



Candidatura N. 27156 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	EX S.M. 'G.PASCOLI'
Codice meccanografico	MTIC82700A
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA PARINI 1
Provincia	MT
Comune	Matera
CAP	75100
Telefono	0835386254
E-mail	MTIC82700A@istruzione.it
Sito web	www.scuolapascolimatera.gov.it
Numero alunni	1448
Plessi	MTAA827017 - VIA LAZZERA MTAA827028 - VIA S.GIOVANNI DA MATERA MTEE82701C - ALDO MORO MTEE82702D - PIAZZA F.S.NITTI MTEE82703E - VIA LUCREZIO MTMM82701B - SMS "G.PASCOLI"



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 27156 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione motoria; sport; gioco didattico	movimentiamoci....tra gioco e sport	€ 5.082,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	mens sana in corpore sano-tutti in tuta	€ 5.082,00
Musica strumentale; canto corale	Les Choristes	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	ambient_arti	€ 5.082,00
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	"Identità e Innovazione: Le tradizioni culinarie del territorio incontrano il web. La comunicazione digitale Low Cost"	€ 5.082,00
Innovazione didattica e digitale	la palestra tecnologica	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	La bottega delle parole	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	In gioco con la matematica	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00



Articolazione della candidatura

10.1.1 - Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti

Sezione: Progetto

Progetto	
Titolo progetto	La scuola al centro delle periferie
Descrizione progetto	<p>La proposta progettuale nasce dalla consapevolezza che una parte dei nostri alunni vive situazioni socio-culturali di grande svantaggio, un'altra parte da non trascurare possiede delle competenze di base minime, ed un'altra, ancora, presenta una forte demotivazione derivante, probabilmente, dalla inconscia consapevolezza di non essere in possesso di adeguati strumenti. Infatti, i dati forniti dalla Segreteria riguardanti gli ultimi tre anni scolastici hanno evidenziato come il numero degli alunni con difficoltà negli apprendimenti, è da non trascurare. Le difficoltà maggiori, per questi alunni, risiedono nell'incapacità di comunicare e di costruire, con i tempi dell'orario scolastico, un adeguato percorso di apprendimento: molti alunni sono poveri nell'espressione e nella comprensione; fanno fatica ad accettare il limite e la norma; hanno sentimenti di sfiducia, apatia, disinteresse e soprattutto, scarsità di occasioni e di dialogo/ascolto, rielaborazione, di relazioni non competitive, scarsità di occasioni di protagonismo, responsabilizzazione, partecipazione, espressione di sé.</p> <p>Non possiedono competenze di base della lingua italiana, veicolo indispensabile per la costruzione di rapporti interpersonali e integrazione sociale. Da qui la necessità per la Scuola di disporre di maggiori risorse, in termini di tempo- spazio- azione in grado di offrire opportunità di crescita congrui ai loro bisogni. La scuola in questi casi viene vissuta come luogo dell'obbligo e non dell'opportunità. L'idea progettuale, da realizzare nei momenti di chiusura della scuola stessa, si concretizzerà attraverso lo sviluppo dei moduli elaborati. Obiettivo formativo prioritario sarà: Superare il disagio dei giovani allievi originato da difficili situazioni familiari; sentirsi parte integrante della comunità sociale di appartenenza; valorizzare le differenze individuali quali fonti di crescita e ricchezza per tutti; ampliare il proprio patrimonio culturale. Favorire lo sviluppo globale dello studente</p>



come persona, attraverso un utilizzo finalizzato delle conoscenze e un potenziamento della capacità di analisi e di risoluzione dei problemi. Stimolare la maturazione da parte dello studente di un insieme di abilità finalizzate alla costruzione attiva della propria esperienza di vita. In questa prospettiva fondamentale risulterà il rapporto dialettico fra scuola e territorio inteso come coinvolgimento delle agenzie formative extrascolastiche. Ed è proprio alle agenzie formative del territorio che abbiamo guardato per la redazione- pianificazione dell'idea progettuale che si svilupperà essenzialmente su due direttrici: la prima mirerà a fornire le competenze di base a quella fascia di alunni che presenta difficoltà negli apprendimenti in generale, nella comunicazione e logica in particolare; la seconda, invece, mirerà a recuperare la creatività, l'emotività, a offrire ai bambini e adolescenti opportunità di crescita e sviluppo, sperimentare e far fiorire i loro talenti attraverso l'accesso programmato ad attività ludico-ricreative e formative quali: attività motorie, artistiche, laboratori di teatro, arte, scrittura, musica, laboratori di educazione alla multiculturalità; in un luogo sicuro e protetto dove poter trascorrere un tempo sereno e ricco di opportunità con personale qualificato dal punto di vista educativo e adeguatamente formato sui criteri e parametri legati alla promozione di corretti stili di vita nei soggetti a rischio abbandono o insuccesso scolastico. I moduli della prima azione sono: La bottega delle parole, Io=l'altro (comunicare nella madre lingua), In gioco con la matematica (risolvere problemi-competenze logico-matematiche), La palestra tecnologica (competenze digitali e trasversale ai due precedenti moduli). I moduli della seconda azioni sono: Les Choristes, Ambient_arti, "Identità e Innovazione: Le tradizioni culinarie del territorio incontrano il web. La comunicazione digitale Low Cost" (competenza Identità ed espressione culturale). La caratteristica di questa seconda azione è il tentativo di rafforzare il senso di appartenenza alla comunità attraverso la riscoperta delle tradizioni locali. Gli obiettivi formativi relativi a ciascuna azione sono:

Azione 1. Favorire un passaggio graduale e non traumatico dalla lingua del paese d'origine a quella del paese ospitante; utilizzare il processo di apprendimento della



lingua italiana come mezzo di comunicazione, conoscenze e scambio culturale; utilizzare la comunicazione verbale e scritta per l'espressione dei bisogni e dei vissuti quotidiani. Sviluppo della capacità di rielaborare le conoscenze acquisite e le abilità conseguite trasformandole gradatamente in competenze. Approfondimento e organizzazione delle conoscenze.

Azione 2. Sviluppare abilità interpersonali adeguate; attivare comportamenti d'interazione, cioè di una modalità di rapportarsi che tenga conto degli obiettivi propri e anche di quelli altrui; superare la paura del giudizio altrui quale elemento inibitorio del comportamento sociale, tipico della timidezza; sviluppare strategie relazionali complesse per giungere ad una consapevolezza sociale, sviluppare l'autonomia personale e le abilità espressive. Acquisire la consapevolezza dei propri stili cognitivi; essere in grado di "orientare sé stesso" ovvero di auto-orientarsi tra le diverse possibilità che il mondo offre, dopo aver conquistato con maggior chiarezza una buona consapevolezza della propria personalità e delle proprie intime aspirazioni. La caratteristica di questi moduli nella loro realizzazione sarà l'assunzione di una metodologia innovativa che terrà in primo luogo presente i reali bisogni dei fruitori e , attraverso la costruzione di un ambiente di apprendimento maggiormente coinvolgente e accogliente, per mettere gli alunni in condizione di imparare facendo. Nello specifico:

Azione 1) Utilizzo di facilitatori atti a favorire un approccio agevole e costruttivo all'apprendimento della lingua italiana; Utilizzo del Peer tutoring; Apprendimento significativo, sviluppato sulla base dell'esperienza individuale, basato su un sapere in cui le nuove informazioni si mettono in relazione con quelle già possedute per divenire patrimonio individuale; Apprendimento collaborativo, per mezzo del quale le risorse individuali, attraverso il confronto e la mediazione diventano patrimonio comune.

Azione 2.) "locus of control", cioè aiutare l'alunno ad individuare il luogo in cui si trovano i fattori responsabili, ovvero le cause dei successi e degli insuccessi. Operare attraverso un sistema di apprendimento ricorsivo, attraverso l'approfondimento ciclico e sistematico dei nuclei concettuali irrinunciabili, appresi in



modo sintetico e prioritario; Suscitare motivazione negli allievi; Suscitare l'interesse, la curiosità, la passione attraverso un' azione formativa varia e stimolante; Sollecitare gli allievi ad assumere nelle attività spirito critico, riflessione razionale, senso logico; Utilizzare metodologie consone agli obiettivi formativi e didattici come: lezioni frontali, cooperative learning, lavori di gruppo, lezioni partecipate.

