



Candidatura N. 31933 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IC R.SANZIO PORTO POTENZA PICEN
Codice meccanografico	MCIC813001
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE PIEMONTE 19
Provincia	MC
Comune	Potenza Picena
CAP	62018
Telefono	0733688197
E-mail	MCIC813001@istruzione.it
Sito web	http://icrsanzio.gov.it/
Numero alunni	803
Plessi	MCAA81301T - COLORAMONDO MCEE813013 - P/ZZA DOUHET MCOMM813012 - RAFFAELLO SANZIO (P.TO POTENZA)



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 31933 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	SALTIAMOCI SU	€ 5.682,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	RITMICA MENTE	€ 5.682,00
Potenziamento della lingua straniera	STORY TELLING	€ 5.682,00
Potenziamento della lingua straniera	LET'S LIVE ENGLISH (viviamo l'Inglese)	€ 5.082,00
Innovazione didattica e digitale	ARTIGIANATO DIGITALE	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	GIORNALINO ON LINE	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	VIVERE E NARRARE	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 38.574,00



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

CREARE PER ESSERE



Descrizione progetto

La dispersione non consiste nel solo abbandono scolastico, ma abbraccia tutte quelle situazioni di prosecuzione della frequenza scolastica caratterizzata da carente profitto, assenza di motivazione e convinzione di scarsa convinzione nelle proprie capacità, e che lascia quindi intravedere un futuro abbandono. Si considera la dispersione scolastica strettamente connessa al disagio affettivo, sociale, esistenziale e familiare, in atto o potenziale, più o meno consapevole. In questo contesto di assenza di prospettive, l'istituzione scolastica deve produrre un intervento di protezione e di formazione, per prevenire che il disagio sfoci non solo nell'abbandono, ma addirittura nella devianza e nell'illegalità. In tale orizzonte, il progetto di contrasto alla dispersione scolastica si prefigge il successo scolastico sulla base di un positivo recupero, da parte dell'alunno, dell'autostima e del senso di realizzazione di sé e del proprio orientamento di vita.

Nell'I. C. "R. Sanzio" si verificano frequentemente situazioni di assenze rilevanti, tali da compromettere sul piano legale la prosecuzione degli studi: i docenti vivono sempre più, ad ogni fine anno, la fatica di salvaguardare il percorso scolastico di alunni a rischio. E' per questo che nell'anno scolastico 2014-15 hanno messo in atto un progetto sperimentale, rivolto principalmente ad alunni con situazioni problematiche a livello di profitto e di socializzazione, basato su attività pomeridiane legate al curriculum, ma concrete, manuali, coinvolgenti l'alunno nelle decisioni e nella produzione (produzione di un vademecum per l'estero, in Inglese, con foto trasformate in fumetto; produzione di manufatti tecnico-artistici di utilità), allo scopo di sortire effetti proattivi. I risultati sono stati molto positivi e benefici, per gli alunni e per i docenti responsabili del progetto. Purtroppo, però, la difficoltà di finanziamento non ha permesso la continuità di tale iniziativa.

Il PON rappresenta pertanto una nuova opportunità per rilanciare il progetto. Gli ingredienti saranno gli stessi: il bisogno di conseguire interesse scolastico e competenze socio-culturali, attraverso: percorsi alternativi, operativi, condivisi, tesi ad applicare le conoscenze teoriche; giochi di ruolo; simulazioni della realtà; immaginazioni prospettiche.



