



Candidatura N. 43462 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	F.ANSALDI CENTURIPPE
Codice meccanografico	ENIC81300P
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA G.LEOPARDI 12
Provincia	EN
Comune	Centuripe
CAP	94010
Telefono	0935917121
E-mail	ENIC81300P@istruzione.it
Sito web	www.icansaldicenturipe.gov.it
Numero alunni	537
Plessi	ENAA81301G - VIA NAPOLI ENAA81302L - FRAZ. RURALE (CARCACI) ENAA81303N - PLESSO DI VIA LEOPARDI ENAA81304P - VIALE CORRADINO ENEE81301R - LOC. CARCACI ENEE81302T - SCUOLA PRIMARIA G. LEOPARDI ENMM81301Q - G.VERGA



Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE	Arricchimento della capacità linguistica (lessico, vocabolario anche per interagire con pari e adulti e/o per descrivere il mondo circostante Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Sperimentazione di forme di comunicazione e/o espressione creativa (es.: pittura, gioco, disegno, etc.) attraverso le tecnologie
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE	Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 43462 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Linguaggi	Parole in gioco	€ 5.682,00
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	Gioco e imparo creativamente	€ 7.082,00
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	Giochiamo con l'ARTE	€ 7.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€ 19.846,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	L'Italiano per scoprire le nostre radici	€ 7.082,00
Lingua madre	CenturipE-book	€ 7.082,00
Matematica	"Nessuno... escluso"	€ 7.082,00
Matematica	Matematica... in gioco	€ 7.082,00
Lingua straniera	Future is now	€ 13.564,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE		€ 41.892,00



Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: Creatività e innovazione nella Scuola dell'Infanzia

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Le finalità del presente progetto devono orientare il bambino a riconoscere e ad apprezzare l'identità personale e a comprendere l'identità culturale e i valori specifici della comunità di appartenenza. Si è ritenuto necessario progettare moduli che promuovano nel bambino lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e lo avvii alla cittadinanza. Da una attenta analisi dei bisogni e delle difficoltà riscontrati nei bambini, la scuola vuole offrire l'opportunità di sviluppare le competenze attraverso l'esercizio del dialogo e dell'ascolto, delle abilità psicomotorie e manipolative. Pertanto, viene rafforzata l'identità personale del bambino sotto il profilo corporeo, intellettuale e psicodinamico, attraverso attività di gruppo.</p> <p>Una particolarità della nostra proposta progettuale consiste nell' apertura della scuola al territorio con il coinvolgimento dell' Ente locale, di associazioni, di artigiani,... così da permettere ai bambini di svolgere attività didattiche in luoghi non consueti e diversi dagli ambienti scolastici. Tutti i moduli saranno svolti in orario extrascolastico.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Centuripe è un piccolo paese dell'entroterra siciliano in provincia di Enna. Le attività prevalenti del territorio sono: l'agricoltura, la pastorizia e l'artigianato. In generale l'ambiente offre pochi stimoli culturali; sono carenti gli spazi dove i bambini possono giocare e trascorrere in modo costruttivo il tempo libero. Mancano ludoteche, spazi verdi, cinema, teatri e agenzie culturali, per cui è affidato alla scuola il compito formativo ed educativo. Alto è il tasso di disoccupazione ed è presente un pendolarismo che interessa lavoratori e studenti. A causa del flusso immigratorio da paesi stranieri, è in aumento la presenza di alunni di diversa nazionalità che manifestano disagio e/o difficoltà di apprendimento, per cui Centuripe si configura come un'area socio-culturale a rischio di dispersione.



Obiettivi del progetto

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

OBIETTIVI In riferimento agli esiti emersi dal RAV si evidenziano alcune criticità relative all'acquisizione e al consolidamento di competenze linguistiche di base in lingua madre. Si ritiene, dunque, opportuno raggiungere i seguenti obiettivi cognitivi: 1. Migliorare le competenze linguistiche in Lingua Madre (lessico); 2. Promuovere la motricità fine; 3. Rafforzare l'identità personale attraverso la strutturazione dello schema corporeo. Inoltre, dall'analisi attenta dei bisogni del territorio e dell'utenza, si considera necessario raggiungere i seguenti obiettivi formativi: 1. Promuovere una progettualità indirizzata alla comunità attivando una proficua collaborazione con l'Ente Locale e le Associazioni operanti nel territorio; 2. Promuovere la relazionalità nel gruppo; 3. Integrare tutti i bambini, prevenendo il disagio, attraverso attività ludiche, manipolative, motorie e attività espressive; 4. Superare paure, ansie ed inibizioni.