Tutte le attività progettate avranno carattere laboratoriale, rendendo gli alunni i soggetti direttamente responsabili

dell'apprendimento, i protagonisti di una scuola nella quale poter raccontare le proprie esperienze, emozioni, valori che costituiscono la base autentica dell'imparare. E' una didattica che promuove atteggiamenti metacognitivi e autovalutativi. Si tratta di rendere lo studente esperto di un certo dominio individuato sulla base delle proprie attitudini personali. In questo caso il laboratorio non è più solo un ambiente strutturato di apprendimento ma diventa per gli alunni, soprattutto quelli in difficoltà, un'opportunità di conoscere e sperimentare le proprie attitudini e competenze. Superamento delle difficoltà scolastiche; inserimento attivo nell' ambiente scolastico ed extrascolastico; graduale superamento delle mis-conoscenze; acquisizione di fiducia in sé e autonomia; comprensione della realtà circostante e capacità di esprimere i bisogni attraverso un'efficace comunicazione; acquisizione di maggiore autostima per superare gli insuccessi scolastici.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio e indicare i fattori che maggiormente incidono sulla dispersione scolastica all'interno dell'istituzione scolastica.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'azione che si intende mettere in atto ha l'obiettivo di creare un presidio sociale in un plesso dell'Istituto, ubicato in un quartiere di edilizia popolare, caratterizzato da un'utenza con svantaggio socio-culturale. Infatti una parte degli alunni, di scuola Primaria e di scuola secondaria di primo grado, è attenzionata dai servizi sociali e vive in un contesto familiare scarsamente stimolante, con genitori disoccupati e/o ai domiciliari. I fattori che maggiormente incidono sulla poca affezione alla vita scolastica, con il relativo insuccesso scolastico è determinato proprio dal contesto sociale in cui questi preadolescenti vivono la loro quotidianità. Si vuole offrire ai ragazzi l'opportunità, attraverso l'attivazione dei moduli che in seguito saranno declinati, di creare la propria e personale 'Cassetta degli attrezzi' per affrontare le sfide che nella loro vita incontreranno, una *bolla* di evasione e di rigenerazione culturale.

Obiettivi

Indicare gli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto anche in collegamento con altre attività realizzate, o che si intendono realizzare, dalla scuola al suo interno e in collaborazione col territorio.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto, aperto a tutti i bambini e gli adolescenti, inserito in un contesto territoriale caratterizzato dall'assenza di opportunità formative, ha tra gli obiettivi principali quello di: offrire ai bambini e adolescenti **opportunità di crescita** e sviluppo, di sperimentare e **far fiorire i loro talenti** attraverso l'**accesso programmato ad attività ludico-ricreative** e formative quali: supporto scolastico, promozione della lettura, attività motorie, artistiche, laboratori di teatro, arte, scrittura, musica, laboratori di educazione alla multiculturalità; garantire un **luogo sicuro e protetto** dove i bambini e gli adolescenti possano trascorrere un tempo sereno e ricco di opportunità con i loro coetanei; garantire **personale qualificato** dal punto di vista educativo e adeguatamente formato sui criteri e parametri legati alla promozione di corretti stili di vita nei soggetti a rischio abbandono o insuccesso scolastico. Contestualmente nel nostro Istituto sono stati attivati percorsi di recupero delle potenzialità intrinseche degli allievi attraverso l'attivazione di protocolli formativi con le agenzie, enti e associazioni presenti sul territorio: monitoraggio delle difficoltà di apprendimento; corsi in L2; recupero delle competenze di base; esplorazione del territorio. La realizzazione dell'azione progettuale, consentirebbe la realizzazione di un **presidio sociale riconosciuto sul territorio** in grado di catalizzare e **mettere in rete le diverse risorse educative**, formali ed informali, per contribuire alla costruzione di una "comunità educante" che accompagni i bambini e gli adolescenti nella loro crescita.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

I dati forniti dalla segreteria, l'analisi delle documentazioni presenti nei fascicoli personali degli alunni, la rilevazione degli apprendimenti predisposti dalle agenzie di riferimento, le difficoltà nella gestione della personalizzazione dei percorsi individualizzati, offrono una visione abbastanza chiara della realtà: una parte da non trascurare dei nostri ragazzi presenta difficoltà scolastiche legate alla situazione sociale che vive. Tutti costoro non saranno in grado di affrontare le sfide sempre più complesse del mondo del lavoro. Hanno bisogni educativi speciali. Necessitano di un luogo di decompressione sociale. Gli alunni individuati presentano un quoziente intellettivo adeguato e un normale comportamento adattivo ma incontrano difficoltà nella lettura, scrittura, calcolo, scarsa capacità di autoregolazione cognitiva e comportamentale. Questi alunni hanno bisogno di un intervento didattico mirato perché il loro bisogno educativo è speciale. Da qui la necessità di ideare un percorso progettuale che utilizzi una didattica "diversa" attraverso percorsi diversificati, una didattica il cui obiettivo prioritario è fornire ai ragazzi di un metodo di studio autonomo ma anche recuperare facoltà superiori del pensiero attraverso l'acquisizione di competenze.

Indicare quali azioni specifiche (di contrasto alla dispersione scolastica) si intende realizzare

Ad esempio creazione di nuovi spazi per l'apprendimento, ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, uso delle ICT per nuove modalità di apprendimento e che necessitano di nuovi tempi.

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La povertà educativa è definita come "la privazione da parte dei bambini della possibilità di apprendere, sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni". Questa deprivazione comporta un grosso limite allo sviluppo di competenze cognitive, relazionali e sociali, fondamentali per il benessere futuro e per una partecipazione attiva nella società delle giovani generazioni.

Le azioni educative e culturali che si intendono intraprendere attraverso la partecipazione degli alunni ad attività ricreative, sportive e culturali extra-curricolari mirano a evitare la trasmissione intergenerazionale dello svantaggio socio-economico e culturale determinata dal legame esistente tra povertà economica delle famiglie e povertà educativa dei figli.

Per riuscire in questo intento è fondamentale l'impegno e il coinvolgimento di attori chiave quali istituzioni, associazioni, comunità locali. Per dare avvio al processo si intendono intraprendere azioni finalizzate all'apprendimento e allo sviluppo: tutti i minori devono poter raggiungere i **livelli minimi di competenze in matematica e lettura** ma anche avere l'opportunità di sperimentare, sviluppare capacità, talenti ed aspirazioni, fare sport in modo continuativo, utilizzare internet, leggere libri.



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 EX S.M. 'G.PASCOLI'
(MTIC82700A)

Indicare come si intende garantire l'eventuale apertura della scuola oltre l'orario scolastico

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il nostro Istituto Comprensivo consta di tre plessi, ubicati in diverse zone della città. Il plesso in cui si intende realizzare il progetto è quello della scuola primaria "Nitti" ubicato in un quartiere di residenza popolare, nato in seguito allo sfollamento dei Sassi, e in cui fortemente si avverte una sorta di deprivazione economico-sociale e di uno svantaggio culturale. Il nostro Istituto, pertanto, anche attraverso l'attivazione di azioni progettuali di questa portata, ha l'ambizione di voler realizzare una sorta di presidio sociale, un luogo in cui gli adolescenti possano ritrovarsi e formarsi al di là ma coerentemente con il curriculum della scuola stessa. Il plesso, in posizione centrale rispetto al quartiere, presenta un'ampia struttura dislocata su due piani, dotata di palestra e laboratori e un ampio giardino esterno. Il progetto garantirà l'apertura della scuola in orario pomeridiano per tutta la settimana, dal lunedì al sabato, al di fuori del normale orario di servizio. Sarà garantita, oltre al tutor e all'esperto, la costante presenza di personale ATA. Gli otto moduli previsti impegneranno, ciascuno, due pomeriggi a settimana.

Indicare quali metodologie didattiche si intende adottare per la realizzazione del progetto

Ad esempio attività di rinforzo o ampliamento del curriculum, approccio laboratoriale, esperienza scuola-lavoro, ecc.
(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

La metodologia, che si utilizza nel nostro Istituto e nella quale si inquadra il progetto, prevede la realizzazione di interventi mirati ad un'azione preventiva globale per evitare la cronicizzazione di comportamenti devianti. All'interno di tale metodologia sono collocati valori quali la promozione umana, la solidarietà, l'accoglienza, la formazione e l'innovazione. Tutti elementi che mirano alla realizzazione degli obiettivi prefissati.

Principi della nostra metodologia didattica inclusiva sono:

1. Tutti possono imparare;
2. Ognuno è speciale;
3. La diversità è un punto di forza;
4. L'apprendimento si intensifica con la cooperazione sinergica delle agenzie educative;
5. L'apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare attraverso le azioni, in cui i partecipanti perseguono un obiettivo concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali al raggiungimento dell'obiettivo.
6. Programmazione di obiettivi in grado di motivarli ed indurli a mettere in gioco le loro conoscenze pregresse creando una situazione ideale per l'integrazione delle nuove.
7. Potenziare l'autostima e la conoscenza di sé.



