



Candidatura N. 19209

10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. PERUGIA 1 'F. MORLACCHI'
Codice meccanografico	PGIC85100Q
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA M.B. VALENTINI
Provincia	PG
Comune	Perugia
CAP	06123
Telefono	07543639
E-mail	PGIC85100Q@istruzione.it
Sito web	http://www.istitutocomprensivoperugia1.gov.it
Numero alunni	1116
Plessi	PGAA85102N - PONTE D'ODDI "ALFA BETA GAMMA" PGAA85103P - CENERENTE PGAA85104Q - COLLE UMBERTO PGAA85105R - "S. AGAZZI" ELCE PGEE85101T - "E.VALENTINI" PGEE85102V - "IQBAL MASIH" -MONTEGRILLO PGEE85103X - "GIANNI RODARI" FRAZ.S.MARCO PGEE851041 - FRAZ.CENERENTE PGEE851052 - FRAZ. COLLE UMBERTO MAEST. PGMM85101R - "DA VINCI-COLOMBO"



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 19209 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	OLIMPIA	€ 4.561,50
Educazione motoria; sport; gioco didattico	"ETRUSCAN GAMES"	€ 4.561,50
Musica strumentale; canto corale	School Bands	€ 4.561,50
Musica strumentale; canto corale	"IL CORO DI VOCI BIANCHE"	€ 5.082,00
Arte; scrittura creativa; teatro	VIAGGIO NELL'ARTE: DALLA REALTA' ALLA FANTASIA IN PUNTA DI PENNELLO	€ 5.082,00
Innovazione didattica e digitale	Piccola bottega del cinema	€ 5.082,00
Innovazione didattica e digitale	Laboratorio del coding	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	"Un momento sto pensando".	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	DIALOGO CON LA LETTURA NELL'ERA DIGITALE	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.776,50



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

POMERIGGI PER CRESCERE INSIEME

Descrizione progetto

Il nostro Istituto è dislocato in un territorio vasto che si estende dal centro del Comune di Perugia fino alla zona periferica di Colle Umberto: comprende 12 plessi tra cui 5 della Scuola Primaria e 3 della Scuola Secondaria di I Grado. Essendo il territorio abbastanza vasto, si evidenzia la difficoltà a partecipare da parte degli alunni delle sedi periferiche alle iniziative promosse nella sede centrale in orario extracurricolare.. Per questo motivo si preferisce realizzare il maggior numero di laboratori dislocandoli in differenti sedi scolastiche per dare la stessa possibilità a tutti gli alunni di partecipare. Il progetto generale si prefigge, coerentemente con gli obiettivi individuati nel nostro PTOF a seguito dell'analisi emersa dal RAV e secondo quanto previsto nel PDM, di prevenire e contrastare il disagio e la dispersione scolastica mediante attività culturali che costituiscano occasioni di crescita e formazione sia in ambito socio-affettivo- relazionale che cognitivo, svolte in orario extracurricolare al fine di operare il recupero degli alunni del primo ciclo di istruzione con interventi finalizzati alla riduzione degli abbandoni e degli insuccessi scolastici specialmente degli alunni che si trovano nella fase di passaggio tra scuola primaria, secondaria di primo grado e di secondo grado. Si prevede la realizzazione di 9 laboratori didattici, 4 dei quali indirizzati agli alunni della scuola primaria e 3 agli alunni della secondaria di primo grado, 2 per entrambi gli ordini di scuola, alcuni dislocati nei vari plessi scolastici altri realizzati presso le sedi delle associazioni che collaborano (quelli di lotta olimpica e quello di video editing). In generale per tutti i moduli saranno adottate metodologie attive basate su cooperative learning, learning by doing, flipped classroom, metodo scientifico/laboratoriale, in alcuni casi molto specifiche (metodo Feureistein, lotta olimpica), spesso con l'ausilio di attrezzature informatiche (lim, video proiettori interattivi, tablet, notebook, ecc..)



e prodotti didattici software.

La maggior parte dei laboratori saranno condotti da docenti dell'istituto, aspetto che garantisce una maggiore integrazione con le attività didattiche ordinarie e una conoscenza approfondita delle esigenze degli alunni.

Il Comune di Perugia ha dato il suo patrocinio al progetto garantendo il riscaldamento in tutte le scuole dove verranno svolte le attività pomeridiane. Collaboreranno anche un'associazione sportiva per la lotta olimpica ed esperti esterni per i moduli sulla School Bands, il video editing.

Tra i laboratori proposti quelli più innovativi sono: quello che prevede l'introduzione dell'uso di alcuni strumenti del metodo Feuerstein che focalizzano l'attenzione sulla competenza di metacognizione; quello della pratica sportiva della lotta olimpica che cura la formazione psichica e fisica dei ragazzi, con particolare attenzione all'individuazione e alla prevenzione del disagio giovanile; quello sulle tecniche del movie maker.

Per ogni modulo è prevista la somministrazione iniziale di test per verificare le competenze di partenza, un questionario per sondare le aspettative dei partecipanti; verifiche intermedie e finali per la valutazione delle competenze acquisite e questionario di gradimento.

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)

Il nostro Istituto nella sua attuale presentazione è il risultato di un dimensionamento avvenuto nell' anno scolastico 2014/15.

Esso è dislocato in un territorio vasto che si estende dal centro del Comune di Perugia fino alla zona periferica di Colle Umberto: comprende 12 plessi di cui 4 della Scuola dell'Infanzia, 5 della Scuola Primaria e 3 della Scuola Secondaria di I Grado. La nuova istituzione che si è determinata ha presentato inizialmente un quadro d'intervento vasto e complesso.

Il territorio in cui insistono le scuole del nostro Istituto, essendo abbastanza vasto, si differenzia dal punto di vista economico produttivo, in relazione alla distanza dal centro storico della città: le scuole in pieno centro storico vedono preponderante la presenza di esercizi commerciali e uffici, mentre nelle zone più periferiche abbiamo fabbriche, soprattutto tessili e mobilifici, di piccole dimensioni, attività artigiane e aziende agricole o strutture turistiche tipo agriturismi.