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

La finalità della scuola dell'Infanzia è quella di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e di avviare alla cittadinanza; pertanto nei moduli relativi alle attività di laboratorio saranno coinvolti tutti i bambini di età compresa fra i tre, quattro e cinque/sei anni di tutti i plessi della scuola dell'Infanzia presenti nel comune di appartenenza. Particolare attenzione sarà rivolta a quegli alunni che presentano, come si evince dalle verifiche sull'apprendimento e il raggiungimento degli obiettivi, difficoltà linguistiche e psicomotorie e che vivono situazioni scolastiche di particolare disagio. Queste attività sono finalizzate a promuovere lo sviluppo di prerequisiti utili a compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto che facciano da input per la loro crescita come individui e come futuri cittadini.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

Come si evince dal Piano Triennale dell'Offerta Formativa, la nostra Istituzione Scolastica ha stipulato un protocollo di intesa con l'Ente Locale e le associazioni operanti nel territorio che si mostrano disponibili a fornire la loro collaborazione offrendo locali, servizi e risorse umane per la realizzazione di moduli didattici in orario extrascolastico. In modo particolare l'Ente Comunale offrirà personale qualificato addetto all'assistenza degli alunni diversamente abili; fornirà il servizio di scuolabus per le uscite didattiche in loco, gli artigiani del paese saranno disponibili ad interagire e collaborare con i bambini per le attività creative e di manipolazione. Il personale docente e ATA della scuola, inoltre, si dichiara disponibile a svolgere attività lavorativa in orario extrascolastico. E' auspicabile attivare i moduli prescelti nel mese di giugno in orario pomeridiano ed extracurricolare.



Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Per la realizzazione del progetto è previsto un contributo gratuito da parte di soggetti pubblici (Comune) e privati del territorio (Associazioni di supporto per diversamente abili , Associazioni" Volontari per Centuripe", compagnia teatrale locale e altre associazioni operanti nel territorio).

Soggetti pubblici: il Comune per il trasporto alunni e per l'apertura pomeridiana dei locali dell' Auditorium comunale.

Soggetti privati: Associazione "Insieme" per il supporto psicologico degli alunni diversamente abili e che presentano difficoltà di linguaggio; Associazione" Volontari per Centuripe" per l'assistenza agli alunni diversamente abili; Associazione Musicale Città di Centuripe" e Compagnia teatrale locale per la realizzazione di attività di drammatizzazione. Si precisa che con tali associazioni la nostra Scuola ha stipulato un protocollo di intesa triennale.

Metodologie e Innovatività

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

Saranno adottati criteri metodologici e didattici che motivano ciascun alunno attraverso una partecipazione diretta alle varie attività operative di studio e di ricerca. Si utilizzeranno metodologie didattiche innovative quali: didattica attiva – tutoring – cooperative learning- Brain storming,... per sottolineare la centralità dell'apprendimento personale e dell'aiuto reciproco e per valorizzare le competenze di ciascuno rendendole spendibili nel mondo reale. I processi di individualizzazione e personalizzazione dell'insegnamento/apprendimento risponderanno adeguatamente ai diversi bisogni dell'utenza in un'ottica inclusiva secondo la nostra visione di " Una scuola per tutti e per ciascuno"

Le tradizionali metodologie basate sull'ascolto (per esempio lezione frontale) o sull'osservazione ed imitazione (per esempio l'affiancamento addestrativo), saranno sostituite da nuovi e innovativi approcci: cooperative learning, learning by doing, role playing,... e altre attività volte all'acquisizione di una maggiore autostima e consapevolezza di sé.



Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE.