Indicare le eventuali modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'I.C. Pascoli di Matera ha un obiettivo concreto, reale: realizzare una scuola che sia la più potente leva contro le disuguaglianze, in grado di accompagnare tutti i propri allievi nel percorso verso il successo scolastico e formativo. L'I.C. Pascoli ha fatto proprie le indicazioni ministeriali per muoversi ed operare in un'ottica pienamente inclusiva ponendo attenzione ed impegno ai bisogni di tutti gli alunni a prescindere dalle diversità di carattere funzionale, di natura socio-economica o culturale. In questa prospettiva uno dei compiti prioritari della nostra scuola è quello di offrire a tutti gli alunni, ognuno secondo le proprie possibilità e potenzialità, l'opportunità di realizzarsi come persona per una migliore e più efficace integrazione nella società. In questa prospettiva si inserisce la pianificazione delle attività progettate per la presente candidatura e che, se approvata, entrerebbe in modo coerente nel progetto di Istituto a completamento di quanto già progettato e in fase di realizzazione: *Un salto nel passato con lo sguardo rivolto al futuro*, teso a potenziare le competenze linguistiche, matematiche, digitali ed espressive; *All'insuccesso dico NO*, progetto realizzato per ridurre le situazioni di svantaggio socio-culturale.

Indicare il contributo alla realizzazione del progetto fornito da altre scuole e da soggetti pubblici e privati del territorio

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Uno degli elementi maggiormente auspicati sia nella Scuola che nel territorio è la ricerca del collegamento tra i vari soggetti pubblici e privati che si occupano di educazione e di formazione. In questo quadro le risorse della famiglia, della scuola, degli Enti Locali e dell'associazionismo entrano in relazione e lavorano "in rete" per concertare un progetto unitario di interventi. Il progetto candidato dal nostro Istituto Scolastico ha saputo implementare attraverso un "laboratorio aperto di progettazione" molteplici occasioni di arricchimento formativo in sintonia con una programmazione didattica curricolare propria di ciascuna istituzione scolastica. La nostra realtà scolastica si caratterizza come "scuola aperta" alle istanze della famiglia e del territorio in un rapporto di scambio di esperienze, contenuti e relazioni. Alla luce di ciò, fondamentale è risultato il contributo offerto dagli esperti delle associazioni: a loro si è fatto riferimento per acquisire la mentalità progettuale tipica di chi si rapporta con il privato; da loro si è acquisita la consapevolezza che ogni progetto ha la sua valenza e importanza solo se pianificato tenendo ben presente tutti i passaggi che partono dall'analisi dei bisogni sino ad arrivare alla definizione dei risultati attesi.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Attraverso la messa appunto dei moduli si intende personalizzare gli interventi didattici, a partire dall'analisi delle competenze da sviluppare (comunicare nella lingua madre, digitale, matematico-scientifiche, identità ed espressione culturale), e degli stili cognitivi di ogni allievo, favorendo un approccio metodologico interattivo, laboratoriale e cooperativo. Di grande aiuto sarà l'utilizzo di strumenti digitali coniugati alla manualità. L'innovazione è data dalla consapevolezza e la voluta connessione con i quadri di riferimento:

Comma 7 della legge 107

- a) valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea
- b) potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche;
- i) potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- p) Valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- h) sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale
- m) valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie
- q) individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla valorizzazione degli alunni

Manifesto delle Avanguardie educative Promuovere l'innovazione perché sia sostenibile e trasferibile: obiettivo delle scuole d'avanguardia è individuare l'innovazione, connotarla e declinarla affinché sia concretamente praticabile, sostenibile e trasferibile ad altre realtà che ne abbiano i presupposti.

Trasformare il modello trasmissivo della scuola: oltre l'erogazione della lezione dalla cattedra verso modalità di apprendimento attivo, anche con l'ausilio di simulazioni, giochi didattici, attività "hands-on", ed altro.



Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le azioni proposte dal progetto candidato partono dalla ricezione delle indicazioni di “Verso Europa 2020” dell’Unione Europea nelle quali si individua come prioritario l’obiettivo di ridurre entro il 2020 la percentuale media di dispersione scolastica ad un dato non superiore al 10%. I moduli progettati si realizzeranno attraverso la promozione di attività ludico-culturali stimolanti e innovative, in modo da coinvolgere ragazzi con scarsi interessi, che vivono con disagio la scuola, che non riescono a gestire la noia della quotidianità se non utilizzando in maniera impropria i social network, concentrando la propria attenzione su immagini digitali e giochi elettronici, perdendo così la forza dell’immaginazione, della fantasia, del sogno che aiutano a superare le difficoltà della vita quotidiana. Che cosa ci aspettiamo da questo progetto? Sicuramente recuperare l’interesse, la motivazione di questi ragazzi, realizzare un luogo di aggregazione sociale, un presidio in cui possano trovare nuovi stimoli per “compensare” situazioni di svantaggio socio-economico, dando loro la possibilità di rafforzare le proprie competenze disciplinari e far crescere la loro autostima per migliorare la loro qualità di vita.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l’istituzione scolastica o previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Progetto del PTOF?	Anno scolastico	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
All'insuccesso dico No	No	2016/2017		http://www.scuolapascolimatera.gov.it/progetto-aree-a-rischio-2/
Un salto nel passato con lo sguardo al futuro	Sì		pagina 56	http://www.scuolapascolimatera.gov.it/un-salto-nel-passato-con-lo-sguardo-al-futuro/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Nessun partenariato inserito.

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale



movimentiamoci....tra gioco e sport	€ 5.082,00
mens sana in corpore sano-tutti in tuta	€ 5.082,00
Les Choristes	€ 5.082,00
ambient_arti	€ 5.082,00
"Identità e Innovazione: Le tradizioni culinarie del territorio incontrano il web. La comunicazione digitale Low Cost"	€ 5.082,00
la palestra tecnologica	€ 5.082,00
La bottega delle parole	€ 5.082,00
In gioco con la matematica	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 40.656,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: movimentiamoci....tra gioco e sport

Dettagli modulo

Titolo modulo	movimentiamoci....tra gioco e sport
Descrizione modulo	<p>Movimentiamoci tra gioco e sport</p> <p>Possiamo considerare le attività motorie e sportive una risorsa culturale riconosciuta e consolidata nell'ambito delle moderne Scienze dell'Educazione; il loro contributo assume un valore formativo che si connette a quello delle altre discipline nel favorire i processi di apprendimento, maturazione della personalità, socializzazione e crescita come soggetti attivi, responsabili ed equilibrati.</p> <p>Il nostro Istituto, in linea con le indicazioni di tutti i più recenti documenti ministeriali, ha elaborato un piano di interventi dalla Scuola Primaria alla Secondaria di primo grado con un unico filo conduttore: al centro del progetto educativo è posto il singolo allievo con le sue necessità di formazione culturale e sociale rilevate e declinate in relazione alle caratteristiche dei diversi periodi evolutivi.</p> <p>L'attuale contesto sociale richiede all'Istituzione Scolastica e alle agenzie educative che coagiscono con essa un'attenzione profonda ai valori fondamentali del rispetto di sé e degli altri,</p>



della collaborazione e del vivere insieme, della capacità di “star bene con sé stessi per star bene con gli altri”. L'esperienza sportiva può portare un valido contributo nella formazione personale e culturale dei minori, contestualizzandosi in modo specifico in area motoria, connettendosi con le aree sociale, cognitiva ed affettiva e ponendosi anche in prospettiva di prevenzione al disagio, in collegamento e collaborazione con tutte le iniziative già presenti sul territorio.

Alla luce di queste riflessioni diventa quindi importante “scommettere” sull'attività motoria e sportiva con un progetto che possa contribuire a sostenere e sviluppare un “ambiente scuola formativo”, in grado di promuovere il benessere della persona e di contrastare efficacemente le prime forme di disagio e devianza giovanile. Il nostro progetto ha, quale finalità principale, l'avvio ed il potenziamento di un percorso di educazione motoria e sportiva che, prendendo le mosse dal gioco nelle sue molteplici forme e radici culturali, favorisca

- la piena integrazione tra bambini e ragazzi appartenenti a culture diverse,
- la socializzazione,
- l'acquisizione di un corretto stile di vita.

Il movimento e il gioco, momenti essenziali dell'attività motoria e dello sport, rispondono ad un bisogno primario della persona e contribuiscono al suo sviluppo armonico promuovendo inoltre la cultura del rispetto dell'altro, del rispetto delle regole che rappresentano importanti veicoli di inclusione sociale e di contrasto alle problematiche legate al disagio giovanile. L' ampliamento delle esperienze motorie dell'alunno verrà favorito dai collegamenti e dalle sinergie che la scuola concretizzerà con i soggetti esterni per realizzare attività complementari di avviamento alla pratica ludico-sportiva promuovendo l'inclusione dei soggetti più in difficoltà.

FINALITA'

Il nostro obiettivo prioritario è quello di individuare tre nuclei privilegiati di sviluppo grazie ai quali perseguire la formazione integrale della persona dell'alunno.

1. Conoscere meglio se stessi: migliorare progressivamente la conoscenza e la consapevolezza della propria identità corporea e la cura della propria persona (star bene).
2. Comunicare e relazionarsi positivamente con gli altri: essere consapevoli delle opportunità offerte dal gioco e dallo sport



per lo sviluppo di abilità prosociali (stare insieme).

