



Candidatura N. 19172

10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IPPOLITO NIEVO
Codice meccanografico	VEIC825004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA TORINO N. 4
Provincia	VE
Comune	Cinto Caomaggiore
CAP	30020
Telefono	0421209501
E-mail	VEIC825004@istruzione.it
Sito web	http://icnievocinto.gov.it/
Numero alunni	1455
Plessi	VEAA825011 - SC. INFANZIA CINTO CAOMAGGIORE VEAA825022 - GIAI DI GRUARO VEAA825033 - ITALO CALVINO INFANZIA VEAA825044 - ALICE GUARDA IL MONDO VEEE825016 - EDMONDO DE AMICIS-CAP. VEEE825049 - GUGLIELMO MARCONI-CAP. VEEE82505A - GIOVANNI PASCOLI-CAP. VEEE82506B - PAOLA E ANGELA RAMPULLA VEMM825015 - IPPOLITO NIEVO VEMM825026 - MARCO POLO VEMM825037 - LEONARDO DA VINCI VEMM825048 - E. MATTEI



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 19172 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	BASKIN- BASKET INTEGRATO	€ 5.682,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Stare insieme per star bene insieme	€ 5.682,00
Arte; scrittura creativa; teatro	Gruar@rte: laboratorio di teatro, linguaggi delle arti visive e dei nuovi media	€ 7.082,00
Potenziamento della lingua straniera	It'story time: storytelling e digital storytelling	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	ITALIANO 2.0 - MUSICARTEPAROLE	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	Compiti in videoconferenza	€ 7.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 36.892,00



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

Progetto	
Titolo progetto	troviamoci @ scuola
Descrizione progetto	<p>Il nostro Istituto ha già un'organizzazione votata all'apertura e con un'attenzione ai bisogni del territorio e della comunità. Infatti, su 12 plessi, ben 10 funzionano con orario pomeridiano fino alle ore 16:00. I moduli proposti vogliono dare una risposta puntuale e capillare ancor più ampia, anche in termini di tempo, ai bisogni espressi dagli studenti della Secondaria di I grado e dagli alunni della Primaria, che non trovano risposte nelle proposte curriculari che la scuola tradizionalmente mette in atto. Si tratta di offrire proste alternative e motivanti per tutti quei ragazzi che faticano a stare 'stare bene a scuola' e offrire loro delle opportunità valide per crescere come cittadini consapevoli e inseriti nel tessuto sociale circostante, che al contempo risultino comunque attraenti nei confronti del target a cui si rivolge il progetto.</p>

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)

Secondo i dati forniti dal RAV, lo status socio-economico e culturale delle famiglie degli studenti (ESCS) risulta di livello basso o medio - basso, determinando un limitato accesso all'offerta formativa del territorio ed evidenziando risultati di apprendimento che si concentrano nella fascia medio - bassa.

Nel territorio dove opera l'Istituto Comprensivo il tasso di disoccupazione è aumentato negli ultimi anni di crisi economica; nonostante ciò è rimasta molto rilevante la presenza di cittadini stranieri extracomunitari, Rom e di alunni provenienti da contesti culturali, etnici, linguistici, socio -economici molto differenziati.

Molti fra gli studenti presentano difficoltà scolastiche di vario genere e difficoltà di apprendimento.

Sono presenti inoltre alunni provenienti da due Comunità Educative per Minori che operano nel nostro 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)

- Garantire la fruizione di uno spazio fisico, visto con occhi nuovi, in cui la scuola e la comunità si incontrano, dialogano e realizzano in sinergia percorsi formativi ed educativi
- Migliorare le relazioni con se stessi e con gli altri
- Offrire alle famiglie e ai ragazzi un supporto scolastico ed educativo
- Incrementare il senso di autoefficacia e autostima
- Favorire l'integrazione, l'appartenenza e la socializzazione, anche multiculturale
- Stimolare l'aiuto fra i pari, il reciproco rispetto, il dialogo, la collaborazione, la responsabilità e l'impegno, favorendo la crescita di una cultura della solidarietà e della collaborazione
- Potenziare, a livello individuale, lo sviluppo creativo, artistico, linguistico e motorio e, a livello di gruppo comunità, le capacità relazionali, nell'ottica dell'interdipendenza

Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto è rivolto agli alunni dell'Istituto Comprensivo I. Nievo che - per la provenienza socio – culturale e per le dinamiche esistenziali - presentano un percorso scolastico difficile oppure hanno difficoltà di apprendimento o il cui contesto familiare non è in grado di intervenire con un supporto efficace e significativo.