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 IC R.SANZIO PORTO POTENZA
PICEN (MCIC813001)

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)

- I livelli di occupazione delle famiglie risentono della crisi economica per la chiusura di alcune aziende locali;
- Presenza di settori di popolazione in cui è presente disagio economico e sociale, in particolare nuclei familiari di immigrazione interna (sud Italia) ed esterna (extracomunitari) con problemi di lavoro e casa;
- La presenza di alunni stranieri ed extracomunitari frequentanti richiede la continua ricerca di strategie di accoglienza, inserimento e integrazione culturale e sociale;
- Aumento nel numero di minori affidati alle strutture protette presenti nel territorio, come ad es. la Casa famiglia gestita da congregazioni religiose e riconosciute dal Tribunale dei minori che ospitano i ragazzi del nostro Istituto;
- Sul Piano culturale: mancanza di biblioteche e musei;



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 IC R.SANZIO PORTO POTENZA
PICEN (MCIC813001)

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)

- Affiancare la didattica curricolare e sostenerne l'interesse attraverso attività laboratoriali
- Favorire l'interazione delle discipline in una concezione del sapere come unitario e come strumento per l'acquisizione di competenze;
- Favorire la socializzazione di alunni provenienti anche da realtà sociali e scolastiche diverse;
- Suscitare l'interesse degli alunni e migliorare le loro competenze comunicative;
- Educare insegnanti e studenti ad un uso consapevole e creativo degli strumenti digitali;
- Favorire il successo formativo e scolastico;
- Orientare alla conoscenza di sé, allo sviluppo delle relazioni interpersonali e con l'ambiente vitale;
- Evitare che le differenze si trasformino in disuguaglianze;
- Valorizzare il pluralismo culturale e territoriale;
- Educare all'empatia.

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto è rivolto agli alunni di scuola Primaria delle classi quarte e quinte e a gruppi di alunni a classi aperte di 1°, 2° e 3° classi della scuola secondaria di 1° grado; in particolare modo è destinato ad alunni con difficoltà di profitto o con debole interesse scolastico, a causa di disagi personali e/o familiari. Non sono esclusi alunni motivati e con risultati scolastici positivi, essenziali per il coinvolgimento dei meno interessati, per non isolare maggiormente gli alunni in difficoltà, ma anche per fornire loro il supporto e per cooperare insieme al raggiungimento di risultati positivi, attraverso la loro disponibilità e l'opera di tutoraggio.



UNIONE EUROPEA

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 IC R.SANZIO PORTO POTENZA
PICEN (MCIC813001)





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)

- Offrire chance di successo su un terreno pratico ed operativo, più congeniale all'età e alla condizione dell'alunno disagiato del 1° ciclo scolastico;
- Far sperimentare, nell'ambito di attività laboratoriali (learning by doing), lo spirito di collaborazione (cooperative learning), il lavoro in piccoli gruppi;
- Promuovere un clima di benessere attraverso azioni di tutoring da parte di alunni più competenti;
- Far conseguire risultati concreti e quindi una maggiore autostima, attraverso la realizzazione di manufatti, prodotti culturali cartacei elaborati graficamente ...
- Far percepire l'ambiente scolastico come opportunità di realizzazione personale, grazie all'interazione con i coetanei, alla cooperazione e alla produzione condivisa, oltre la valutazione della prestazione;
- attuare una filosofia "open", aperta ovvero alla collaborazione e alla condivisione della conoscenza dove l'insegnante diviene un "mentore" che lavora per favorire il dialogo e l'influenza reciproca fra gli studenti e lascia che i ragazzi copino, sbagliano e siano corretti dai loro compagni. In questa logica l'errore non è visto negativamente, ma è anzi un'occasione per progredire e migliorare;
- Promuovere attività accattivanti e non vincolate al giudizio del docente; ognuno deve e può esprimersi con quello che sa fare.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Come scelta prioritaria le attività saranno organizzate nei pomeriggi in cui la scuola è già aperta per le lezioni di strumento musicale o più in generale di altre discipline. A ciò l'Istituto intende aggiungere, con un'adeguata e condivisa riorganizzazione del servizio dei collaboratori, così da creare ulteriori disponibilità orarie pomeridiane. I recenti eventi sismici hanno comportato la necessità di reperire, almeno per il plesso di Scuola Primaria, una sede nuova: ciò rappresenta al momento un'incognita circa l'organizzazione delle attività programmate per il presente progetto, ma non si dispera di dover fare di "necessità virtù", ovvero di ricorrere all'unicità del plesso della scuola Secondaria di 1° grado, quale sede di attività per tutti i moduli, con il vantaggio certo della semplificazione del servizio di apertura e del minimo utilizzo di collaboratori supplementari, rispetto al normale orario di servizio.