3. Acquisire il valore delle regole e l'importanza dell'educazione alla legalità: riconoscere nell'attività motoria e sportiva i valori etici alla base della convivenza civile (star bene insieme).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il corpo e le funzioni senso-percettive

*Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente; riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestesiche).

*Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione e conseguenti all'esercizio fisico; gestire e controllare il proprio corpo in relazione all'impegno fisico richiesto sapendo controllare l'impiego delle capacità condizionali (forza, resistenza, velocità) adeguandole all'intensità e alla durata del compito motorio.

L'alfabeto del movimento: schemi motori e schemi posturali

*Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc).

*Padroneggiare efficacemente gli aspetti coordinativi segmentari (oculo-manuali e oculo-podali). Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.

*Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità e successione.

*Padroneggiare modalità esecutive differenti di molteplici condotte motorie (palleggiare-tirare, correre evitando/anticipando l'avversario, ecc) funzionali ai giochi di movimento.

Il movimento del corpo in relazione allo spazio e al tempo

*Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali; organizzare le proprie azioni motorie in rapporto a successioni temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche.

*Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e



con attrezzi.

*Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

*Padroneggiare più schemi motori attraverso una loro interazione secondo varianti esecutive spaziali, temporali, qualitative ed ambientali.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

*Utilizzare in modo personale il corpo ed il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.

*Essere in grado di assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.

*Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione; saper trasmettere contenuti emozionali attraverso i gesti e il movimento.

*Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando band musicali o strutture ritmiche.

Dal gioco allo sport

*Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi individuali e di squadra e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando ed interagendo positivamente con gli altri. *Partecipare attivamente al gioco motorio, prestando attenzione e memorizzando azioni e schemi di movimento.

*Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline sportive.

*Saper scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, accogliendo suggerimenti e correzioni. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.

*Padroneggiare il proprio corpo in situazioni di gioco motorio svolto in diversificati ambienti (ambiente naturale, ambiente acquatico, ecc.).

Sicurezza e prevenzione, salute e benessere

*Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.



	<p>*Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all’attività ludico-motoria.</p> <p>*Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p> <p>*Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutistici.</p> <p>Le regole, il fair play</p> <p>*Comprendere il “valore” delle regole e l’importanza di rispettarle per la buona riuscita dell’attività.</p> <p>*Saper esprimere le proprie opinioni nelle diverse situazioni di gioco; conoscere e applicare semplici regole del gioco sapendole anche trasferire a nuove esperienze.</p> <p>*Partecipare attivamente al gioco cooperando nel gruppo, accettando le diversità.</p> <p>*Partecipare attivamente ai giochi sportive e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità.</p> <p>*Saper affrontare con tranquillità le esperienze motorie accettando i vari ruoli previsti nei giochi e manifestando senso di responsabilità.</p>
Data inizio prevista	03/04/2017
Data fine prevista	17/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	MTEE82702D
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - l’acquisizione di un corretto stile di vita
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare



Scheda dei costi del modulo: movimentiamoci...tra gioco e sport

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

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: mens sana in corpore sano-tutti in tuta

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Titolo modulo	mens sana in corpore sano-tutti in tuta
Descrizione modulo	<p>Il presente progetto di educazione fisica ha come obiettivo prioritario lo sviluppo fisico in stretta correlazione con lo sviluppo psichico. Attraverso l'attività motoria, fondamentale per il benessere di ogni alunno, si intenderà rinforzare in maniera sinergica il pensiero logico. In palestra è possibile rendere più concreto e dimostrabile il pensiero logico, rendere quotidiani e reali i problemi che dal punto di vista di molti scolari servono a riempire fogli e quaderni ma non hanno immediata utilità. In ogni attività motoria invece, vengono forniti dati e mezzi e per il bambino è necessario mettersi personalmente in gioco per trovare la soluzione; in ogni gioco bisogna saper affrontare più di un problema e per ognuno di questi problemi individuare soluzioni e strategie; non solo! Il tutto deve avvenire in tempi rapidi.</p> <p>VANTAGGI DEL LABORATORIO</p> <p>Potersi muovere dal concreto all'astratto Ausilio alla memorizzazione dei concetti teorici attraverso il vissuto e l'esperienza personale Metodologia più stimolante per alunni poco motivati allo studio Percorsi semplificati per alunni diversamente abili Possibilità di offrire forme variate sugli stessi obiettivi disciplinari, per azioni di recupero e rafforzamento Possibilità di utilizzare tali esercitazioni in</p>



un momento di calo di attenzione o di stanchezza della classe
1° classe
Conoscere i numeri naturali
Contare in senso progressivo e regressivo
Raggruppare
Addizione, Sottrazione, prime strutture moltiplicative e inverse
Muoversi e Confrontare, ordinare
,instaurare relazioni
Descrivere sequenze
1° biennio
Utilizzare in modo vario e funzionale le rappresentazioni matematiche
Padronanza dei numeri naturali entro il 100 (contare, confrontare, scomporre...valore posizionale) Raggruppare
Riconoscere le principali forme e figure geometriche Simmetria (individuare, completare, realizzare)
Confrontare grandezze con l'uso di unità arbitrarie Classificare – ordinare –instaurare relazioni
Varia tipologia di situazioni problematiche
Approcci alla sistematici alla frazione (come parte, come rapporto...) Retta verticale, orizzontale, perpendicolare
Misura: approcci alle unità di misura ed uso di quelle arbitrarie
Uso concreto del linguaggio degli insiemi nelle operazioni di unione e intersezione
2° biennio
Consolidamento del concetto di frazione
Costruire –disegnare .. con strumenti e tecniche diverse figure geometriche piane....
Percorso chiuso: perimetro
Ricoprimento : area
INSIEMISTICA
Classificare e dividere sono le operazioni che si eseguono quando si distinguono in classi gruppi, sottogruppi, insiemi e sottoinsiemi, cose, oggetti, fatti, persone, animali, ecc...; secondo rapporti di somiglianza e differenza, relativamente alle misure, alle forme, ai colori, al materiale, all'uso... Classificare è una operazione gradita ai bambini che facilita un più preciso e corretto ordine matematico. L'uso di zone recintate facilita l'impostazione di argomenti di logica.
In palestra si comincia col riordinare gli attrezzi: palle nel cesto, cerchi sui ganci, bacchette nei contenitori.... Esempio: alunni seduti, alunni in piedi, bambini con la palla, bambini senza palla, bimbi nei cerchi, bimbi fuori dai cerchi.....
Esempio: oggetti che rotolano, oggetti che non rotolano.....
Esempio: bambini biondi e bambini con



capelli neri, i bambini castani non trovano una collocazione e nasce la necessità di dividere l'insieme classe in tre sottoinsiemi. Esempio: bambini con la tuta e bambini con la palla. Alcuni bambini hanno la tuta la palla, nasce la necessità di avvicinare i due cerchi per mettere un piede nell'uno e un piede nell'altro, l'intersezione sarà la soluzione per avere più spazi.

Esempio: staffetta. Due squadre di bambini devono ordinare in due gruppi gli stessi oggetti a seconda della forma e a seconda del colore.

Esempio: distribuire etichette con forme o colori diversi:

- radunarsi per colore,
- radunarsi per forma,
- radunarsi per origine

CONTARE

GIROTONDO CON I NUMERI

Contare progressivamente correndo in una certa direzione fino ad un numero prestabilito (es. 10 o 20) poi dietro-front e ricominciare a contare da capo.

VARIANTI: come sopra, ma contando i numeri a ritroso (20, 19, 18...) oppure contando per due, per tre, per cinque....

ATTENTI AL CARTELLO

Corsa libera, allo stop l'insegnante alza il cartello ed ogni bambino esegue il numero di passi corrispondente a quello segnalato dal cartello.

VARIANTE: 1) allo stop eseguire passi e battute di mani corrispondenti al N° del cartello.

2) allo stop l'alunno tocca il pavimento con tante parti del corpo quanto è il numero sul cartello.

CON CHI STO?

Tutti camminano liberamente, quando l'insegnante esegue due battute di mano ci si mette a coppie; con tre battute in terziglie, con quattro in quadriglie ecc... alternando le battute di mano.

TUTTO IN ORDINE

Facendoli portare ai bambini, radunare tanti cerchi, clavette, mattoncini... e chiedere ai bambini di formare tre squadre e dividere gli attrezzi in modo tale che ogni squadra ne abbia lo stesso numero. Successivamente ogni squadra dovrà organizzare un percorso utilizzando gli attrezzi a disposizione ed cimentarsi in forma libera

VALORE POSIZIONALE

IL GIOCO DEI TRE CERCHI

Tre cerchi di colore diverso sono allineati sul pavimento, lontani dalla linea di



partenza. I bambini sono divisi in tre gruppi su tre file. Il cerchio verde, a sinistra rappresenta le centinaia, il cerchio in mezzo (rosso) le decine, il cerchio a destra (blu) le unità. I tre gruppi di bambini sono a loro volta divisi in centinaia, decine, unità. Si decidono tre posizioni ginniche da assumere all'interno dei cerchi al proprio turno. L'insegnante chiama poi un numero e i bambini vanno a disporsi di corsa nei cerchi. Procedere poi alla verifica.