Questi alunni, tuttavia, se adeguatamente supportati con metodologie didattiche innovative, possono avviare nel loro percorso un processo virtuoso che, migliorando le prestazioni, abbia ricadute positive sulla loro autostima e sul loro senso di autoefficacia.

Per questa porzione di popolazione scolastica è necessario allora predisporre un intervento che abbracci un'esperienza formativa di potenziamento e recupero, legata ad attività di tipo multimediale, artistico - espressivo e motorio.

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)

L'attività progettuale intende:

attraverso l'utilizzo inusuale, creativo e riqualificato degli spazi scolastici e limitrofi, permettere agli apprendenti di rileggere l'ambiente scuola alla luce dell'esperienza formativa, arricchito da una legame emotivo che lo renda familiare;

garantire l'uso dei servizi di mensa e trasporto al fine di agevolare e incentivare la frequenza alle attività;

attività pomeridiane di storytelling in giorni feriali;

attività di potenziamento delle abilità di base, mediata dalle nuove tecnologie e dalla sperimentazione e dall'uso di una pluralità di linguaggi (artistico-espressivo, cinestesico);

attività motoria per favorire la socializzazione e l'inclusione;

promozione di buone pratiche nell'ambito del benessere e della cura di sé.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

L'intera attività progettuale coinvolge i quattro plessi dei quattro Comuni dell'IC. Le attività, effettuate in orario extrascolastico nei giorni feriali e quelle effettuate in periodo estivo, verranno svolte presso i locali dell'Istituto e spazi di proprietà dell'Ente locale, con la collaborazione delle amministrazioni comunali per quanto concerne il servizio mensa e trasporto.

Viene previsto l'utilizzo di esperti, tutor, figure aggiuntive e altre figure addette alla gestione dei locali scolastici o degli altri spazi utilizzati.

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)

Le attività che si intende proporre sono suddivise in:

- 1) Accompagnamento e aiuto scolastico
- 2) Attività creative e ricreative legate alla conoscenza e alla pratica d'uso del sistema operativo Linux, di videoconferenza, utilizzo piattaforma moodle (vedi possibilità nel registro Nuvola ...), programmi specifici (power point, Photoshop, ecc.)

Il setting deve favorire un clima sociale positivo in cui ogni partecipante si senta accolto, accompagnato e valorizzato, al fine di raggiungere la propria zona di sviluppo prossimale e riceverne i vantaggi in termine di sviluppo psicologico e affettivo.

Le metodologie:

Lavoro individuale e di gruppo.

Apprendimento cooperativo e collaborativo.

Peer to peer education: per valorizzare le intelligenze e le potenzialità di ciascuno e rendere i partecipanti protagonisti del processo di apprendimento.

Sviluppo di relazioni orizzontali che favoriscano una dimensione di accompagnamento.

Partecipazione attiva di ciascuno e responsabilizzazione.

Ascolto attivo dei bisogni del destinatario del progetto.

Negoziare le regole da osservare e condivisione del progetto quanto a finalità e contributo di ciascuno.

