tecniche selezionate vogliono essere più varie possibili per rispondere ai diversi stili di apprendimento e per motivare. Il problemsolving permette a ciascuno studente di mettere in gioco le proprie competenze. Il podcasting rende gli studenti autori e i testi inventati nel laboratorio di scrittura creativa diventano il copione. Le registrazioni fissano le realizzazioni e le mantengono fruibili in rete mediante strumenti open source quali la piattaforma Moodle. L'uso di sintetizzatori vocali migliora la comprensione, l'impiego di microfono e di editing audio permette di approfondire tecniche di lettura ad alta voce e migliora la prosodia. Le registrazioni costituiscono un database riutilizzabile al bisogno. Gli studenti attori "si sciolgono" nel role play.

- potenziamento delle competenze di base relative alla lingua inglese, di quelle audio-orali in particolare
- Potenziamento della capacità di comunicare e di interagire in lingua inglese
- sviluppo di una didattica collaborativa tra studenti – docenti - famiglie tramite l'uso della piattaforma Moodle
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio
- aumento delle competenze digitali degli alunni

La sospensione del momento valutativo a favore dell'intero processo di insegnamento/apprendimento tende all'autovalutazione intesa come riconoscimento dei miglioramenti personali in itinere attraverso prove semi-strutturate misurabili da parte di ciascuno. Le fasi di verifica in itinere saranno periodiche per consentire il confronto tra i risultati ottenuti con gli obiettivi previsti dalla progettazione.

La prova di verifica finale, in linea con gli obiettivi prefissati, consiste in una prova di produzione orale in cui gli studenti sono invitati a ri-utilizzare in un nuovo contesto le strutture acquisite.

La piattaforma Moodle darà modo di compilare online un questionario di gradimento da parte di tutti i soggetti coinvolti (docenti, studenti, famiglie). L'analisi statistica e quantitativa dei dati permetterà di evidenziare i punti di forza e di debolezza del progetto secondo le istanze della flessibilità.

Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM8F8017
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ACTION!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. VELLETRI SUD-OVEST
(RMIC8F8006)

Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
LA SCUOLA A MISURA DI BAMBINO	€ 19.911,60
I RAGAZZI CRESCONO INSIEME	€ 44.905,20
TOTALE PROGETTO	€ 64.816,80

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 35972)
Importo totale richiesto	€ 64.816,80
Num. Delibera collegio docenti	1739
Data Delibera collegio docenti	28/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	1740
Data Delibera consiglio d'istituto	26/04/2017
Data e ora inoltro	05/05/2017 14:30:11
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Linguaggi: <u>GIVE ME FIVE</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>IL PERCORSO MOTORIO.... PER LA VITA, LA PSICOMOTRICITA'</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>GIOCANDO CON L'ARTE</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.): <u>PER SCRIVERE POSSO USARE</u>	€ 4.977,90	
	Totale Progetto "LA SCUOLA A MISURA DI BAMBINO"	€ 19.911,60	€ 20.000,00



10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>ALLA SCOPERTA DI VELLETRI NOI MINIGUIDE</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>LE PAROLE CHE CONTANO</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>COSTRUIRE INSIEME PER IMPARARE</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>ARTICOLO 34</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>'A COME ... ALFABETO</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>LOGICAMATE</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA IN GIOCO</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>SCIENZE PER PASSIONE</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>ACTION!</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "I RAGAZZI CRESCONO INSIEME"	€ 44.905,20	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 64.816,80	