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)*

- Procedere nelle conoscenze e nelle attività pratiche, in modo graduale e parallelo
- Strutturare in modo sistematico, visibile e condiviso con gli alunni, contenuti, tempi, e strumenti;
- Fissare tappe e scadenze in modo proporzionato all'alunno e coerente al raggiungimento del prodotto finale;
- promuovere l'atteggiamento di ricerca e il perseguimento dell'obiettivo di miglioramento;
- avvalersi di una metodologia "Tinkering" basata sul trinomio "Think-Make-Improve" (ovvero "pensa-crea-migliora") che prevede una prima fase di progettazione, una seconda fase operativa di prototipazione e una fase finale di verifica e miglioramento di quanto fatto;
- Autovalutare il proprio operato e valutare l'attività offerta dalla scuola;
- Pubblicare quanto realizzato e depositarlo in un archivio consultabile dal pubblico con mezzi informatici o esporlo visivamente nell'atrio della scuola, così da incentivare il desiderio di partecipazione, di realizzazione e di ottimizzazione del proprio lavoro.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

- forme di apprendimento basate su modalità più attive e coinvolgenti, che sviluppino comportamenti socio-relazionali positivi e promuovano la crescita della creatività, anziché la prestazione rispetto ad una consegna;
- metodologia di lavoro operativo/laboratoriale, per il quale l'alunno, nell'ambito di contenuti delimitati, è educato a ricercare, sistemare e controllare più facilmente e principalmente informazioni utili ed essenziali;
- applicazione di conoscenze attraverso la realizzazione di prodotti personalizzati, utilizzando strumenti informatici e tecnologici;
- produzione di oggetti attraverso il presupposto di conoscenze teoriche fornite dalle discipline che attualmente sono oggetto di studio e da altre presenti in un possibile prosieguo degli studi;
- consolidamento e cura del rapporto alunno-docente, sulla base di ruoli propositivi e convergenti;
- condivisione in gruppo di progettazioni e realizzazioni, con opportune attribuzioni di funzioni e compiti, nel rispetto delle predisposizioni e delle attitudini.

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)

ASD GINNASTICA PORTO POTENZA

COMUNE DI POTENZA PICENA



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 IC R.SANZIO PORTO POTENZA
PICEN (MCIC813001)

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

- Attività con ausilio di strumenti informatici innovativi, quali: uso di LIM, uso della fotocamera; software di elaborazione grafica;
- uscite all'esterno per attività di fotografia, di interviste, di osservazione, di ruolo e di comunicazione con la realtà, nella consapevolezza crescente dell'utilità della preparazione culturale (tecnica, linguistica, artistica ...);
- Contatti con realtà scolastiche significative (scolaresche dei territori terremotati, scuole superiori...), per un arricchimento sul piano umano, tecnologico, espressivo ...;
- creazione di un prodotto finale fruibile dall'alunno e apprezzabile all'esterno;
- Attività di simulazione e di ruolo;
- Attività svolte da protagonisti assoluti, affiancati dall'insegnante guida-educatore;
- attività di gioco con valenza didattica.



Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Miglioramento della socializzazione e dei processi di integrazione;

Maggiore autostima;

Miglioramento dei risultati scolastici e della motivazione nello studio, favorito dalla pratica del dialogo e dall'attività didattica in situazioni concrete;

Promozione di una visione positiva dell'istituzione scolastica, grazie ad un'offerta formativa più coinvolgente;

Apprezzamento dello spirito di collaborazione, quale grande e fondamentale risorsa umana;