P.S.: per facilitare si può inizialmente assegnare a ciascun bambino un cartoncino adesivo del colore del cerchio corrispondente. Con il ritmo si possono rappresentare i numeri con battute di mano. Es: 23 : 2 battute forte e 3 piano.

Inversamente far indovinare il numero.

FRAZIONI

LE FETTE DI TORTA

Suddividere gli alunni in due o più squadre di ugual numero. Ogni squadra si raduna in cerchio di circa 8 -10 m di diametro. I bambini si posizionano, ugualmente distanziati fra loro evidenziando i punti in cui si trovano con dei cinesini (delimitatori di spazio). Al centro del cerchio si trova un birillo. Si stabilisce per ogni squadra chi sarà il primo a partire per la staffetta, l'alunno correrà verso il centro del cerchio, aggirerà il birillo e nell'andare a toccare il compagno che si trova al secondo posto sulla circonferenza dichiarerà quale parte di torta si è mangiato, es: il cerchio è di 8 bimbi, il primo frazionista dichiarerà 1/8 e solo così il secondo frazionista potrà partire e, al termine del suo percorso, passerà il testimone dichiarando 2/8. Il punto verrà assegnato alla squadra che, per prima termina il percorso sapendo quante fette di torta ha mangiato.

CORSA AD OSTACOLI

Raccogliere una serie di cassette in cartone o in plastica per la frutta, in modo da averne alcune serie uguali per dimensioni (ad esempio 6 cassette identiche in cartone, 8 cassette in plastica ,4 scatole per risme etc.) Preparare insieme ai bambini gli ostacoletti fissando o incollando all'esterno, sul fondo della cassetta un foglio con indicata con caratteri giganti una frazione. Secondo gli esempi riportati sugli ostacoli in cartone metteremo 1/6, 2/6, 3/6, 4/6, 5/6, 6/6. Sugli ostacoli in plastica verranno applicati i fogli con 1/8, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8. Nelle scatole per risme avendone 4 a disposizione si troveranno i fogli con 1/4, 2/4, 3/4, 4/4 . Predisporre una accanto all'altra 3 corsie di



uguale lunghezza (misurare con la cordella metrica) e distribuire gli ostacoli in modo che ogni ostacolo rappresenti effettivamente la frazione di percorso che indica col foglio.

Dopo un'attenta osservazione si stabilisce l'ordine di rotazione delle tre squadre. Al via i bambini , in tre file, affrontano il percorso ad ostacoli. L'insegnante può improvvisamente intervenire col fischietto per interrompere la corsa e chiedere agli atleti quale parte dell'intero è stata ,da ognuno di loro, già corsa. Chi risponde esattamente può proseguire chi sbaglia deve ripetere la stessa prova dall'inizio. Ogni squadra deve affrontare i 3 percorsi e vince il gruppo che termina per primo
LE SQUADRE SPORTIVE

Le squadre sportive sono considerate un insieme completo, un intero ;allo stesso tempo un giocatore della squadra è considerato una parte dell'intero.

La classe viene suddivisa in gruppi A-B-C-D composti di 4-5 elementi. Un cerchio ,appoggiato a terra e distante almeno una decina di metri dagli alunni della classe disposti in riga, contiene diversi tipi di palloni, ciascuno di una disciplina diversa (es: CALCIO ,TENNIS ,PALLAVOLO, PALLAMANO,RUGBY,BASKET) e il TESTIMONIO della STAFFETTA. Un altro cerchio a fianco di quello dei palloni contiene biglietti con indicazioni e quesiti. I biglietti ripiegati, recano all'esterno il nome o il disegno dell'attrezzo utilizzato nella disciplina.

Il gruppo di turno A è in piedi,il resto della classe seduto in riga.

Al via, un rappresentante di A corre a prendere un pallone ,mentre gli altri componenti il suo gruppo radunano, dal resto della classe, alcuni bambini e li dispongono di fronte a tutti. Saranno come veri giocatori nel campo di gioco, per la disciplina identificata dal pallone scelto . Mentre i compagni “ mettono in campo la squadra”un altro rappresentante di A corre a recuperare il biglietto nell'altro cerchio. Al suo ritorno , il gruppo A leggerà forte la consegna e dovrà fornire la risposta al quesito sulla squadra .Per rispondere ,il gruppo A farà sedere in campo il numero di giocatori definito dalla domanda
Ogni risposta esatta darà poi diritto ad eseguire gesti tecnici (tiri a canestro, tiri in porta ,gioco con palleggi,staffetta ,gioco con passaggi etc da parte del gruppo stesso al termine di questa attività della classe .Ogni errore darà diritto ad una seconda



	<p>possibilità, andando a recuperare un differente pallone e ricominciando daccapo. Esempi di bigliettini</p> <p>1) Due giocatori della Sisley Treviso Pallavolo fanno il servizio in salto Che frazione della squadra rappresentano?</p> <p>2) Cinque giocatori di Rugby hanno esagerato col cibo nei festeggiamenti del terzo tempo. Che frazione sono rispetto alla squadra?</p> <p>3) Una strana coppia di doppio di tennis è composta da due gemelli .Che parte sono dei giocatori in campo?</p> <p>4) Nella fortissima squadra di basket di Bologna tre giocatori hanno faticato a trovare scarpe adatte ai loro piedi.(due specie di transatlantici).Che parte della squadra compra senza problemi le calzature?</p> <p>5) La staffetta di atletica leggera femminile della società di Modena ha un'atleta di colore. Che parte corre questa velocista rispetto all'intero percorso della squadra</p> <p>6) Una scuola in città ha una buona squadra di Pallamano. Quattro atleti non si allenano sui libri. Che frazione di giocatori rischia di ripetere l'anno scolastico</p>
Data inizio prevista	03/04/2017
Data fine prevista	17/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	MTEE82702D
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - educazione allo sport e potenziamento/sviluppo delle capacità logiche
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: mens sana in corpore sano-tutti in tuta

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	-----------	--------------



					ni	
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Musica strumentale; canto corale
Titolo: Les Choristes

Dettagli modulo

Titolo modulo	Les Choristes



Descrizione modulo

Il progetto del CORO SCOLASTICO rappresenta un efficace strumento formativo e di diffusione del linguaggio e della cultura musicale tra gli allievi, le famiglie, il territorio, in un'ottica di continuità e rinnovamento dei percorsi didattici intrapresi. E', altresì, una realtà oramai consolidata, apprezzata e longeva che ha favorito e continua a favorire preziose esperienze di scambio, arricchimento e stimolo delle potenzialità di ciascun alunno, riconoscendone e sviluppandone le eccellenze, attraverso un canale comunicativo universale come quello musicale. Nell'ambito della immensa varietà di percorsi educativo-formativi possibili per i bambini della scuola primaria e secondaria di primo grado, la pratica musicale rappresenta una vera e propria strategia per un apprendimento 'a tutto tondo', ove vengono chiamate in causa la sfera emotiva, espressiva, comunicativa, sociale di ogni singolo individuo, e tutte insieme riconducono ad una crescita armoniosa dell'individuo stesso, che ne potrà trarre inconsapevole ed indiscutibile beneficio. Grazie alla pratica dell'espressione musicale, dell'esercizio mnemonico, linguistico, fonetico, attento e all'esperienza del fare insieme, l'attività di canto corale può aiutare concretamente a superare eventuali difficoltà (di linguaggio, di comprensione, sociali, ecc...) o rendere palesi e sviluppare particolari doti di sensibilità ed espressione musicale. Il canto è fra le espressioni artistiche che aiutano a comunicare e ad esprimersi. Ciò è vero sia per gli adulti che per i bambini, i quali lo utilizzano in particolare per porre in evidenza la loro gioia, la loro serenità, all'interno di un momento ludico. Il canto corale aiuta inoltre i bambini ad esprimersi in empatia con gli altri. Quest'attività può rappresentare uno strumento prezioso per incanalare l'energia positiva della musica d'insieme, attraverso il potenziale espressivo, comunicativo e aggregante del fare coro.