Learning by doing: realizzazione di un compito autentico legato più direttamente alla parte multimediale del progetto.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il presente progetto mira a integrare le molteplici attività d'Istituto secondo le linee programmatiche individuate nel PTOF 2016-29. Ne Piano triennale sono stati inseriti i tre obiettivi strategici, di seguito sintetizzati, stabiliti dal Collegio dei Docenti e approvati dal Consiglio d'Istituto. **OBIETTIVO STRATEGICO 1 – Curricolo e Continuità** "Facilitare il passaggio degli alunni da un ordine scolastico al successivo" Motivazione Pubblicazione da parte del MIUR delle nuove Indicazioni sul Curricolo nel 2012. L'U.S.R. elabora il piano per l'accompagnamento delle nuove Indicazioni e promuove la formazione di dirigenti e docenti a livello regionale. L'Istituto di Cinto C. è un dei primi Comprensivi dell'ex Distretto scolastico del Portogruarese. **OBIETTIVO_2: Musica e didattica** "Sviluppare competenze trasversali mediante una programmazione didattica costruita attorno al nucleo della musica" Motivazione Futura presenza nell'Istituto della FONDAZIONE S. Cecilia di Portogruaro con una sede staccata nel Comune di Cinto C. Collaborazione fattiva di varie Associazioni musicali del territorio, sostenute dalle Amministrazioni comunali. Volontà della Dirigenza di chiedere all'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto l'opportunità di ospitare un indirizzo musicale nella Scuola Secondaria di I grado. **OBIETTIVO_3: Alimentazione-sport-salute** "Costruire la consapevolezza dell'importanza dell'alimentazione come elemento fondamentale della salute umana" Motivazione Esiti delle recenti indagini statistiche sull'obesità infantile. Risultati dei questionari si soddisfazione sulla refezione scolastica. Esigenza di coordinare l'operato delle Commissioni mensa e delle quattro Amministrazioni comunali nelle quali opera l'Istituto Comprensivo. Migliorare la competenza sociale e civica degli alunni attraverso un progetto di formazione e informazione rivolto a sia a loro che alle famiglie. Motivazione Esiti delle recenti indagini statistiche sull'obesità infantile. Risultati dei questionari si soddisfazione sulla refezione scolastica. Esigenza di coordinare l'operato delle Commissioni mensa e delle quattro Amministrazioni comunali nelle quali opera l'Istituto Comprensivo. Migliorare la competenza sociale e civica degli alunni attraverso un progetto di formazione e informazione rivolto a sia a loro che alle famiglie.

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)

I quattro Comuni nei quali opera l'Istituto si sono impegnati con una lettera di intenti a sostenere il presente progetto.

In particolare gli Enti Locali metteranno a disposizione degli studenti gli spazi scolastici e non di loro proprietà, garantendo riscaldamento e pulizia dei locali.

Per i moduli ove sia previsto l'utilizzo della mensa e di mezzi di trasporto i Comuni garantiranno l'utilizzo degli stessi, mentre le spese per il personale e per l'approvvigionamento saranno sostenute dal finanziamento PON.

Le Associazioni coinvolte garantiranno il reclutamento del personale adibito allo scopo, consulenze specifiche, l'organizzazione dei moduli ed eventuali interventi dimostrativi a titolo gratuito.

Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Vista la presentazione del progetto e al contempo la sua contestualizzazione, riteniamo che l'aspetto innovativo sia strettamente legato all'apertura nel territorio degli spazi scolastici e non, in tempi e con modalità non convenzionali.

Nell'attuazione dei moduli progettuali possono infatti essere utilizzati impianti sportivi e locali non scolastici di proprietà degli Enti Locali o di altri soggetti territoriali.

Anche per quanto riguarda il personale impiegato, il progetto prevede la collaborazione tra docenti dell'Istituto ed collaboratori esterni nella gestione delle attività, come esperti e tutor.

Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

In termini di percentuale si auspica che

L'80% dei partecipanti acquisisca un bagaglio di buone pratiche e azioni strategiche cui ricorrere nel proprio percorso scolastico e formativo.

L'80% dei partecipanti raggiunga una competenza di base nell'utilizzo di (citiamo i programmi) come risorsa e stimolo su cui innestare un'eventuale progettualità futura.

Tutti i partecipanti, secondo le particolarità dei dinamismi personali e culturali, facciano esperienza di un ambiente formativo positivo, accogliente e piacevole cui collegare un vissuto di benessere generale.

Il 70% dei partecipanti abbia un feed back nell'immediato futuro legato a un chiaro miglioramento nel proprio percorso scolastico.

Tutti i partecipanti maturino o magari incrementino la loro motivazione verso l'apprendimento, formale e informale, considerando l'ambiente scolastico un contesto desiderabile.