Esperienza delle tecnologie come utili strumenti, piuttosto che come finalità 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
CONSOLIDAMENT O DEGLI APPRENDIMENTI DI BASE	No	2015/2016		http://icrsanzio.gov.it/wp-content/uploads/sites/104/P.O.F.-2015-16.pdf
INTEGRAZIONE E SOSTEGNO LINGUISTICO	No	2015/2016		http://icrsanzio.gov.it/wp-content/uploads/sites/104/P.O.F.-2015-16.pdf
PROGETTO DIDATTICO CREATIVO (Lotta alla dispersione scolastica)	No	2014/2015		http://icrsanzio.gov.it/wp-content/uploads/sites/104/POF-2014-15.pdf



TUTTI PER LO SPORT, LO SPORT PER TUTTI	No	2015/2016		http://icrsanzio.gov.it/wp-content/uploads/sites/104/P.O.F.-2015-16.pdf
--	----	-----------	--	---

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Ideazione, condivisione e organizzazione di eventi ed iniziative; fornitura di strumenti e location per effettuare iniziative ed attività; supporto finanziario alla realizzazione del POFT.	1	Amministrazione Comunale di Potenza Picena	3135 C719	25/06/2016	Sì
- ideazione, condivisione e organizzazione di iniziative ed eventi; - fornitura di materiali e strumenti utili ai fini dell'attività formativa programmata.	1	A.S.D. GINNASTICA Porto Potenza	5148 C/14	11/11/2016	Sì

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
SALTIAMOCI SU	€ 5.682,00
RITMICA MENTE	€ 5.682,00
STORY TELLING	€ 5.682,00
LET'S LIVE ENGLISH (viviamo l'Inglese)	€ 5.082,00
ARTIGIANATO DIGITALE	€ 5.682,00
GIORNALINO ON LINE	€ 5.682,00
VIVERE E NARRARE	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 38.574,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: SALTIAMOCI SU



Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	SALTIAMOCI SU
Descrizione modulo	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere la socializzazione e il rispetto delle regole • Favorire l'inclusione • Promuovere le abilità motorie di base, favorendo lo sviluppo armonico • Offrire occasioni di successo a chi ha scarso rendimento scolastico • Far conoscere vari sport: pallavolo, basket... • Sviluppare competenze imprenditoriali • Valorizzare le competenze acquisite e dare un'opportunità a tutti gli alunni di manifestare talenti. <p>Attività Attraverso le attività proposte in forma ludica, gli alunni potranno fare esperienze positive sia nella socializzazione che nella cooperazione per un obiettivo comune in cui ognuno potrà mettere in gioco proprie competenze. Si potranno confrontare con esperienze di successo ed insuccesso (fair play). Si alterneranno attività in palestra (esercizi, giochi) con attività in laboratorio. Le attività in laboratorio a gruppi ed individuali con modalità di cooperative learning, saranno declinate secondo due finalità: 1) Riflettere sulle regole, per acquisire consapevolezza della loro necessità, del gioco e del comportamento durante il gioco; 2) Organizzare e progettare attività e giochi per altri gruppi di alunni con la funzione di acquisire competenze imprenditoriali.</p> <p>Produzioni: -Giochi e percorsi in palestra (documentati con foto e video) -Cartelloni murali -Articoli di giornale</p>
Data inizio prevista	07/02/2017
Data fine prevista	06/06/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	MCEE813013
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	8 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 4 - Laboratori con produzione di lavori individuali 4 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 14 - Giochi di squadra; attività di counseling; esercizi propedeutici alle attività sportive.
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 bisognosi di azioni di orientamento

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SALTIAMOCI SU

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 €
Opzioni	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: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: RITMICA MENTE

Dettagli modulo

Titolo modulo	RITMICA MENTE
----------------------	---------------



Descrizione modulo

La Ginnastica Ritmica è uno sport femminile che lega eleganza, agilità, flessibilità, grazia e maneggio di piccoli attrezzi (nastro, palla, cerchio, fune e clavette) al fine di creare un complesso di armonie musicali e movimenti collegati tra loro; aiuta il corpo a crescere meglio, permette di perfezionare il gioco di squadra e di aumentare la socialità tra le ragazze.