In tutte le zone sono presenti tutte le principali agenzie formative ed i luoghi di aggregazione: parrocchia, oratori, centro di documentazione ambientale, spazi verdi, Comune, centri di aggregazione socio-culturali, associazioni culturali, associazioni sportive. Le scuole, dei diversi ordini, realizzano Progetti banditi dalle diverse associazioni e promuovono un costante scambio tra scuola e territorio.

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 si prefigge, coerentemente con gli obiettivi individuati nel nostro PTOF a seguito dell'analisi emersa dal RAV e secondo quanto previsto nel PDM, di prevenire e contrastare il disagio e la dispersione scolastica mediante attività culturali che costituiscano occasioni di crescita e formazione sia in ambito socio-affettivo- relazionale che cognitivo, svolte in orario extracurricolare al fine di operare il recupero degli alunni del primo ciclo di istruzione con interventi finalizzati alla riduzione degli abbandoni e degli insuccessi scolastici specialmente degli alunni che si trovano nella fase di passaggio tra scuola primaria, secondaria di primo grado e di secondo grado.



Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Bambini e adolescenti che si inseriscono con difficoltà nel contesto scolastico, evidenziando atteggiamenti di rifiuto, passività e scarsa motivazione all'impegno scolastico, scarsa autostima, coinvolgendo anche alunni con disabilità e/o bes. Saranno coinvolti anche compagni con spiccata attitudine nell'instaurare relazioni positive, capaci di empatia, collaborazione e tutoraggio nei confronti dei compagni in difficoltà

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)

Si prevede la realizzazione di 9 laboratori didattici : 1- **Dialogo con la lettura nell'era digitale** (lettura e scrittura creativa per primaria e secondaria) presso la sede di Montegrillo 2-laboratorio di **Coding** per la scuola primaria e secondaria presso la sede della Primaria Cenerente 3- laboratorio di **Lotta Olimpica** per scuola primaria presso Palasport di Ferro di Cavallo 4-laboratorio di **Lotta Olimpica** presso la scuola secondaria presso Palasport di Ferro di Cavallo 5-Laboratorio di video maker **Piccola Bottega del Cinema** presso FabLab di San marco 6-Laboratorio School Bands presso la sede della secondaria di Elce 7- Metodo Feuerstein **Un momento sto pensando** presso la sede della secondaria di Elce 8- **Il coro di voci bianche** (Laboratorio di Coro della primaria) presso scuola primaria Rodari 9-**Viaggio nell'arte:dalla realtà alla fantasia in punta di pennello** (Laboratorio artistico-creativo) Gli spazi saranno organizzati in base alla tipologia delle attività svolte durante i vari laboratori.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Per la sede centrale, essendo la nostra una scuola ad indirizzo musicale, l'apertura della scuola è già ordinariamente prevista dal lunedì al mercoledì fino alle ore 19 e il giovedì e venerdì fino alle ore 16.00, per le altre sedi sarà garantita a seconda delle esigenze con la presenza di un collaboratore scolastico.

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)

- 1- Lettura e scrittura: **Giocalibro** creativa per primaria e secondaria presso la sede di Montegrillo:
- 2-laboratorio di **Coding** per la scuola primaria e secondaria presso la sede della Primaria Cenerente:
- 3-4: laboratorio di **Lotta Olimpica** presso il Palasport di Ferro di Cavallo: I lezione:
esposizione delle finalità del progetto, nozioni di atletica e giochi sportivi. II lezione:
Illustrazione del mondo olimpico, moderno e antico, nozioni di atletica e giochi sportivi. III lezione: Tecniche fondamentali della lotta olimpica. IV lezione: Tecniche fondamentali della lotta olimpica. V lezione: Esercizi per l'espressività corporea e giochi di lotta. VI lezione: Esercizi per l'espressività corporea e giochi di lotta. VII lezione: Le fonti storiche della cultura e della società greca e giochi di lotta. VIII lezione: Le fonti storiche della cultura e della società greca e giochi di lotta. IX lezione: I miti e leggende, giochi di lotta. X lezione: Lettura e analisi critica del testo teatrale di fine corso e giochi di lotta. XI lezione: Rielaborazione corale del testo teatrale e distribuzione dei ruoli. XII lezione: Rielaborazione corale del testo teatrale e distribuzione dei ruoli. XIII lezione: Prove del saggio. XIV lezione: Prove del saggio. XV lezione: Prove del saggio.
- 5-Laboratorio di video maker "**Piccola bottega del cinema**" presso FabLab di San Marco: 10 ore frontali - 10 ore in classe con docente interno - 10 presso FabLab
- 6-Laboratorio **School Bands** presso la sede della secondaria di Elce: Ascolto partecipato (BRAIN STORMING): I partecipanti decidono di ideare una performance musicale scegliendo gli ascolti dei brani musicali tra i diversi generi (ore 3) - Studio della forma del brano e azione di tutoraggio tecnico pratico (COOPERATIVE LEARNING): I partecipanti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso, l'insegnante assume un ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività (ore 15) - Prove esecutive per piccoli gruppi o band allargata e registrazione delle varie performance (LEARNING BY DOING): I partecipanti al modulo si esibiscono nelle varie performance e imparano facendo e rifacendo, cercando l'affiatamento e la voglia di migliorare in modo sano e non competitivo e attuando una consapevole autovalutazione dei propri progressi attraverso la registrazione e il riascolto del materiale sonoro prodotto (ore 12)
- 7- Metodo Feuerstein "**Un momento sto pensando**" presso la sede della secondaria di Elce
- 8- Laboratorio di **Coro della primaria** presso scuola primaria Rodari
- 9-



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. PERUGIA 1 'F. MORLACCHI'
(PGIC85100Q)

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il Laboratorio sul metodo feureistein si inserisce nelle attività di potenziamento della lingua italiana scelte da alcune classi, il laboratorio per formare una band musicale completa l'indirizzo musicale affrontando la musica contemporanea in aggiunta a quella classica, come il coro della primaria completa le attività di coro curricolari della primaria e il Progetto di Schola Cantorum della secondaria; i laboratori di lotta olimpica si connettono con i programmi di storia della primaria ed epica della secondaria, il laboratorio di Cartoon maker integra altri laboratori svolti sull'uso del CAD e la stampa 3D.