Tutti i partecipanti rafforzino la loro autostima e la fiducia nelle loro capacità, nella possibilità di incrementarle, nell'importanza di seguire un percorso scolastico positivo per porre solidamente le basi di una progettualità futura che li veda protagonisti, secondo le specificità di ciascuno.



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
Atleticando	Sì		8	http://icnievocinto.gov.it/progettualita-distituto/
Cantiamo insieme	Sì		8	http://icnievocinto.gov.it/progettualita-distituto/
Continuità musica	Sì		8	http://icnievocinto.gov.it/progettualita-distituto/
Inclusionje scolastico per alunni con disabilità	Sì		8	http://icnievocinto.gov.it/progettualita-distituto/
Laboratorio teatrale	Sì		7	http://icnievocinto.gov.it/progettualita-distituto/
Più sport a scuola - Annone Veneto	Sì		8	http://icnievocinto.gov.it/progettualita-distituto/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
riscaldamento locali Cinto C.	1	Comune di Annone Veneto			Sì

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
BASKIN- BASKET INTEGRATO	€ 5.682,00
Stare insieme per star bene insieme	€ 5.682,00
Gruar@rte: laboratorio di teatro, linguaggi delle arti visive e dei nuovi media	€ 7.082,00
It'story time: storytelling e digital storytelling	€ 5.682,00
ITALIANO 2.0 - MUSICARTEPAROLE	€ 5.682,00



Compiti in videoconferenza	€ 7.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 36.892,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico
Titolo: BASKIN- BASKET INTEGRATO

Dettagli modulo

Titolo modulo	BASKIN- BASKET INTEGRATO
Descrizione modulo	<p>Il modulo mira all'inclusione degli studenti coivolti con modalità e approcci didattici specifici, ma al contempo atti a motivare soggetti esposti a emarginazione e dispersione scolastica</p> <p>Contesto di riferimento: alcuni fra gli studenti presentano difficoltà motoria di vario genere e difficoltà di apprendimento e non frequentano ambiti sportivi a causa della loro poca competitività. Sono presenti inoltre alunni provenienti da due Comunità Educative per Minori che operano nel nostro territorio.</p> <p>Obiettivi :</p> <p>Inserire un attività di gioco della pallacanestro con l'obiettivo di integrare e far interagire soggetti normodotati e con alunni che presentano disabilità di vario tipo</p> <ul style="list-style-type: none"> -Garantire la fruizione di uno spazio fisico, visto con occhi nuovi, in cui la scuola e la comunità si incontrano, dialogano e realizzano in sinergia percorsi formativi ed educativi -Migliorare le relazioni con se stessi e con gli altri-Offrire alle famiglie e ai ragazzi un supporto scolastico ed educativo -Incrementare il senso di autoefficacia e autostima-Favorire l'integrazione, l'appartenenza e la socializzazione, anche multiculturale -Stimolare l'aiuto fra i pari, il reciproco rispetto, la collaborazione, la responsabilità e l'impegno, favorendo la crescita di una cultura della solidarietà e della collaborazione <p>Caratteristiche dei destinatari: Soggetti con carenze motorie o cognitive desiderosi di integrarsi attraverso lo sport e</p>



soggetti con difficoltà relazionali che cercano momenti psico-affettivi adatti al loro status di persone non sempre ben accettate dai compagni di gioco. Per questa porzione di popolazione scolastica è necessario allora predisporre un intervento che abbracci un'esperienza formativa di potenziamento e recupero.

azioni specifiche (di contrasto alla dispersione scolastica) che si intendono realizzare:

Durante le ore pomeridiane apertura della palestra di Pramaggiore (che è a norma e senza barriere architettoniche) per la pratica del BASKIN, con un istruttore qualificato e un tutor di EF che coordini lo svolgimento delle attività, con l'opportunità di avere degli atleti diversamente abili che partecipino al gioco in forma attiva. Bisognerà fornire tutti gli strumenti necessari per permettere a questi soggetti di operare al meglio