OBIETTIVI

Il progetto si propone di stimolare :

-l'apprendimento di abilità tecnico motorie fondamentali introducendo di elementi legati a capacità coordinative generali (apprendimento motorio, controllo motorio, adattamento e trasformazione motoria) e specifiche (equilibrio, combinazione motoria, capacità di anticipare, e di seguire un ritmo).

- l'apprendimento di capacità condizionali quali la destrezza (intesa come capacità di eseguire un movimento con rapidità di esecuzione e di reazione) forza e resistenza (breve, media e lunga durata).

- lo sviluppo della socializzazione.

- la prevenzione dei paramorfismi legati alla crescita corporea e sviluppo di un sano spirito di confronto e competitività.

- l'apprendimento e il rispetto delle regole.

- l'osservazione degli alunni in un contesto a loro più congeniale, anche al fine di riconoscere eventuali segnali di disagio socio-affettivo e cognitivo.

Sul piano più squisitamente educativo, il progetto si propone di:

- Scoprire, accettare e rispettare l'altro che può diventare una risorsa.

- Migliorare l'aggregazione, l'integrazione, la socializzazione.

- vivere la competizione come momento di verifica di se stessi e non come scontro con l'avversario.

Le ATTIVITA', in particolare, che sono programmate per la realizzazione di tutto ciò, consistono in:

-esercizi di riscaldamento;

-esercizi di equilibrio statico e dinamico;

-esercizi di coordinazione;

-esercizi di allungamento muscolare;

-esercitazioni specifiche di maneggio dei piccoli attrezzi;

-ideazione e creazione di esercizi collettivi a corpo libero, su basi musicali prescelte in piccoli gruppi;

-partecipazione a saggi e manifestazioni.



Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	31/05/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	MCM813012
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	3 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 4 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 3 - Partecipazione a manifestazioni/eventi 20 - Preparazione fisica generale e specifica; Percorsi motori; Esercizi collettivi o in piccoli gruppi su basi musicali; Esercizi con piccoli e grandi attrezzi
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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RITMICA MENTE

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 della lingua straniera
Titolo: STORY TELLING



Dettagli modulo

Titolo modulo	STORY TELLING
Descrizione modulo	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le abilità di ascolto e di interazione • Promuovere la collaborazione attraverso attività di gruppo • Sviluppare le abilità organizzative • Valorizzare le competenze acquisite e dare un'opportunità a tutti gli alunni di manifestare talenti. <p>Attività Attraverso le attività proposte i ragazzi potranno sperimentare la lingua straniera come mezzo per la comunicazione. La presenza di un esperto di lingua madre permetterà loro di fruire e vivere la lingua straniera con naturalezza. Le storie che saranno lette e raccontate verranno drammatizzate e rappresentate sia graficamente che per iscritto. Si svolgeranno anche giochi di ruolo in contesti ricostruiti verosimili. Individualmente si metteranno in gioco per rielaborare le storie e raccontarle in modo personale, mentre in gruppo realizzeranno produzioni nuove. Tutte le attività verranno sempre accompagnate dalla presenza della madrelingua, in modo che la fruizione della lingua sia massima.</p> <p>Produzioni: Individuali ed in gruppo: storie secondo i vari generi letterari, articoli di giornale, cartelloni con l'analisi delle storie ascoltate e lette, fumetti da pubblicare con le loro storie.</p>
Data inizio prevista	07/02/2017
Data fine prevista	06/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento della lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	MCEE813013
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	4 - Lezioni aggiuntive in aula di studenti 8 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 4 - Laboratori con produzione di lavori individuali 14 - Role play; cooperative learning; clii; realizzazioni grafico-pittoriche su contenuti ascoltati; lettura animata di brevi storie in lingua
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 bisognosi di azioni di orientamento
Lingua	Inglese
Livello lingua	Livello Base - A1

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: STORY TELLING

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 della lingua straniera

Titolo: LET'S LIVE ENGLISH (viviamo l'Inglese)

Dettagli modulo

Titolo modulo	LET'S LIVE ENGLISH (viviamo l'Inglese)
----------------------	--



Descrizione modulo

Creazione di un opuscolo o giornalino, tipo fumetto, da utilizzare come depliant di guida turistica per la conoscenza e la valorizzazione dei luoghi del proprio territorio. Il prodotto realizzato sarà costituito da scene ideate, strutturate, scritte ed elaborate elettronicamente dagli alunni con vignette, sulla base di fotografie. Gli stessi alunni saranno i soggetti principali in qualità di attori e fotografi, nei vari dialoghi simulati tra ipotetici turisti in visita ai luoghi del territorio e gli studenti nel ruolo di guide turistiche, o tra amici di penna in vacanza a Porto Potenza e gli studenti.