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)

Il Comune di Perugia ha dato il suo patrocinio al progetto garantendo il riscaldamento in tutte le scuole dove verranno svolte le attività pomeridiane. Collaboreranno anche un' associazione sportiva per la lotta olimpica ed esperti esterni per i moduli sulla Band, il cartoon maker.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Tra i laboratori proposti quelli più innovativi sono: quello che prevede l'introduzione dell'uso di alcuni strumenti del metodo feureistein che focalizzano l'attenzione sulla competenza di metacognizione; quello della pratica sportiva della lotta olimpica che cura la formazione psichica e fisica dei ragazzi, con particolare attenzione all'individuazione e alla prevenzione del disagio giovanile; quello sulle tecniche del moovie maker.



Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Miglioramento esiti (ob.rav : Arrivare alla fine del triennio ad un contenimento entro il 5% delle non ammissioni alla classe successiva nella scuola secondaria); aumentare la capacità di metacognizione degli alunni; migliorare le prestazioni nelle prove INVALSI; ridurre episodi problematici (bullismo, atti provocatori, rispetto delle regole, atti vandalici...)

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
Arte, suoni e colori	Sì		Pag .63	http://www.istitutocomprensivoperugia1.gov.it/file/artesuoniecolori.pdf
Atleti a scuola	Sì		Pag.61	http://www.istitutocomprensivoperugia1.gov.it/file
Progetto di inclusione: recupero e potenziamento	Sì		Pag.53	http://www.istitutocomprensivoperugia1.gov.it/file/recuperoepotenziamento.pdf
Scuola Digitale	Sì		Pag.73	http://www.istitutocomprensivoperugia1.gov.it/file/scuoladigitale.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. ego to
Associazione sportiva di Lotta Olimpica	1				No
tutor esterno per modulo School Bands	1				No
Esperti sul video editing	1				No



Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
OLIMPIA	€ 4.561,50
"ETRUSCAN GAMES"	€ 4.561,50
School Bands	€ 4.561,50
"IL CORO DI VOCI BIANCHE"	€ 5.082,00
VIAGGIO NELL'ARTE: DALLA REALTA' ALLA FANTASIA IN PUNTA DI PENNELLO	€ 5.082,00
Piccola bottega del cinema	€ 5.082,00
Laboratorio del coding	€ 5.082,00
"Un momento sto pensando".	€ 5.682,00
DIALOGO CON LA LETTURA NELL'ERA DIGITALE	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.776,50

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo: OLIMPIA

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	OLIMPIA



Descrizione modulo

Il Progetto si sviluppa su due binari: l'uno culturale, l'altro più strettamente legato all'attività sportiva.
L'abilità motoria è connaturata all'essere umano, per l'istintivo bisogno di confrontarsi con i propri simili, senza soccombere.. La lotta è indubbiamente, insieme alla corsa, una delle prime attività motorie che l'uomo ha dovuto praticare per necessità di vita. Fin dai primordi le popolazioni hanno tenuto questa disciplina sportiva in grande considerazione, soprattutto sul piano ludico, in riferimento all'educazione dei giovani. I giovani, adesso come allora, hanno bisogno di stimoli continui e differenziati, per curare lo sviluppo della loro personalità, sia nella componente percettivo-motoria, sia in quella logico-razionale, che in quella affettivo-sociale. Il Progetto intende sviluppare, attraverso l'insegnamento storico, teorico e pratico della lotta olimpica, la formazione psichica e fisica dei ragazzi, con particolare attenzione all'individuazione e alla prevenzione del disagio giovanile.

Finalità

- Orientare gli alunni allo studio e alla conoscenza di sé, attraverso un'azione educatrice che si rifà agli insegnamenti dei maestri del passato.
- Valorizzare pienamente gli elementi culturali che la disciplina della lotta olimpica presuppone, mettendo in risalto gli aspetti etici, sociali e politici insiti nel messaggio olimpico, che va ben al di là della semplice educazione del corpo.
- Indurre i giovani a individuare i propri limiti, a dosare le proprie energie, a rispettare gli avversari, a saper vincere e perdere, a vivere civilmente con il prossimo, a valorizzare le singole individualità, nel rispetto delle diversità, ad attuare azioni ispirate al bello, al giusto, all'utile.

Obiettivi

- raggiungere un sano equilibrio psichico e comportamentale;
- accrescere la sicurezza in se stessi e dominare l'aggressività;
- acquisire abilità motorie;
- stimolare la creatività,
- motivare, coinvolgere, divertire;
- comprendere ed accettare regole da condividere;
- vivere lo sport come impegno sociale e culturale..

Data inizio prevista

01/02/2017



Data fine prevista	15/05/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	12 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi 6 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione 12 - Prove del saggio
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 Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: OLIMPIA

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	15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: "ETRUSCAN GAMES"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"ETRUSCAN GAMES"
----------------------	------------------



Descrizione modulo

Il Progetto si sviluppa su due binari: l'uno culturale, l'altro più strettamente legato all'attività sportiva.

1) Attività Culturale

Gli Etruscan Games, il complesso delle iniziative culturali promosse dal Progetto, coniugano attività ginnica, rievocazione storica e saggi teatrali.