Le finalità di questo progetto riguardano:

- favorire l'aggregazione sociale basata sullo scambio e la condivisione della musica, valorizzandone le diverse provenienze e specificità;
- favorire l'aspetto relazionale e il rispetto dell'altro attuando le regole sociali del coro, (ad es. il rispetto sia del maestro che dei compagni di coro, il "gioco di squadra" nell'essere un coro);
- sviluppare un senso formativo ed



educativo, legato alla realizzazione di un brano musicale;

- sviluppare l'aspetto comunicativo ed espressivo facendo musica insieme;
- riuscire a sviluppare la musicalità e le competenze musicali del bambino;
- esibirsi ad eventi scolastici (al fine di aiutare i bambini a gestire le emozioni)

Gli obiettivi riguardano invece:

- cantare insieme;
- divertirsi;
- essere a conoscenza del giusto utilizzo della voce come espressione musicale;
- saper conoscere i brani scelti del repertorio musicale per canto corale;
- saper conoscere e riconoscere le strutture e i significati della musica (es. strofa, ritornello);
- saper riprodurre i ritmi di base della musica anche con il canto;
- saper cantare in modo intonato ad una o più voci;
- utilizzare la propria voce (sia parlata che cantata) in modo espressivo;
- saper acquistare consapevolezza della propria voce come strumento musicale, anche per esprimere se stesso;
- saper collaborare con i propri compagni di coro, raggiungendo l'obiettivo finale nell'esecuzione di un brano corale.

Elenco degli obiettivi formativi, cognitivi e metacognitivi:

Sviluppo della percezione sensoriale

Sviluppo della sfera affettiva ed emotiva

Sviluppo delle capacità interpretative

Sviluppo delle capacità espressive

Potenziamento delle capacità comunicative

Socializzazione Integrazione; Miglioramento

delle capacità linguistiche (pronuncia,

scansione ritmica delle parole, eventuale

approccio con le lingue straniere, ecc...);

Sviluppo della capacità di attenzione e

concentrazione; Sviluppo delle capacità

mnemoniche.

Percorso didattico essenziale di un coro:

Prima alfabetizzazione musicale attraverso

esercizi e giochi di rilassamento e

scioglimento della muscolatura,

Esercizi di respirazione e vocalizzi su testi

nonsense, fonemi, vocali, ecc...

Vocalizzi per lo sviluppo di: risonanza,

articolazione ed estensione vocale.

Giochi di coordinazione gesto-suono-ritmo,

Canti finalizzati all'apprendimento dei primi

elementi del linguaggio musicale.

Canti di repertorio didattico per ragazzi

Scansioni ritmiche



Data inizio prevista	03/04/2017
Data fine prevista	17/06/2017
Tipo Modulo	Musica strumentale; canto corale
Sedi dove è previsto il modulo	MTEE82702D
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Les Choristes

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

Elenco dei moduli

Modulo: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: ambient_arti

Dettagli modulo

Titolo modulo	ambient_arti
Descrizione modulo	Il progetto prevede la realizzazione di un laboratorio di espressione naturalistico creativo, rivolto agli alunni della scuola Primaria e secondaria di primo grado, che utilizza come strumento il Teatro di Figura, una particolare forma teatrale che predilige, come protagonisti, marionette, maschere, ombre, burattini con un linguaggio fortemente visivo e sensoriale. Il teatro, originale ed efficace mediatore di



comunicazione tra l'adulto e il bambino, è il 'luogo' di fusione di tutte le arti espressive. Grazie alla ricchezza e alla versatilità dei personaggi rappresentati, risulta un potente e originale catalizzatore di attenzione e veicolo di messaggi positivi diretto agli alunni.

Il laboratorio verrà svolto a Luglio (a chiusura delle attività scolastiche) 2017. I bambini, grazie a questa attività, potranno vivere, attraverso il Teatro di Figura, l'esperienza scolastica e dunque la scuola, non solo come luogo di apprendimento formale ma anche come luogo del creare e del raccontare storie, utilizzando materiali di recupero, per una fruizione responsabile e consapevole.

Il laboratorio espressivo e creativo che si realizzerà, contribuirà a incanalare le energie positive dei ragazzi attraverso il potenziale espressivo, comunicativo e aggregante dello stare insieme.

La fase finale del progetto prevede una mostra delle opere rappresentanti i 'personaggi' costruiti dagli alunni. In tal modo, attraverso l'originale esperienza compiuta, tutta la comunità potrà fruire del percorso formativo degli alunni.

I personaggi saranno realizzati grazie al laboratorio di espressione creativa, durante il quale i bambini, apprendendo tecniche di scissione, assemblaggio e colorazione dei vari materiali, realizzeranno burattini, pupazzi e maschere con le fattezze della fauna e della flora della Murgia materana.

Il materiale con il quale si lavorerà, sarà prevalentemente materiale povero, di recupero dallo scarto di aziende locali, dell'indotto manifatturiero legato al salotto.

Le attività creative e manipolative sono importanti nello sviluppo completo della persona. Introdotte e coltivate fin da molto giovani stimolano e sviluppano le abilità motorie, manuali e del corpo intero, intellettive e immaginative della persona, alimentando la fiducia in sé, negli altri e nell' ambiente circostante. Il laboratorio, rappresenterà, pertanto, una "palestra" ecologica, espressiva e creativa, dove le potenzialità e la vitalità di materiali, oggetti, personaggi e persone, viene sperimentata e valorizzata in ogni momento, stimolando anche la creatività. Obiettivi del Progetto

- Educare al recupero e riutilizzo creativo dei materiali
- Stimolare e sviluppare la capacità di ascolto e osservazione



- Incoraggiare e potenziare, attraverso l'esercizio di semplici tecniche, la manualità e la creatività
 - Sviluppare le potenzialità espressive attraverso l'acquisizione di fiducia e consapevolezza nella propria capacità creativa e costruttiva
 - Sviluppare l'immaginazione e la capacità di imitare attraverso la creazione degli oggetti
 - Favorire la collaborazione e la socialità attraverso il lavoro di gruppo
- Metodologie e materiale occorrente per il laboratorio

- Si utilizzerà una metodologia informale di apprendimento che servirà ad accrescere lo spirito di partecipazione dei partecipanti.
- Durante il laboratorio l'allievo apprenderà inizialmente per imitazione. Appropriatosi del metodo, e acquistata sicurezza nella propria capacità ad utilizzarlo, sarà incoraggiato a servirsene creativamente.
- Lo stimolo alla creatività e allo sviluppo della capacità di libera espressione, viene fornito attraverso dimostrazioni/gioco sulle potenzialità espressive dei materiali di recupero.

Fasi del Programma Generale

- mostra dei personaggi del TeatroPAT
- escursioni in campo con esperti per la conoscenza di animali, piante e personaggi del territorio. Analisi delle forme e dei caratteri
- Inizio Laboratorio: come è fatto un pupazzo, un burattino e una maschera: a cosa serve e come viene utilizzato
- Potenzialità espressive dei materiali: gommapiuma, carta, cartone, stoffe, ecc...
- Scolpire e colorare la gommapiuma
- Cartapesta
- Forme e colori di recupero
- Creazione dei personaggi del teatro di figura con le sembianze delle specie scelte abitanti i parchi
- Movimento e voce del personaggio costruito
- Monitoraggio delle esperienze acquisite dai bambini
- Mostra delle opere create
- Evento conclusivo

Data inizio prevista	03/04/2017
Data fine prevista	17/06/2017
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	MTEE82702D



Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Visite di scoperta e osservazione del territorio
Target	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ambient_arti

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

Elenco dei moduli

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Titolo: "Identità e Innovazione: Le tradizioni culinarie del territorio incontrano il web. La comunicazione digitale Low Cost"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Identità e Innovazione: Le tradizioni culinarie del territorio incontrano il web. La comunicazione digitale Low Cost"
----------------------	--



Descrizione modulo

Negli ultimi venti anni le tecnologie informatiche sono state interessate da un processo di sviluppo che ha pochi precedenti nella storia dell'umanità. Sono stati introdotti sul mercato i PC, si è resa disponibile Internet per comunicare con milioni di soggetti a distanza e per accedere a fonti d'informazioni in precedenza difficilmente consultabili. Più recentemente, i telefoni cellulari sono diventati strumenti per la comunicazione digitale; anch'essi consentono di navigare in rete, di "chattare" con i propri amici e di accedere a siti per l'intrattenimento musicale, o cinematografico.

In modo concomitante, rispetto al processo d'introduzione di nuove tecnologie, si sono sviluppati dei nuovi modelli sociali di utilizzo delle tecnologie medesime, che hanno fatto impennare i consumi di applicazioni basate su queste innovazioni. I più favorevoli a questi cambiamenti si sono rivelati i giovani e sembra che addirittura i giovanissimi siano la punta di diamante di questi nuovi comportamenti. Si tratta di una generazione che qualcuno ha felicemente definito come i "nati digitali", cioè persone che fin da piccole hanno familiarizzato con i videogiochi. Invece di divertirsi con giochi tradizionali, questi ragazzi passano molto tempo davanti alla console, "frequentando" a scopo ludico mondi virtuali.

Il cellulare lo usano tra le cinque e le dodici ore al giorno, i videogiochi in una settimana tra le due e le quattro ore, Youtube circa un ora al giorno per guardare video musicali o divertenti, ma anche tutorial o filmati sui videogiochi, oppure per immettere filmati personali. I social network? Sessanta minuti minimo. Pochi numeri, che bastano a far capire quanto le nuove tecnologie siano imperanti nella vita dei ragazzi e fanno capire quali sono le abitudini dei giovani. Uno ad esempio riguardava l'uso del cellulare. Tutti lo posseggono e la spesa settimanale è tra i dieci e i quindici euro.