L'attività progettuale coinvolge il plesso di Pramaggiore dell'IC. Le attività; le ore effettuate in orario extrascolastico nei giorni feriali, verranno svolte presso i locali dell'Istituto e spazi di proprietà dell'Ente locale, con la collaborazione delle amministrazioni comunali per quanto concerne il servizio mensa e trasporto. Viene previsto l'utilizzo di esperti, tutor, figure aggiuntive e altre figure addette alla gestione dei locali scolastici o degli altri spazi utilizzati

Metodologia:

Essendo un gioco di recente codificazione, la metodologia varierà in base ai soggetti che vorranno parteciparvi; a livello generale si tratterà di adottare metodologie vicine al Cooperative Learning con una didattica di continua sperimentazione motoria attraverso il lavoro individuale e di gruppo.

modalità di integrazione con l'attività scolastica descritta nel PTOF:

Nel PTOF la pratica sportiva è già stata inserita nell'obiettivo strategico "Alimentazione Sport e Salute" e il Baskin può essere considerato un naturale proseguimento dell'intenzione di integrare vari soggetti con abilità diverse nell'ambito dell'attività motoria.

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



	<p>Il progetto si potrà attuare solo attraverso la collaborazione dell'amministrazione comunale e del referente veneto per il BASKIN.</p> <p>Carattere innovativo del progetto Il carattere innovativo sta nella diffusione del gioco che ancora non viene molto praticato in quanto di recente codificazione; L'idea di integrare persone con abilità diverse è l'arma vincente di questo progetto sportivo, nel quale la differente abilità è un valore aggiunto e non una problematicità.</p> <p>Risultati Attesi: Alla fine quello che ci si attende è una partecipazione cospicua di tanti ragazzi senza abitudini sportive o che non abbiamo mai praticato sport , chi per scarsa disponibilità economica, chi per vergogna e disagio derivante dalle proprie condizioni fisiche.</p>
Data inizio prevista	09/01/2017
Data fine prevista	27/05/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	VEMM825026
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - attività sportiva di inclusione
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: BASKIN- BASKET INTEGRATO

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: Stare insieme per star bene insieme

Dettagli modulo

Titolo modulo	Stare insieme per star bene insieme
Descrizione modulo	<p>Descrizione modulo</p> <p>Il modulo prevede attività di atletica leggera; si tratta di un percorso che riteniamo essere gradito ai ragazzi e che per tale ragione può catalizzarne l'interesse.</p> <p>Il percorso proposto si propone di raggiungere i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controllare l'affettività e le emozioni, rielaborandole attraverso il corpo e il movimento. • Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo e alla comunità • Relazionarsi in modo positivo con adulti e compagni • Promuovere atteggiamenti di aiuto e di collaborazione <p>Elemento fondamentale è quello di favorire un clima positivo attraverso tecniche e giochi, dove ciascuno esprime se stesso per quello che è, accettando le proprie paure, evidenziando le proprie capacità. Per molti il confronto con gli altri viene vissuto come una gara da disputare e da vincere a tutti i costi. Si tratta solo di abolire il concetto di competizione nei confronti degli altri dove necessariamente c'è un vincitore e un vinto, ovvero, dove qualcuno, inevitabilmente, proverà la frustrazione di sentirsi escluso.</p> <p>Come il conflitto e la competizione richiedono delle strategie per vincere "contro l'avversario", anche la collaborazione e la cooperazione non si possono esimere dal ricercare metodi e strumenti per affermarsi e per trasformare l'avversario in partner.</p>