Gli Etruscan Games segnano il cammino degli alunni, che tentano di recuperare i valori culturali degli antichi Ludi etruschi, quelle manifestazioni tanto grandiose, ricche di cultura e di religiosità, che furono un incontro di civiltà per tutte le genti che si affacciavano sul bacino del Mediterraneo. Lotta olimpica, danza, musica, recitazione: questi gli strumenti del Progetto.

Le energie creative dei giovani allievi verranno distribuite in diversi canali espressivi, nel tentativo di valorizzare le potenzialità dei singoli.

La lotta olimpica e la recitazione danno la possibilità di partecipare ad un'azione che si traduce anche in pensiero, immagine, parola e gesto.

La riflessione sui testi classici induce i protagonisti a considerare l'espressione artistica come la forma ideale per far rivivere la tradizione, per incanalare gli alti ideali atavici entro le linee direttrici della vita.

Il teatro è un'occasione per comporre figure simboliche di grande significato epico, come l'etrusco Auleste, emblema della regalità etrusca.

Nella rappresentazione teatrale la bellezza delle forme si stringe in fraterna alleanza con la poesia, dando vita ad una nuova espressione artistica, moderna ed immediata, profonda ed essenziale.

Finalità

- Orientare gli alunni allo studio e alla conoscenza di sé, attraverso un'azione educatrice che si rifà agli insegnamenti dei maestri del passato.

- Valorizzare gli elementi culturali che la disciplina della lotta olimpica presuppone, mettendo in risalto gli aspetti etici, sociali e politici insiti nel messaggio olimpico, che va ben al di là della semplice educazione del corpo.

- Indurre i giovani a individuare i propri limiti, a dosare le proprie energie, a rispettare gli avversari, a saper vincere e perdere, a vivere civilmente con il prossimo, a valorizzare le singole individualità, nel rispetto delle diversità, ad attuare azioni



	<p>ispirate al bello, al giusto, all'utile.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivare, coinvolgere, divertire. - Conoscere la storia, i costumi e le usanze dei popoli italici delle origini. - Conoscere i valori spirituali ed etici, politici e sociali, espressi dalla cultura dei Ludi. - Comprendere lo spirito democratico che animava i Ludi. - Raggiungere un sano equilibrio psichico e comportamentale. - Accrescere la sicurezza in se stessi e dominare l'aggressività. - Acquisire abilità motorie. - Stimolare la creatività e lo spirito critico. - Comprendere ed accettare regole da condividere. - Vivere lo sport come impegno sociale e culturale.
Data inizio prevista	23/01/2017
Data fine prevista	29/05/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	12 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 6 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 12 - Esercizi per l'espressività corporea e giochi di lotta.
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 Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "ETRUSCAN GAMES"

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	15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli
Modulo: Musica strumentale; canto corale
Titolo: School Bands

Dettagli modulo

Titolo modulo	School Bands
Descrizione modulo	<p>Proporre ad un numero minimo di 20 alunni dell'Istituto Comprensivo, nella fascia che va dalla prima alla terza classe della secondaria di primo grado, di partecipare a pomeriggi musicali diversi e diversificati in base ai loro gusti musicali, alla scoperta delle proprie potenzialità e capacità di fare "gruppo" nel nome della musica pop, rock e jazz, per realizzare, come fine ultimo, una o più school bands.</p> <p>La scelta metodologica formativa è caratterizzata da un approccio "non formale" e dal learning by doing.</p> <p>Nell'ambito del progetto saranno realizzate specifiche attività che coinvolgano gli alunni a partecipare attivamente allo studio e alla realizzazione di performance musicali di brani originali e non originali che attingono al vasto repertorio della musica pop, rock o jazz.</p> <p>Questo utilizzando strumentazione e aule in modo diverso dal solito, favorendo il confronto e il cooperative learning.</p> <p>Ascolto partecipativo (BRAIN STORMING):</p> <p>I partecipanti decidono di ideare una performance musicale scegliendo gli ascolti dei brani musicali tra i diversi generi a loro più o meno congeniali, valutando, con l'apporto di ogni singolo partecipante, le diverse versioni che conoscono, e che vogliono far conoscere al gruppo, del pezzo scelto (versione originale, cover o arrangiamento per banda allargata)</p> <p>Studio della forma del brano e azione di tutoraggio tecnico pratico (COOPERATIVE LEARNING):</p>



	<p>I partecipanti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso, la forma del brano musicale e quindi la struttura che permette una rapida intesa sull'attività propriamente esecutiva. L'insegnante assume un ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, strutturando azioni di tutoraggio in cui gli studenti, favoriti da un clima relazionale positivo, apprendano i segreti tecnico pratici degli strumenti della band (chitarre, bassi, tastiere, voci, cori, effetti di amplificazione e di modulazione sonora) conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di tutti. ORE 15</p> <p>Prove esecutive per piccoli gruppi o band allargata e registrazione delle varie performance (LEARNING BY DOING): I partecipanti al modulo si esibiscono nelle varie performance e imparano facendo e rifacendo, cercando l'affiatamento e la voglia di migliorare in modo sano e non competitivo e attuando una consapevole autovalutazione dei propri progressi attraverso la registrazione e il riascolto del materiale sonoro prodotto.</p>
Data inizio prevista	27/01/2017
Data fine prevista	20/05/2017
Tipo Modulo	Musica strumentale; canto corale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM85101R
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	3 - Studio assistito di gruppo 12 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi 15 - 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 con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali
STAMPA DEFINITIVA	14/11/2016 09:23 Pagina 16/35



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: School Bands

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	15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Musica strumentale; canto corale