Spesso i più piccoli fanno un uso smisurato delle tecnologie, ma non pensano alle opportunità che queste possono offrire in chiave di lavoro e promozione territoriale. Il nostro progetto ha l'obiettivo di renderli più consapevoli degli aspetti negativi legati alle nuove tecnologie, ma anche di avere una certa familiarità e coscienza delle potenzialità che le nuove tecnologie possono avere, perchè sono strumenti studiati non certo per danneggiare la qualità della vita, ma con funzioni tutt'altro che



inutili o accessorie e che saranno sempre più presenti nel nostro futuro.

Il vero problema è che oggi i giovani usufruiscono dei prodotti tecnologici senza un'adeguata preparazione, utilizzando lo strumento per circa il 20% delle sue potenzialità. E' come se avessero una bella macchina a disposizione senza la patente per poterla guidare. Il compito degli adulti (genitori, insegnanti, istituzioni) è quello di fornire questa "patente", educando all'uso responsabile dello strumento tecnologico. Sapere a cosa serve ciò che mettiamo loro tra le mani e quali rischi comporta è il primo passo da compiere.

A questo se aggiungiamo che il nostro territorio è ricco di testimonianze storiche, culturali, civili, ma soprattutto ricco di sapori, l'utilizzo delle nuove tecnologie e mezzi low cost, può essere un forte pretesto per la promozione del territorio e dei suoi prodotti enogastronomici, migliorando e dando un valore aggiunto dell'immagine del territorio. Le iniziative di valorizzazione delle produzioni tipiche locali rappresentano una componente importante delle più ampie strategie di sviluppo dell'area, perchè consentono di salvaguardare la cultura e le tradizioni, contribuiscono a tutelare il patrimonio di biodiversità e possono assumere un peso economico tale da rappresentare una vera e propria strategia di sviluppo.

Ma una semplice vetrina promozionale non basta, ecco perché riteniamo fondamentale accrescere negli studenti la consapevolezza che il semplice "telefonino" o social network applicato a forme espressive creative, come immagini e/o video, possa far sorgere nel visitatore virtuale interesse e curiosità sul prodotto ed incentivi a visitare la città. Oggi, nell'era della globalizzazione, tutti i prodotti possono essere uguali, ma è il contesto, il modo di presentarlo che può fare la differenza.

Altra opportunità è quella di estendere una forte partnership tra il mondo della scuola e quello delle realtà produttive, istituzionali, associative e culturali, per un contatto diretto con il territorio.

Il presente progetto è pensato per rispondere all'urgenza educativa secondo le direttive ministeriali che prevedono nelle scuole del primo ciclo la verticalizzazione degli apprendimenti.

Il progetto attraverso la sinergia tra Arte Creativa (Foto/Video)-Multimedialità-Ambiente, risponde in maniera puntuale nell'obiettivo di promozione del territorio e



dei suoi prodotti tipici, attraverso una fase di “spettacolarizzazione” della presentazione, creando un evento nell’evento, in cui tutto il contesto (teatrale, visivi, musicale) è a rafforzare il prodotto e la conoscenza delle Conoscenza del territorio;

- Acquisizione di metodi di ricerca;
- Potenziamento della capacità di lavorare in gruppo;
- Ritornare a lavorare in gruppo e apprezzare il rapporto umano;
- Migliorare le tecniche di comunicazione e relazione;
- Acquisizione di elementi d’informatica;
- Tecniche di realizzazione prodotti multimediali;
- Conoscenza del linguaggio multimediale;
- Potenziamento della lingua estera.

Nella fase di preparazione saranno trattati argomenti generali di promozione del territorio, le produzioni tipiche della Basilicata, il linguaggio della comunicazione multimediale;

nella fase successiva gli alunni saranno impegnati nella realizzazione di prodotti multimediali (video), che mirino a mettere in atto le competenze acquisite.

delle proprie radici dell'alunno. Il programma impegnerà gli studenti in una fase di ricerca, in cui si tratteranno i temi della conoscenza del territorio, la salvaguardia della biodiversità e fornire elementi di creatività attraverso l'uso di tecnologie multimediali, e nelle successive fasi saranno trattati i temi della creazione di prodotti multimediali e tecniche di comunicazione promozionali.

In particolare, il progetto mira a dare risposte ai bisogni degli addetti ai lavori e alle istituzioni, perseguendo gli obiettivi di:

- ? Capacità di lavorare in gruppo;
 - ? Conoscenza del territorio e dei suoi prodotti;
 - ? Sviluppare abilità tecnico operative e metodologiche di animazione teatrale e cinematografiche per valorizzare il prodotto;
 - ? Acquisizione di metodi e strumenti di ricerca;
 - ? Saper creare e gestire eventi di promozione di marketing territoriale;
 - ? Saper affrontare situazioni complesse e nuove;
 - ? Capacità di utilizzare strumenti informatici;
- Attività Dirette

Prima fase – Totale ore 15

La prima fase prevede momenti in aula volti a fornire allo studente le conoscenze del territorio, i suoi prodotti tipici.



	<p>Saranno inoltre affrontati temi per l'acquisizione dei linguaggi digitali, per la creazione degli spot multimediali e l'educazione ad un corretto uso della tecnologia al fine di poter realizzare un book informatico.</p> <p>L'apprendimento sarà di tipo modulare.</p> <p>I° Modulo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La comunicazione e le sue varie forme (verbale e non verbale); • Il linguaggio giornalistico; • Educazione Tecnologica; • Laboratori di lingua straniera – Terminologia multimediale e della comunicazione (Inglese e Francese); <p>II° modulo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscenza del territorio; • conoscenza dei prodotti tipici della tradizione culinaria; • acquisizione delle tecniche e competenze digitali legate alla promozione del territorio; • conoscenza delle tecniche di base della terminologia specifica della lingua italiana e delle lingue straniere; <p>Seconda fase – Totale ore 15</p> <p>In questa fase gli alunni suddivisi in gruppi di lavoro saranno protagonisti di laboratori del gusto, di laboratori multimediali.</p> <p>I° Modulo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio del gusto – Attività di produzione di prodotti tipici (Pasta, Pane, Formaggi, Piatti della tradizione contadina); • Uscite didattiche sul territorio
Data inizio prevista	03/04/2017
Data fine prevista	17/06/2017
Tipo Modulo	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali
Sedi dove è previsto il modulo	MTEE82702D
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
STAMPA DEFINITIVA	14/11/2016 10:41
	Pagina 34/44



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Identità e Innovazione: Le tradizioni culinarie del territorio incontrano il web. La comunicazione digitale Low Cost"

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

Elenco dei moduli
Modulo: Innovazione didattica e digitale
Titolo: la palestra tecnologica

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	la palestra tecnologica



Descrizione modulo

Il progetto didattico, rivolgendosi ai ragazzi in qualità di futuri cittadini, si basa su situazioni pedagogiche strutturate, su attività di scoperta dell'ambiente che integrano e collegano esigenze scientifiche, affettive, ludiche, civiche ed educative. In dettaglio le attività di progetto: La prima fase prevede un lavoro di preparazione, sulla conoscenza del nostro patrimonio culturale, in classe con gli esperti individuati; Introduzione alle tematiche del progetto: che cos'è una palestra tecnologica. La seconda fase la realizzazione di una PALESTRA TECNOLOGICA – esperti esterni- dove lo strumento informatico rappresenta un punto di congiunzione efficace tra i vari stili di apprendimento e bisogni educativi nell'ottica di una vera Didattica Inclusiva. All'interno di questa palestra si svilupperanno in parallelo due diversi filoni di attività rivolte ai ragazzi individuati: una prima attività con personale specializzato in strategie compensative e di potenziamento scolastico per promuovere l'autonomia degli studenti con difficoltà. Il laboratorio sarà dotato di Software compensativi per lo studio del libro digitale e la stesura di mappe concettuali che, unitamente al giusto metodo di studio, diventano indispensabili per uno studio in autonomia; un'attività realizzata per promuovere le competenze digitali (coding e pensiero computazionale) attraverso la creazione di prodotti per sollecitare i ragazzi a diventare Produttori Digitali. Utilizzando l'ambiente Scratch, il linguaggio di programmazione open source più usato nei laboratori di coding Coderdojo, i nostri ragazzi creeranno programmi didattici che indagheranno problematiche selezionate e approfondite nella fase 1. L'attività sarà articolata su un percorso di 12 sessioni durante le quali i bambini saranno stimolati ad utilizzare Scratch creando i propri progetti secondo vari argomenti che spazieranno dall'arte, alla musica, ai videogiochi, alle storie animate. Gli adulti interessati saranno facilitatori del processo di apprendimento, stimolando la riflessione e il ragionamento algoritmico che porta alla buona riuscita del progetto informatico. Durante lo svolgimento delle sessioni l'approccio utilizzato si ispira alle 4P del Creative Learning del MIT Media Lab di Boston. La terza fase: l'apprendimento in situazione attraverso la diretta conoscenza del territorio lucano e il patrimonio storico, artistico, naturalistico, e l'ideazione di proposte fattive per incentivare lo sviluppo