Queste le fasi di lavoro:

- Individuazione dei luoghi, delle situazioni e delle esperienze che si possono ipotizzare in un itinerario turistico nel contesto del territorio;
- Creazione di dialoghi in lingua con strutturazione di domande e risposte prevedibili nei vari contesti di incontro (in spiaggia, in un negozio, in strada, al parco, al bar, in famiglia, presso monumenti e luoghi di importanza storica, ecc.) e trascrizione degli stessi;
- Essenziale rappresentazione grafica in schizzi delle scene immaginate, con individuazione ed indicazione delle varie inquadrature fotografiche, tenendo conto della futura composizione dell'immagine unitamente alla/e vignetta/e
- Uscite nel territorio per fotografare le scene e i luoghi ideati nella sequenza strutturata, nei punti di vista stabiliti e nella composizione prevista;
- Scelta delle foto e montaggio delle immagini prodotte con vignette contenenti i dialoghi creati
- Rielaborazione in stile fumetto, per sottogruppi, avvalendosi di specifici programmi software e visualizzazione finale su LIM
- Produzione cartacea finale con veste tipografica accattivante
- Produzione video in base alle sequenze realizzate, con l'integrazione dell'audio in lingua, frutto della registrazione del contenuto delle varie vignette.

Data inizio prevista

10/01/2017

Data fine prevista

08/06/2017

Tipo Modulo

Potenziamento della lingua straniera

Sedi dove è previsto il modulo

MCMM813012

Numero destinatari

0 Allievi (Primaria primo ciclo)
25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	4 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 8 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione 6 - Visite di scoperta e osservazione del territorio 12 - Attività fotografiche, grafiche e audiovisive
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
Lingua	Inglese
Livello lingua	Livello Base - A2

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LET'S LIVE ENGLISH (viviamo l'Inglese)

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: ARTIGIANATO DIGITALE

Dettagli modulo

Titolo modulo	ARTIGIANATO DIGITALE
----------------------	----------------------



Descrizione modulo

LEZIONI FRONTALI: dedicato alla co-progettazione di insegnanti ed operatori che, insieme, definiscono un patto educativo in cui vengono condivisi obiettivi, finalità e modalità con cui raggiungerli e ruolo che ciascuno esercita nelle diverse fasi del progetto.

LAVORI DI GRUPPO: gli operatori costruiscono la relazione con i ragazzi attraverso le presentazioni reciproche, chiedendo loro di esprimere attese e preoccupazioni circa il percorso nuovo e accompagnandoli a definire le regole del gruppo classe. Gli educatori coinvolgono i ragazzi in un breve gioco di "coworking", con lo scopo di introdurre le modalità di lavoro collaborativo.

PROGETTAZIONE TECNICA: ancora in classe, in cui gli educatori chiedono ai ragazzi di partecipare al "gioco del coworker", in cui devono ricoprire ruoli che simulano una realtà d'impresa. L'obiettivo è la progettazione, la realizzazione con

stampo 3d e la distribuzione di un oggetto
ATTIVITÀ MANUALI E: conoscenza degli spazi "lab"; descrizione e utilizzo, sotto la guida di un operatore esperto di stampante 3D, del programma di progettazione e realizzazione dell'oggetto, definito dai ragazzi nel gioco di coworking e disegnato in classe con l'insegnante di educazione artistica. Realizzazione dello stesso oggetto con la tecnica della ceramica

A conclusione del percorso, con questo incontro desideriamo promuovere un momento di restituzione al gruppo classe e con il gruppo classe, in presenza degli insegnanti.