Titolo: "IL CORO DI VOCI BIANCHE"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"IL CORO DI VOCI BIANCHE"
Descrizione modulo	<p>Il progetto prevede la costituzione di un coro degli alunni della scuola primaria che si integri, almeno in alcune occasioni a quello già esistente della scuola secondaria di primo grado. La metodologia si basa su un apprendimento induttivo ed eminentemente pratico che prevede il coinvolgimento della sfera emotiva del bambino/ragazzo per una maggiore efficacia del processo di apprendimento costruendo ed inventando percorsi per immagini ed immaginazioni tratte dal vissuto. Riduzione al minimo indispensabile dell'approccio cattedratico e didascalico. La figura del direttore coro voci bianche: un adulto che ha ancora voglia di giocare.</p> <p>? POSTURA</p> <p>Esercizi possibili:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Marionette (da posizione passiva ad attiva) 2. Guerrieri (spalle aperte piedi ben piantati per terra) <p>? RESPIRAZIONE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Serpente semplice e cantante (prima con s poi con u) 2. Frase del cantore formidabile (se voglio ben cantare mi debbo ricordare che l'uso del mio fiato va sempre controllato, se tutto in una volta la frase canterò cantore formidabile di certo diverrò) 3. Destinazione



- 1-2
1-2-3-2
1-2-3-4-3-2
1-2-3-4-5-4-3-2-1 ecc.
3. Ritornello del cantore felice: se ti senti triste un po' abbattuto non ti preoccupare ascolta me, questo ritornello puoi cantar la tristezza presto passerà
? VOCALITÀ
1. Indiani e cowboy, serpenti, lupi, coyotes e missili. Frasi monovocale (la mamma scalda la pasta, troppo grosso nonno brontolo rotondo, sempre belle le stelle gemelle, i tipici litigi di Gigi, Lulù fu Zulù)
 2. Trapano (inserire indici su guance tra denti superiori e inferiori)
 3. Patata bollente o panino Mc Donald's (immaginare di inserire in gola patata o panino per grande spazio)
 4. Esercizio matita (mettere matita tra naso e bocca e non farla cadere per posizione labbra a quadratino)
 5. Tana famiglia Orso (apertura bocca, abbassamento lingua)
 6. Cinesi allegri (zigomi e sopracciglia alte)
 7. Monna Lisa (simile al precedente)
 8. Frasi ricordo postura (vi mostro in denti, narici aperte apro la bocca...ecc.)
 9. Le 5 regole d'oro del canto (più un'appendice....)
 10. Cogli la prima mela.....
- ? LETTURA
1. Parole ritmiche - Corro, va, vaa (ecc.), salto, sì certo, volo volo, rapido, scorrevolmente.
 2. Lettura ritmica con sillaba 'tu' (o altra sillaba)
 3. Lettura cantata con nome delle note
 4. Lettura cantata con parole
- ? INTONAZIONE
1. Esercizi con chironomia (da Kodaly), gesto-nota con sue varianti su alterazioni, da fare anche a coppie di cantori
 2. Improvvisazioni individuali e di gruppo su accordi e/o clusters
- ? REPERTORIO (INDICATIVO)
- Blu (Lanaro)
Non basta cantar (Lanaro)
Il verme (Visioli)
Canzone organotopologica (Dominguez)
Il raffreddore (Longo)
Alla formica (Ganzerla)
- APPENDICE: STUDIO GESTUALITÀ PER IL DIRETTORE
- POSTURA: posizione frontale, gambe un po' larghe, piedi stabili, mano destra davanti a sinistra, sguardo in avanti, schiena eretta, lieve movimento corporeo contrario a quello delle braccia (golfista).



	<p>1. STUDIO DEL LEGATO (destra movimento a coda di pesce, forma movimento ponte di Brooklyn, mano sinistra crescendo-diminuendo mostrare anello e/o espansione-contrazione)</p> <p>2. STUDIO DELLO SCIOLTO O STACCATO (movimento destra ad impulsi come yo-yo, studio verticale alternanza 1,1-2,1-2-3, mano sinistra crescendo-diminuendo mostrare anello e/o espansione-contrazione)</p> <p>3. STUDIO CONTENENZA (su movimento binario, ternario, quaternario da 2 fino a 14 suddivisioni)</p> <p>4. STUDIO PASSAGGIO DA MOVIMENTO INTERO A SUDDIVISO E VICEVERSA (nelle varie tipologie di tempo abituandosi a 'glissare' senza strappi dall'intero al suddiviso)</p> <p>5. CONCETTO GENERALE: "ABBRACCIO IL SUONO" (sensazione fisica del suono nelle proprie mani e tra le proprie braccia. Immagine: abbraccio la mia ragazza (o il mio ragazzo).</p> <p>Le lezioni saranno svolte per un'ora alla settimana a partire dal mese di gennaio fino a maggio.</p> <p>Indicatori per la valutazione: ? numero assenze, entrate in ritardo, uscite in anticipo prima e durante il corso (motivazione degli studenti anche per le attività musicali curricolari) ? partecipazione al modulo (motivazione alle attività extracurricolari) é previsto un saggio finale.</p>
Data inizio prevista	13/01/2017
Data fine prevista	27/05/2017
Tipo Modulo	Musica strumentale; canto corale
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE85102V
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	2 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 28 - Esercizi di postura, respirazione, lettura, intonazione e canto corale



Target	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio</p> <p>Allievi con bassi livelli di competenze</p> <p>Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali</p>
---------------	---

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "IL CORO DI VOCI BIANCHE"

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: VIAGGIO NELL'ARTE: DALLA REALTA' ALLA FANTASIA IN PUNTA DI PENNELLO

Dettagli modulo

Titolo modulo	VIAGGIO NELL'ARTE: DALLA REALTA' ALLA FANTASIA IN PUNTA DI PENNELLO
Descrizione modulo	<p>Il progetto si prefigge come obiettivo generale la lettura dell'opera come conoscenza del proprio territorio al fine di favorire l'integrazione sociale degli alunni ed eliminare il disagio e l'insuccesso scolastico.</p> <p>Il progetto prevede attività culturali svolte in orario extracurriculare supportate da uscite didattiche ed attività laboratoriali che vedranno coinvolti gli alunni del primo Ciclo di Istruzione dell'Istituto Comprensivo.</p> <p>Obiettivi:- Ampliare la conoscenza del rapporto ambiente-cultura - Educare all' autostima a partire dalla conoscenza del patrimonio storico-culturale</p>