	<p>Utilizza forme di gioco liberate dagli aspetti competitivi, si apre ad attività e giochi che hanno come obiettivo il lavoro condiviso arrivando ad una produzione collettiva frutto della creatività di ciascuno e della disponibilità alla collaborazione.</p> <p>Il modulo si articola in una serie di attività che i ragazzi svolgeranno sia nella palestra della scuola che al di fuori dalla scuola, grazie anche alla collaborazione dell'ente locale nel fornire le autorizzazioni necessarie.</p> <p>Mira a valorizzare l'importanza dell'attività fisica e motoria per scoprire se stessi, gli altri e l'ambiente, in una didattica che ha inglobato tutte le componenti, secondo una visione olistica.</p> <p>La finalità del percorso è di permettere ad alunni in situazioni di particolare difficoltà di poter:</p> <ul style="list-style-type: none"> - affrontare un'attività in un ambiente tranquillo, con personale specializzato. - promuovere l'abilità nel decodificare i gesti di compagni e avversari in situazioni di gioco e i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. - promuovere le principali tappe della socializzazione: partecipare attivamente, - - collaborare con gli altri, rispettare le regole, rispettare il proprio turno, accettare la sconfitta con equilibrio, vivere la vittoria con rispetto nei confronti dei perdenti. <p>Modalità didattiche previste</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività in grande e piccolo gruppo • Cooperative learning • Peer to peer • Modalità operative di gioco-sport
Data inizio prevista	27/02/2017
Data fine prevista	09/09/2017
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Sedi dove è previsto il modulo	VEEE82506B VEMM825048
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	10 - Educazione fra pari 20 - attività di atletica leggera



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: Stare insieme per star bene insieme

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: Arte; scrittura creativa; teatro

Titolo: Gruar@rte: laboratorio di teatro, linguaggi delle arti visive e dei nuovi media

Dettagli modulo

Titolo modulo	Gruar@rte: laboratorio di teatro, linguaggi delle arti visive e dei nuovi media
----------------------	---



Descrizione modulo

Descrizione modulo

Il modulo, fondandosi sull'interazione fra teatro, linguaggi delle arti visive e dei nuovi media, intende far esperire la combinazione polialfabetica dei codici visivo, verbale, cinetico, sonoro-musicale, per giungere alla realizzazione di un artefatto multimediale originale, in cui gli apprendenti riconoscano le tappe di un percorso di esplorazione, conoscenza e promozione del sé individuale (in dimensione diacronica) e sociale (dialogo intergenerazionale tra singolo e collettività, tra reale e virtuale), potenziato dall'accesso al pensiero narrativo. Gli incontri laboratoriali saranno dedicati all'alfabetizzazione agli audiovisivi e all'acquisizione degli strumenti teorico pratici per orientarsi nella comunicazione audiovisiva, alla lettura e all'interpretazione, all'applicazione e alla rielaborazione creativa dei nuovi sistemi testuali, attraverso attività espressivo-creative multidisciplinari.

Per promuovere, infine, un uso consapevole e finalizzato delle ITC e farne conoscere le potenzialità, se ne prevede l'applicazione, attraverso forme di sperimentazione ludica e mediata, per la progettazione e la gestione di scene-spazio, immagini, luci e suoni, la registrazione e la proiezione di video, la documentazione e pubblicizzazione dell'artefatto attraverso mezzi di comunicazione tradizionali, piattaforme social e siti web.

Metodi didattici

Per condurre l'intera attività progettuale si intende: implementare tecniche attive (simulative, di produzione cooperativa e di riproduzione operativa); adottare la forma del laboratorio di epistemologia operativa; porre in essere azioni didattiche che pongano al centro l'apprendente in quanto attore e artefice del processo formativo, per favorire un apprendimento significativo e situato; valorizzare lo spirito d'iniziativa, l'imprenditorialità e attivare forme di interdipendenza positiva attraverso pratiche collaborative e cooperative; favorire la generalizzazione di modalità di conduzione e gestione condivisa e partecipata del lavoro a partire dall'esempio dell'agire teatrale in équipe, assunto a modello operativo.

Data inizio prevista

01/02/2017

Data fine prevista

17/05/2017



Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Sedi dove è previsto il modulo	VEMM825037
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	15 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 15 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione
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: Gruar@rte: laboratorio di teatro, linguaggi delle arti visive e dei nuovi media

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Potenziamento della lingua straniera
Titolo: It's story time: storytelling e digital storytelling