Infine, la valutazione complessiva del percorso insieme agli insegnanti.

Concretamente queste le realizzazioni che verranno effettuate:

Creazione di oggetti utili alla scuola e spendibili all'esterno tra coetanei attraverso creazione di un oggetto attraverso la tecnologia, quindi dal CAD e il disegno 3D alla stampa 3D.

Creazione degli stessi oggetti in modo artigianale con la ceramica e l'argilla.

Comparazione dei manufatti realizzati e riflessioni;

Comparazione dei processi attivati per la realizzazione dei diversi oggetti.

Data inizio prevista

01/02/2017

Data fine prevista

08/06/2017



Tipo Modulo	Innovazione didattica e digitale
Sedi dove è previsto il modulo	MCMM813012
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	5 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 15 - Progettazione tecnica; attività manuali
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: ARTIGIANATO 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 €
Opzioni	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: GIORNALINO ON LINE

Dettagli modulo

Titolo modulo	GIORNALINO ON LINE
----------------------	--------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed approfondire i modelli della comunicazione • Acquisire la consapevolezza delle caratteristiche dei singoli media e la loro combinazione nell'efficacia della comunicazione • Sviluppare uno spirito critico nella fruizione di comunicati multimediali • Acquisire le competenze per progettare, strutturare e realizzare un prodotto multimediale • Valorizzare le competenze acquisite e dare un'opportunità a tutti gli alunni di manifestare talenti. • Sviluppare competenze imprenditoriali <p>Attività L'analisi e lo studio di comunicati multimediali offrono l'opportunità per acquisire le competenze necessarie per progettare e realizzare in gruppo. La lettura critica di messaggi multimediali offrirà l'occasione di sviluppare competenze personali di fruizione consapevole dei messaggi stessi. I ragazzi poi progetteranno e realizzeranno con attività di laboratorio un ambiente digitale. La realizzazione sarà sia della veste grafica che del contenuto. Sperimenteranno uno stile di scrittura nuovo, tipico del linguaggio web integrato con il tipico codice giornalistico. I contenuti ed alcuni elaborati saranno anche presentati in lingua inglese. Con lavori individuali e lavori di gruppo verranno predisposti i contenuti da pubblicare, gli alunni potranno scrivere secondo i loro interessi e preferenze</p> <p>Produzione: giornale on line, con varie rubriche.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>18/02/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>06/06/2017</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Potenziamento delle competenze di base</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>MCEE813013</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Distribuzione ore per modalità didattica	<p>2 - Lezioni aggiuntive individualizzate 3 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 8 - Laboratori con produzione di lavori individuali 13 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione 4 - Cooperative learning; Problem solving; Cii; Scrittura creativa; Visita didattica</p>
Target	<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 Allievi bisognosi di azioni di orientamento</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GIORNALINO ON LINE