	<p>a cui si appartiene</p> <ul style="list-style-type: none"> - Educare al rispetto dei beni culturali - Comprendere i caratteri storici, economici, sociali e artistici che si innestano sul tessuto urbanistico della città - Sviluppare la capacità di rappresentazione grafico-pittorica <p>CONTENUTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza storico-artistica della propria città - Lettura e analisi dell' opera d' arte - Conoscenza di nuove tecniche artistiche <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rimozione degli ostacoli che gli alunni incontrano nell' impatto con la scuola attraverso l' utilizzazione di dispositivi informatici per la didattica dell' ultima generazione, per un' impostazione di studio corretta ed efficace: studio a scuola - Innalzamento dei livelli di lettura e comprensione dei messaggi visivi presenti nel proprio ambiente - Sensibilizzare al rispetto e alla tutela dell' opera d' arte e dell' ambiente circostante <p>USO DI STRUMENTI E SUSSIDI</p> <p>DIDATTICI:- Aule LIM</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aula Multimediale - Aula per Disabili - Dispositivi di nuova generazione per la didattica innovativa, spazi alternativi per l' apprendimento <p>VALUTAZIONE:</p> <p>Saranno utilizzati i seguenti indicatori:?</p> <ul style="list-style-type: none"> numero assenze, entrate in ritardo, uscite in anticipo prima e durante il corso (motivazione degli studenti anche per le attività curricolari) ? partecipazione al modulo (motivazione alle attività extracurricolari) ? valutazione competenze grafiche e artistiche, prima e dopo del corso ? ? realizzazione prove in ingresso e finali su lettura dell'opera d'arte.
Data inizio prevista	16/02/2017
Data fine prevista	27/04/2017
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM85101R
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Lezioni aggiuntive a un'aula di studenti 13 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 2 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 5 - Visite di scoperta e osservazione del territorio 5 - Lettura dell'opera d'arte
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: VIAGGIO NELL'ARTE: DALLA REALTA' ALLA FANTASIA IN PUNTA DI PENNELLO

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: Piccola bottega del cinema

Dettagli modulo

Titolo modulo	Piccola bottega del cinema
Descrizione modulo	Il laboratorio Piccola bottega del cinema nasce dall' esigenza di fornire ai ragazzi alcuni semplici metodi per raccontare il loro mondo. Il corso fornirà elementi tecnici per la realizzazione di immagini, filmati, registrazione di video, registrazione della colonna sonora, editing video e audio, sottotitolaggio e doppiaggio. Verranno spiegate alcune tecniche base di utilizzo



delle attrezzature: telecamera, macchina fotografica, smartphone e telefonini e per la gestione del materiale digitale prodotto. (Totale 10 frontali presso la sede centrale di Elce, con docente esperto esterno e tutor di classe)

Seguirà una fase di progettazione per decidere quale storia si vuole raccontare e quale il genere: giornalistico, artistico o documentaristico. La scelta sarà guidata dal tutor di classe, ma non imposta per consentire la massima adesione dei ragazzi coinvolti. In questa fase la classe potrà essere divisa in gruppi adottando un approccio di cooperative learning secondo una suddivisione dei compiti: gruppo di redazione/sceneggiatura, gruppo costumisti/attrezzisti/scenografi, gruppo performers/musicisti... (Totale 10 frontali presso la sede centrale di Elce, con esperto e tutor di classe)

Il progetto è caratterizzato da una elevata interdisciplinarietà: l'area linguistica per l'elaborazione dei contenuti e dei testi, l'area logico-matematica l'utilizzo dell'informatica, area artistica per eventuale realizzazione di scenografie, grafica o costumi.

L'obiettivo finale è quello di realizzare un prodotto come un cortometraggio o documentario tale da stimolare il raggiungimento delle seguenti competenze. Le attrezzature, i software e lo studio di post-produzione verranno messi a disposizione dalla struttura esterna che dovrà essere selezionata tramite selezione pubblica tra i FabLab operanti nel territorio comunale. Tra i requisiti richiesti per la selezione: operatori con esperienze pregresse nello specifico settore e nel segmento di istruzione interessato, disponibilità degli spazi per ospitare i corsisti per 4 incontri da 2 ore. Il cortometraggio verrà proiettato durante una serata finale comune per tutti i corsi afferenti a questo progetto (2 ore finali). Durante tutte le fasi di lavoro è prevista anche una fase di documentazione e backstage curata dai bambini-ragazzi insieme ad un operatore didattico durante si andrà creando un video-documentario di fine del laboratorio. Il modulo avrà interazione anche con quello delle band musicale per la realizzazione di parte della colonna sonora.

Finalità

? Far comprendere l'importanza della progettazione e della cura del lavoro per il raggiungimento di un obiettivo prefissato
? Restituire il significato vero dello studio



	<p>come cura di sé e dei propri obiettivi personali</p> <p>? Offrire una visione della tecnologia al servizio della espressione dei propri pensieri e stati di animo</p> <p>? Favorire il lavoro di gruppo, lo spirito di collaborazione e il senso di appartenenza alla comunità scolastica</p> <p>? Superare il senso di inadeguatezza nell'espressione delle proprie idee legato a difficoltà relazionali o funzionali</p> <p>Competenze</p> <p>Padroneggia gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti</p> <p>Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari</p> <p>Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p> <p>Indicatori</p> <p>? numero assenze, entrate in ritardo, uscite in anticipo prima e durante il corso (motivazione degli studenti anche per le attività curricolari)</p> <p>? partecipazione al modulo (motivazione alle attività extracurricolari)</p> <p>? valutazione competenze informatiche di base, prima e dopo del corso</p> <p>? votazioni area umanistica prima e dopo</p> <p>? realizzazione prove in ingresso e finali su comprensione del testo, realizzazione di testi argomentativi, esposizione di argomenti a scelta, risultati invalsi italiano</p>
Data inizio prevista	30/01/2017
Data fine prevista	01/05/2017
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM85101R
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi 8 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 2 - Partecipazione a manifestazioni/eventi
Target	Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Piccola bottega del cinema