Dettagli modulo



Titolo modulo	
Titolo modulo	It's story time: storytelling e digital storytelling
Descrizione modulo	<p>Descrizione modulo</p> <p>Il racconto di storie è uno strumento fondamentale per l'apprendimento della lingua in quanto riesce a coniugare diversi elementi a supporto della didattica. Lo storytelling, ovvero il raccontastorie, espone gli studenti a stimoli linguistici globali e li avvicina alla lingua attraverso l'abilità di ascolto e lettura dei testi, sviluppando al contempo l'immaginazione.</p> <p>L'impiego dello Storytelling si fonda su contenuti caratterizzati da una struttura tematica e da una sequenza temporale che facilita l'acquisizione di nuove conoscenze e competenze multidisciplinari.</p> <p>Attraverso il carattere fortemente gratificante proprio di un approccio narrativo si intende offrire un accesso più semplice alla lingua e al mondo culturale inglese, in modo divertente.</p> <p>Gli studenti saranno incentivati a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare l'ascolto e la concentrazione • Stimolare la fantasia • Grammatica: Fissare strutture e funzioni nella memoria a lungo termine (S. Krashen) attraverso il gioco e la ripetizione; • Migliorare la pronuncia e la comprensione utilizzando un contesto d'apprendimento stimolante e divertente. • Motivare ad esprimersi in inglese. <p>Con l'utilizzo del Digital Storytelling, la narrazione realizzata con strumenti digitali (web apps, webware), gli studenti saranno incentivati a creare un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.). Nella prassi didattica, le attività saranno utili per potenziare e consolidare conoscenze linguistiche di Inglese anche attraverso l'impiego di tecnologie digitali per realizzare narrazioni ipermediali.</p> <p>Metodi didattici</p> <p>Le caratteristiche stilistiche quali l'utilizzo di rime, ripetizioni, aspetti umoristici e la possibilità di interazione unita alla chiarezza narrativa, permettono a questo progetto di svolgere molte attività, dove la lingua inglese sarà presentata insieme a movimenti da eseguire e dove gli studenti reagiranno a ciò che hanno ascoltato attraverso canzoni, azioni, identificazioni e ripetizioni.</p> <p>Le attività saranno proposte attraverso strategie diverse quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il cooperative learning



	- il problem solving - il role play - simulazione - brain storming
Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	15/09/2017
Tipo Modulo	Potenziamento della lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	VEEE825016 VEMM825026
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Campo scuola
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
Lingua	Inglese
Livello lingua	Livello Base - A1

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: It's story time: storytelling e digital storytelling

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: ITALIANO 2.0 - MUSICARTEPAROLE

Dettagli modulo

<p>Titolo modulo</p>	<p>ITALIANO 2.0 - MUSICARTEPAROLE</p>
<p>Descrizione modulo</p>	<p>Obiettivi Offrire un curriculum integrativo rispetto a quello già predisposto dalla scuola, che consenta lo sviluppo delle abilità e di competenze fonologiche e metalinguistiche, attraverso le attività espressive: musica, arte, movimento corporeo e rinforzo linguistico.</p> <p>Descrizione del Modulo Uso della Lingua parlata e scritta coadiuvata dalle discipline artistiche: musica, ritmica, movimento e immagine. Il percorso porterà alla strutturazione di uno spettacolo completamente costruito e ideato dai ragazzi stessi che lavoreranno ai testi, alla drammatizzazione alle musiche e alle scenografie e verrà poi presentato ai compagni durante i primi giorni di scuola per la festa dell'accoglienza.</p> <p>Lo spettacolo potrà essere un musical, una rappresentazione di un racconto, un'esposizione di quadri viventi interpretati dai ragazzi, un concerto con canti e canoni. Tutti i ragazzi parteciperanno alla preparazione della scenografia e dei costumi. Per cui ci sarà da costruire, intagliare, creare oggetti in cartapesta, dipingere, cantare e ritmare.</p> <p>Una volta distribuite le parti, ogni ragazzo sarà responsabile per la memorizzazione del parlato, del recitato oppure del cantato (la musica sarà veicolo per l'apprendimento o il potenziamento dell'italiano come L2). L'esperto sarà affiancato dal tutor e da una figura aggiuntiva che cureranno gli aspetti artistici/scenografici e testuali.</p> <p>Tra gli obiettivi ci si propone di sviluppare ed incrementare le competenze fonologiche e metalinguistiche, oltre che sviluppare adeguate competenze comunicative attraverso il rispetto delle regole di comunicazione.</p> <p>L'organizzazione laboratoriale, che privilegerà il lavoro a gruppi, ha l'obiettivo di rafforzare l'autonomia e la stima di sé, la collaborazione, l'aggregazione e il senso di appartenenza al contesto scolastico.</p> <p>Modalità didattiche previste Saranno privilegiate attività laboratoriali, con un utilizzo inusuale degli spazi</p>