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: VIVERE E NARRARE

Dettagli modulo

Titolo modulo	VIVERE E NARRARE
----------------------	------------------



Descrizione modulo

Nostro intento è contattare la scuola di un territorio colpito dall'ultimo forte terremoto, per imparare a percepire e condividere i sentimenti di chi vive nella sofferenza e nella difficoltà. A seguito dell'esperienza di empatia, gli alunni si motiveranno a scrivere in modo creativo la storia futura, riguardante un ipotetico giovane del luogo. Infine si proverà a dare alla storia, dopo l'espressione linguistica, quella teatrale e a rappresentarla su un vero palco dinanzi ad un pubblico, possibilmente lo stesso del punto di partenza. Il modulo prevede come metodologie didattiche e formative prevalenti quelle della scrittura creativa, della rappresentazione e dell'esperienza diretta, tramite viaggio d'istruzione sui luoghi del terremoto. Nel percorso progettuale la riflessione sul terremoto inizierà con un approccio diretto fatto sul posto nei luoghi del sisma dagli studenti del nostro Istituto dove alle percezioni individuali dei segnali visibili prodotti dalle scosse si unirà la registrazione delle emozioni provate dagli abitanti del posto (interviste sul posto fatte a bambini e ragazzi delle scuole e ad adulti di Arquata). Il modulo proseguirà poi nel nostro Istituto con la trascrizione dei dati sensoriali ed emozionali percepiti nella visita sotto forma di testo scritto, caratterizzata da una narrazione da far ideare agli alunni (scrittura creativa di un testo scenico), a cui seguirà anche in estate la rappresentazione sotto forma di drammatizzazione teatrale del testo prodotto dai nostri allievi. Il modulo mira anche alla interiorizzazione dei comportamenti individuali da attuare in caso di pericolo sismico, per arrivare ad una più attenta analisi scientifica e storica del fenomeno geologico che ha colpito la nostra Regione ed andrà a concludersi con una riflessione sull'importanza delle competenze e dell'assunzione di responsabilità ai fini dell'applicazione delle norme antisismiche per limitare i danni a cose e persone derivanti da eventi tellurici. Il percorso proposto è volto anche a conseguire o rinforzare i traguardi di competenze prescritti nelle Indicazioni Nazionali del 2012, in particolare "lo sviluppo armonico ed integrale della persona ...nella promozione della conoscenza e nel rispetto delle diversità individuali, con il coinvolgimento attivo degli studenti", in modo da "aiutare ad apprendere e a selezionare le informazioni, orientare alla conoscenza di sé e allo sviluppo delle relazioni interpersonali e con l'ambiente



	<p>vitale...evitando che la differenza si trasformi in disuguaglianza”, ma soprattutto a “valorizzare il pluralismo culturale e territoriale” e ad educare all’empatia.</p> <p>RISULTATI ATTESI L'efficacia formativa del modulo verrà misurata attraverso il raggiungimento di più risultati:</p> <p>1) informativo, che corrisponde a promuovere nei ragazzi la conoscenza reale e tangibile del rischio sismico quale elemento quotidiano del nostro vivere in una zona, quella degli Appennini, soggetta a scosse anche di forte intensità e di alta pericolosità per l'incolumità di chi vi abita</p> <p>2) formativo, che equivale a favorire l'acquisizione di comportamenti individuali e sociali funzionali alla prevenzione del rischio e soprattutto alla solidarietà nei riguardi di chi è svantaggiato o in difficoltà a causa del terremoto subito.</p> <p>3) Socio-Esistenziale, che si esprimerà con la capacità di condividere con chi è svantaggiato nella vita, rendendosi utile e offrendo la propria disponibilità all'amicizia, alla relazione e allo scambio (l'esperienza potrà infatti mettere in moto scambi epistolari, contatti di rete, periodi di soggiorno scambievole...);</p> <p>4) Scolastico-curricolare, che porterà alla lettura e all'interesse per l'approfondimento dei sentimenti, emozioni e linguaggi espressivi, dietro le immagini che prima venivano consumate superficialmente e supinamente.</p>
Data inizio prevista	10/01/2017
Data fine prevista	08/06/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	MCMM813012
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	4 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 3 - Educazione fra pari 16 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione 5 - Visite di scoperta e osservazione del territorio 2 - Rappresentazione finale



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: VIVERE E NARRARE

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 31933)
Importo totale richiesto	€ 38.574,00
Massimale avviso	€ 40.000,00
Num. Delibera collegio docenti	5173 A/19
Data Delibera collegio docenti	08/11/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	5172 A/19
Data Delibera consiglio d'istituto	08/11/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 14:09:13

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>SALTIAMOCI SU</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>RITMICA MENTE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>STORY TELLING</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>LET'S LIVE ENGLISH (viviamo l'Inglese)</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Innovazione didattica e digitale: <u>ARTIGIANATO DIGITALE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>GIORNALINO ON LINE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>VIVERE E NARRARE</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "CREARE PER ESSERE"	€ 38.574,00	
	TOTALE PIANO	€ 38.574,00	€ 40.000,00