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: Laboratorio del coding

Dettagli modulo

Titolo modulo	Laboratorio del coding
----------------------	------------------------



Descrizione modulo

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

Il progetto Laboratorio del coding vuole coniugare due esigenze fondamentali: il potenziamento delle competenze informatiche e quelle logico-matematiche in un contesto informale, attraverso il ricorso ad una didattica collaborativa che preveda l'impiego di compiti di realtà. Il coding abitua i ragazzi a pensare in modo creativo, a trovare la soluzione a problemi con la codifica di istruzioni che devono essere esplicitate in modo chiaro e preciso; abitua al costante controllo del proprio pensiero che in questo caso è un pensiero algoritmico. Infine costituisce una forma di apprendimento a partire da una didattica induttiva fondata sui problemi e sulle sfide. I partecipanti saranno individuati in base agli indicatori stabiliti dal Dipartimento di Matematica e Tecnologia, non necessariamente appartenenti allo stesso gruppo classe, ma con pari livello di conoscenze matematiche di base. Il corso si svolgerà in sede, utilizzando i dispositivi personali dei ragazzi, con docenti individuati tra le risorse interne, che dovranno necessariamente progettare il corso in collaborazione con i docenti curricolari di matematica.

Il corso sarà suddiviso in tre parti. Nella prime 10 ore verranno affrontati i percorsi predisposti da Programma il Futuro per l'acquisizione delle strumentalità di base degli algoritmi fondamentali. Nella seconda parte del corso, di 10 ore verrà utilizzato il software Scratch, iniziando con la programmazione di semplici videogiochi, con lo scopo di acquisire una sufficiente autonomia con lo strumento. Infine nelle ultime 10 ore, verrà sempre utilizzato Scratch per la risoluzione di problemi matematici definiti ad hoc dal docente esperto. In parallelo alcuni degli stessi problemi verranno risolti anche con un semplice foglio di calcolo, affidando una serie di problemi a ciascun gruppo, in un contesto di sfida tra gruppi.

Finalità

? favorire lo sviluppo della creatività e imparare a padroneggiare la complessità



	<p>? sviluppare un ragionamento accurato e preciso, analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici; ? rappresentare i dati del problema tramite opportune astrazioni; ? formulare il problema in un formato che ci permette di usare un "sistema di calcolo" per risolverlo; ? automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica, consistente in una sequenza accuratamente descritta di passi, ognuno dei quali appartenente ad un catalogo ben definito di operazioni di base; ? generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi</p> <p>Competenze Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico</p> <p>Indicatori ? numero assenze, entrate in ritardo, uscite in anticipo prima e durante il corso (motivazione degli studenti anche per le attività curricolari) ? partecipazione al modulo (motivazione alle attività extracurricolari) ? valutazione competenze informatiche di base, prima e dopo del corso ? votazioni area logico-matematica ? realizzazione prove in ingresso e finali di aritmetica, geometria, logica, risultati invalsi matematica</p>
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	01/06/2017
Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM85101R
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 5 - Lezioni aggiuntive individualizzate 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Math Contest in gruppi
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 Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Laboratorio del coding

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: "Un momento sto pensando".

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Un momento sto pensando".
----------------------	----------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Imparare ad Imparare con il Metodo Feuerstein...per prevenire l'insuccesso scolastico e il disagio adolescenziale nei vari aspetti: affettivo, relazionale, sociale; sviluppare nei ragazzi la motivazione intrinseca all'apprendimento e un atteggiamento attivo nell'affrontare le sfide ed i problemi quotidiani;implementare, attraverso l'Esperienza di Apprendimento Mediato, l'autostima e la percezione di sé come soggetto attivo, generatore di conoscenze;formare nei ragazzi quelle abitudini mentali positive che sono prerequisiti necessari per l'apprendimento dei contenuti disciplinari e del successo scolastico;promuovere lo sviluppo dei processi metacognitivi: l'interiorizzare di regole, principi e strategie isomorfe e la loro applicazione da un campo all'altro di esperienza , nei vari contesti; educare ai valori sociali attraverso il sentimento di condivisione e di appartenenza al gruppo e nel senso allargato di "Cittadini del Mondo". Impostazione induttiva della lezione condotta dal docente-mediatore. Brain storming Coinvolgimento diretto dell'alunno in compiti che stimolano i processi cognitivi e metacognitivi, procedure di problem solving Lavoro individuale e di gruppo, cooperative learning</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>18/01/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>14/04/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Potenziamento delle competenze di base</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>PGMM85101R</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>
<p>Distribuzione ore per modalità didattica</p>	<p>10 - Studio assistito di gruppo 5 - Studio assistito individualizzato 10 - Lezioni addizionali a un'aula di studenti 5 - Educazione fra pari</p>
<p>Target</p>	<p>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 Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare</p>
<p>STAMPA DEFINITIVA</p>	<p>14/11/2016 09:23 Pagina 29/35</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Un momento sto pensando".