	scolastici (ambienti interni ed esterni); le proposte didattiche di potenziamento linguistico saranno strutturate in lavori di gruppo per permettere il dialogo, la condivisione e la realizzazione di esperienze di cooperative learning. Gli allievi più grandi saranno coinvolti in attività di tutoring. I dialoghi e l'uso della lingua sarà veicolata da giochi di role play.
Data inizio prevista	04/09/2017
Data fine prevista	08/09/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	VEEE82506B
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30
Distribuzione ore per modalità didattica	30 - Campo scuola
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: ITALIANO 2.0 - MUSICARTEPAROLE

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: Compiti in videoconferenza

Dettagli modulo

Titolo modulo	Compiti in videoconferenza
Descrizione modulo	<p>Dopo aver individuato circa una ventina di alunni in difficoltà (emersi dai consigli di classe e dalla compilazione di PDP e PEI), verrà organizzato un incontro con le famiglie nel quale presentare l'attività e raccogliere l'adesione. Possibilità di attivare la mensa ed il trasporto scolastico. Il modulo prevede di poter svolgere alcuni compiti che solitamente si svolgono a casa, utilizzando anche le nuove tecnologie e di aiuto tra pari.</p> <p>? Modalità didattiche previste: è possibile indicare più modalità didattiche utilizzate e per ciascuna modalità si specifica il numero di ore.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una quindicina di ore verranno utilizzate dall'esperto per raccogliere/organizzare le esigenze degli alunni e per impostare lavori di gruppo e di sostegno tra pari. Una particolare attenzione verrà attribuita alla matematica (vedi risultati/emergenze a livello nazionale ed eventualmente prove Invalsi o esiti scrutini). • Un'altra quindicina di ore prevedono l'utilizzo di nuove tecnologie come la condivisione di percorsi di studio tra alunni in videoconferenza (utilizzo ad esempio di skype o videotutorial) e l'utilizzo di luoghi virtuali dove poter scambiare materiali e riflessioni (moodle). Con l'approfondimento di alcune modalità (power point) potranno essere sviluppate mappe concettuali e schemi di preparazione agli esami o a verifiche e compiti in classe; arricchimento del sito della scuola. Utilizzo di Linux, sistema operativo alternativo e gratuito installato nelle aule computer dell'Istituto.
Data inizio prevista	01/02/2017
Data fine prevista	26/04/2017
Tipo Modulo	Potenziamento delle competenze di base
Sedi dove è previsto il modulo	VEMM825015
Numero destinatari	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Distribuzione ore per modalità didattica	20 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 10 - Lezioni aggiuntive individualizzate
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: Compiti in videoconferenza

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 €
Opzioni	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €



Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 19172)
Importo totale richiesto	€ 36.892,00
Massimale avviso	€ 45.000,00
Num. Delibera collegio docenti	14
Data Delibera collegio docenti	10/10/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	6
Data Delibera consiglio d'istituto	06/10/2016
Data e ora inoltro	14/11/2016 13:43:47

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>BASKIN- BASKET INTEGRATO</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>Stare insieme per star bene insieme</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Arte; scrittura creativa; teatro: <u>Gruar@rte: laboratorio di teatro, linguaggi delle arti visive e dei nuovi media</u>	€ 7.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>It's story time: storytelling e digital storytelling</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>ITALIANO 2.0 - MUSICARTEPAROLE</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>Compiti in videoconferenza</u>	€ 7.082,00	
	Totale Progetto "troviamoci @ scuola"	€ 36.892,00	
	TOTALE PIANO	€ 36.892,00	€ 45.000,00