	<p>turistico sostenibile. In questa terza fase gli alunni prima di essere calati in situazione svolgeranno dei laboratori: LABORATORIO rischio legato alla cattiva gestione delle risorse e dissesto sociale. I docenti nelle pratiche di insegnamento privilegeranno approcci per: “problem solving”: -analizzare un problema (leggere e comprendere); -saper ricavare e organizzazione informazioni; saper elaborare informazioni; -analizzare i risultati in uscita. “planning” ossia la capacità di programmare ed eseguire sequenze di azioni orientate ad un fine:- definire chiaramente l’obiettivo da raggiungere o il risultato voluto della sequenza; -definire la sequenza delle diverse azioni; -attivare la prima azione; - controllare la corretta esecuzione della prima azione e, solo in quel caso, eseguire la seconda azione; -procedere con l’esecuzione e il controllo di tutte le azioni; -eseguire l’ultima azione, riconoscere che è l’ultima della sequenza e verificare se il risultato concretamente ottenuto risponde all’obiettivo inizialmente fissato. Apprendimenti per esperienza: la competenza valorizza le potenzialità dell’individuo e l’apprendimento per esperienza mobilita interesse e motivazione nello studente. La convergenza avviene quindi non tanto sui contenuti, che mantengono la loro specificità, ma sull’impostazione metodologica didattica basata sull’apprendimento per competenze.</p>
Data inizio prevista	03/04/2017
Data fine prevista	17/06/2017
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	MTEE82702D
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Laboratori con produzione di lavori individuali
Target	Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: la palestra tecnologica

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

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: La bottega delle parole

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	La bottega delle parole
Descrizione modulo	<p>Descrizione progetto: Da una approfondita osservazione delle classi della Scuola secondaria di I grado è emerso un considerevole numero di alunni con svantaggio culturale che presenta scarsa motivazione allo studio, difficoltà ad esprimersi correttamente in italiano e a rispettare le regole di comportamento. Il presente progetto si inserisce perfettamente nella mission del nostro Istituto che prevede il pieno sviluppo della persona sul piano cognitivo e culturale per:</p> <ul style="list-style-type: none"> • garantire ad ogni ragazzo gli strumenti necessari ad affrontare gli "scenari" sociali e professionali presenti e futuri; • promuovere le potenzialità e le diverse intelligenze degli alunni attraverso interventi educativo- didattici che, tenendo conto degli stili di apprendimento di ciascuno, mirino a fornire gli strumenti culturali fondamentali per ridurre le situazioni di insuccesso scolastico; • far acquisire un buon controllo dei propri comportamenti e uno stile personale rispettoso delle regole di convivenza. <p>Obiettivi generali Al fine di prevenire l'insuccesso scolastico e realizzare un processo formativo per consentire il recupero e il consolidamento di varie competenze linguistiche, si interverrà</p>



sulle potenzialità degli alunni coinvolti. Si tenderà a realizzare un percorso didattico che consenta di tener conto delle risorse cognitive degli alunni in vista di un loro reale e positivo sviluppo.

Obiettivi linguistici:

- Arricchimento lessicale;
- Produzione scritta vincolata e non con uso consapevole della lingua;
- Recupero e rafforzamento delle abilità di comprensione del testo e della riflessione sulla lingua, curando prevalentemente l'aspetto morfo-sintattico e semantico.

Destinatari: Tutti gli alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado per i quali i docenti ritengono utile la partecipazione alle attività di recupero e consolidamento.

Metodologia

Uno degli obiettivi fondamentali di questo progetto sarà quello di utilizzare il metodo "learning by doing", creando situazioni di apprendimento concrete basate sull'utilizzo di compiti di realtà, che consentano di accertare e verificare le competenze linguistiche, risolvere situazioni problematiche e vicine al mondo reale, trasferendo procedure e condotte cognitive pregresse.

La risoluzione della situazione-problema (compito di realtà) verrà a costituire il prodotto finale degli alunni. Ma la valutazione della competenza non partirà dal risultato ottenuto (prestazione), ma dalle strade percorse per ottenerlo.

Terrà conto della capacità dell'allievo di mobilitare le risorse personali al fine di ottenere il risultato. Misurerà la capacità dell'allievo di trasferire la competenza, cioè applicarla a casi simili ma non uguali.

Attività

Le attività si baseranno su alcune componenti fondamentali per un apprendimento autentico che affronti i problemi del mondo reale che coinvolgono gli studenti nella loro vita quotidiana, e le persone (i cittadini) nel vivere sociale. Verranno utilizzate le seguenti situazioni:

- situazione personale: riferita al sé, alla famiglia e al gruppo dei pari, contesto d'uso privato.
- Situazione sociale: riferita alla comunità e al territorio, contesto d'uso pubblico.
- Situazione generale: riferita ad ambienti "astratti" o lontani dall'allievo, contesto di studio e di ricerca.



Data inizio prevista	03/07/2017
Data fine prevista	31/07/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	MTMM82701B
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	15 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 15 - Laboratori con produzione di lavori individuali
Target	Allievi con bassi livelli di competenze

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La bottega delle parole

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

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento delle competenze di base
Titolo: In gioco con la matematica

Dettagli modulo

Titolo modulo	In gioco con la matematica
----------------------	----------------------------



Descrizione modulo

POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE MATEMATICHE ATTRAVERSO I GIOCHI DA TAVOLO

“L'uso dei giochi numerici costituisce una modalità poco costosa per ridurre lo scarto nella competenza numerica che, all'inizio del percorso scolastico, separa i bambini più e meno benestanti” - Siegler et AL dipartimento di Psicologia Carnegie Mellon University, USA (1)

Partendo dai risultati dello studio di Siegler che dimostra che sottoponendo i bambini a sessioni di gioco da tavolo sulla base di un programma specifico, le differenze di conoscenza numerica, dovute anche a diverse esperienze extrascolastiche pregresse, si riducono in modo significativo.

OBIETTIVO

Imparare a riconoscere e potenziare i processi dominio specifico sottesi nell'apprendimento della matematica attraverso l'uso del gioco di cui sono ben note le potenzialità per lo sviluppo, a vari livelli, delle competenze matematiche.

STRUMENTI

I laboratori ludici utilizzeranno materiale standardizzato già a disposizione della scuola per lo screening iniziale e finale delle abilità numeriche e di geometria dei partecipanti.

Durante le sessioni di gioco si utilizzeranno carte napoletane e giochi da tavolo che saranno selezionati in modo da potenziare sia le conoscenze numeriche che quelle geometriche.

METODOLOGIA

Giocare con i giochi da tavolo, in particolare, costituisce da generazioni un'attività utilissima per favorire negli alunni apprendimenti matematici, memoria, strategie e regole sociali. Una vera palestra in cui si impara divertendosi (Flavio Fogarolo-Matematica con le carte da gioco). Il laboratorio ludico si svolgerà in 15 incontri da 2 ore ciascuno rivolti a bambini dagli 8 ai 10 anni.

Durante ciascun incontro l'esperto chiederà ai ragazzi di svolgere 3 azioni routinarie:

1. Condivisione delle conoscenze: trucchi di calcolo o conoscenze base di geometria (durata 20 minuti)
2. Gioco (80 minuti)
3. Attività metacognitiva relativa delle conoscenze matematiche e strategiche messe in campo ed anticipazione degli argomenti dell'incontro successivo (20 minuti)

Data inizio prevista

03/04/2017



Data fine prevista	10/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	MTEE82702D
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo
Target	Allievi con bassi livelli di competenze

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: In gioco con la matematica

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



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 27156)
Importo totale richiesto	€ 40.656,00
Massimale avviso	€ 45.000,00
Num. Delibera collegio docenti	8293/C24
Data Delibera collegio docenti	01/09/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	8292/C24
Data Delibera consiglio d'istituto	14/10/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 10:41:05

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>movimentiamoci....tra gioco e sport</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>mens sana in corpore sano-tutti in tuta</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>Les Choristes</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>ambient arti</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali: <u>"Identità e Innovazione: Le tradizioni culinarie del territorio incontrano il web. La comunicazione digitale Low Cost"</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>la palestra tecnologica</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>La bottega delle parole</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>In gioco con la matematica</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "La scuola al centro delle periferie"	€ 40.656,00	



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 EX S.M. 'G.PASCOLI'
(MTIC82700A)

	TOTALE PIANO	€ 40.656,00	€ 45.000,00
--	---------------------	--------------------	--------------------