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: DIALOGO CON LA LETTURA NELL'ERA DIGITALE

Dettagli modulo

Titolo modulo	DIALOGO CON LA LETTURA NELL'ERA DIGITALE
Descrizione modulo	<p>Il progetto si pre?gge, come obiettivo generale, di prevenire e contrastare il disagio e la dispersione scolastica mediante interventi per gli alunni che si trovano nella fase di passaggio tra Scuola Primaria, Secondaria di primo grado e di secondo grado.</p> <p>RISULTATI ATTESI:?</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Rimozione degli ostacoli che gli alunni incontrano nell'impatto con la scuola attraverso l'utilizzazione di Dispositivi informatici per la didattica di ultima generazione per un'impostazione di studio corretta ed efficace: studio a scuola; ? Innalzamento dei livelli di lettura, comprensione e uso della lingua italiana, inglese, francese, spagnolo; ? Innalzamento dei livelli della comprensione della realtà circostante attraverso i saperi matematici, scientifici, naturali e antropici; ? Recupero delle competenze di base, potenziamento delle proprie capacità e dell'autostima necessaria a proseguire con efficacia gli studi. <p>Finalità prioritaria del progetto è la realizzazione di laboratori didattici dove</p>



realizzare interventi extracurricolari individualizzati volti al recupero delle conoscenze, delle abilità e delle competenze degli studenti e al consolidamento della propria identità culturale promuovendo anche attività che coinvolgano alunni con disabilità e/o bisogni educativi speciali .

Strumento fondamentale del progetto sarà la "Lettura", accompagnata dalla "Scrittura creativa e ri-scrittura espressiva" per l'elaborazione delle dif?coltà, dei bisogni e dei motivi, con socializzazione degli stessi, per cui vale la pena andare a scuola. Sulla base di tale esperienza di ricerca/formazione il testo letterario costituirà un elemento utile ad affrontare situazioni di disagio giovanile.

Obiettivi: ? Suscitare curiosità e affezione per la lettura;

? Migliorare la competenza dell'analisi testuale;

? Sviluppare le potenzialità espressive;

? Stimolare lo sviluppo di capacità cognitive mediante la comprensione di quanto letto;

? Valorizzare la creatività di ciascuno mediante le diversificate attività di animazione della lettura;

? Potenziare o recuperare competenze di tipo linguistico, espressivo e consolidare conoscenze multidisciplinari.

USO DI STRUMENTI E DI SUSSIDI

DIDATTICI:Aule LIM, aula multimediale, aula per disabili, dispositivi di nuova generazione per una didattica innovativa, spazi alternativi per l'apprendimento.

METODOLOGIA:Stimolare le risorse affettive ed emotive per migliorare il processo di apprendimento.

Percorsi di stimolazione alle lettura con fasi di ascolto, di lettura individuale ad alta voce o silenziosa e di analisi del testo.

Attività di rielaborazione del testo sostenuta dal metodo della didattica laboratoriale e del problem-solving.

Lavoro individuale o in piccolo gruppo.

Percorsi di stimolo alla concentrazione, alla riflessione e alla comunicazione con gli altri.

Utilizzazione di diverse tecniche di lettura.

Riflessione e discussione sulle tematiche aventi ad oggetto l'orientamento scolastico

ATTIVITÀ:1) Presentazione della struttura del libro.

2) Ascolto della lettura animata fatta dall'insegnante.

3) Lettura individuale ad alta voce e silenziosa di parti di testo.

4) Individuazione di frasi "degne di nota"



	<p>5) Riflessione linguistica e semantica. 6) Confronto con il gruppo classe su alcune tematiche riscontrate nel testo letto. 7) Dibattiti. 8) Riflessioni scritte sugli argomenti trattati. 9) Rielaborazioni grafiche dei capitoli. 10) Elaborazione di didascalie. 11) Invenzione di giochi linguistici (acrostici, limerick, rebus) 12) Poesie e filastrocche ispirate dal testo letto in lavoro cooperativo. 13) Canti e drammatizzazioni. 14) Approfondimento della lingua straniera tramite la lettura, un primo approccio di analisi letteraria, l'utilizzo della letteratura come strumento espressivo e spunti di riflessione e di discussione su tematiche quotidiane, quali ad esempio il rapporto con gli altri, l'amicizia, l'amore, la famiglia, il bullismo, la disabilità, in modo da arricchire le capacità linguistiche ed espressive e le competenze critiche e creative di ogni studente. 15) Lettura seguita da una serie di domande opportunamente predisposte per attivare meccanismi di riflessione e di autovalutazione. 16) Attività laboratoriali di scrittura creativa e di riscrittura espressiva. 17) Visita ad una libreria o ad una biblioteca comunale della città.</p>
Data inizio prevista	11/01/2017
Data fine prevista	18/05/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE85102V PGEE851052 PGMM85101R
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Studio assistito di gruppo 5 - Studio assistito individualizzato 5 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 5 - Lezioni aggiuntive individualizzate 5 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 5 - Educazione fra pari



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
Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare
Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali
Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DIALOGO CON LA LETTURA NELL'ERA DIGITALE

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 19209)
Importo totale richiesto	€ 44.776,50
Massimale avviso	€ 45.000,00
Num. Delibera collegio docenti	10425/C14 del 14/11/2016 n.75
Data Delibera collegio docenti	28/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	10426/C14 del 14/11/2016 n.18
Data Delibera consiglio d'istituto	28/10/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 09:23:13

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>OLIMPIA</u>	€ 4.561,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>"ETRUSCAN GAMES"</u>	€ 4.561,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>School Bands</u>	€ 4.561,50	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Musica strumentale; canto corale: <u>"IL CORO DI VOCI BIANCHE"</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>VIAGGIO NELL'ARTE: DALLA REALTA' ALLA FANTASIA IN PUNTA DI PENNELLO</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>Piccola bottega del cinema</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>Laboratorio del coding</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>"Un momento sto pensando"</u> .	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>DIALOGO CON LA LETTURA NELL'ERA DIGITALE</u>	€ 5.082,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola I.C. PERUGIA 1 'F. MORLACCHI'
(PGIC85100Q)

	Totale Progetto "POMERIGGI PER CRESCERE INSIEME"	€ 44.776,50	
	TOTALE PIANO	€ 44.776,50	€ 45.000,00