La nostra Istituzione scolastica amplia l'offerta formativa indirizzata all'utenza proponendo progetti curricolari, extracurricolari e di flessibilità didattica, i quali saranno integrati con i moduli proposti nel PON FSE selezionati dalla nostra scuola, allo scopo di concorrere al miglioramento delle competenze chiave e di contribuire all'arricchimento culturale degli alunni. All'interno della nostra offerta formativa sono, infatti, già presenti progetti d'istituto in orario extrascolastico e progetti di flessibilità didattica attraverso i quali si intende recuperare e consolidare le competenze di base, che riteniamo di integrare con i moduli richiesti attraverso la presente progettazione. La scuola ha inoltre presentato la propria candidatura al PON FSE 10.1.1 e 10.1.1 A ed è in attesa di riscontro.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Le strategie didattiche finalizzate all'inclusione di soggetti *che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale che si intendono attuare nella realizzazione dei moduli selezionati sono:*

1. **Valorizzazione del contesto-** sezione , favorendo la **collaborazione, la cooperazione e il clima di classe**
2. Adattamento degli **stili di comunicazione**, delle **forme delle attività** e degli **spazi di apprendimento.**, variando i **materiali rispetto ai diversi livelli di abilità e ai diversi stili cognitivi** presenti in sezione.
3. **Organizzazione delle attività per il raggiungimento dei traguardi prefissati** (schede strutturate e non ; utilizzo delle LIM; escursioni nel territorio.....)
4. **Valorizzazione di processi cognitivi** e delle funzioni esecutive come **attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving**
5. **valorizzazione dei diversi stili cognitivi presenti in sezione e delle diverse forme di intelligenza**
6. Sviluppo della consapevolezza in ogni alunno rispetto ai propri processi cognitivi
7. Sviluppo di una positiva immagine di sé e quindi di **buoni livelli di autostima** e di **autoefficacia** e di un positivo stile di attribuzione interno
8. Valutazione formativa con personalizzazione delle forme di verifica



Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze.

La Valutazione è parte integrante nella pratica scolastica, non solo come monitoraggio degli apprendimenti, ma come verifica dell'intervento didattico, al fine di operare con flessibilità e trasformare la scuola in un ambiente stimolante, ricco di risorse anche extrascolastiche, mediante le quali il bambino possa crescere armonicamente in tutti gli aspetti della sua persona.

Le valutazioni verranno espresse in merito a:

- 1. Analisi attenta delle situazioni iniziali dei bambini.*
- 2. Individuazione delle competenze che deve acquisire il bambino;*
- 3. Coerenza tra competenze e attività didattiche svolte dal bambino;*
- 4. Funzionalità delle strategie didattiche utilizzate;*
- 5. Valutazione in itinere degli impatti previsti sui destinatari;*
- 6. Valutazione finale della ricaduta post interventi sui destinatari e sulla comunità.*

Le modalità e le forme di verifica sono numerose e varie:

- analisi attenta dei prodotti dei bambini sia su schede libere che su schede strutturate ;
- valutazioni fatte dai bambini e con i bambini accompagnate da schemi di riferimento a domande aperte che guidino all'osservazione;
- verifica e documentazione finale di esperienze scolastiche significative, sia individuali che collettive, per certificare formalmente gli esiti educativi di ogni alunno.



Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto verrà pubblicizzato sul sito della scuola per permettere la fruibilità a tutta la comunità scolastica ed extrascolastica. I genitori dei bambini coinvolti nelle attività progettuali saranno informati tramite riunioni che si terranno nell'Auditorium comunale e nei plessi interessati. L'utilizzo di laboratori è finalizzato a rendere protagonisti i bambini di esperienze manipolative-creative, di drammatizzazione su tema. La metodologia proposta poggia sull'esperienza diretta, sull'esplorazione, l'osservazione e la manipolazione. In tutte le varie attività, il gioco è lo strumento indispensabile per raggiungere gli obiettivi proposti. Nello spazio dell'ingresso scuola, a fine progetto, si allestirà l'esposizione di materiale iconografico, manipolativo e fotografico che documenta via via le attività svolte e socializzate. Di ogni attività svolta sarà prodotta una documentazione in formato digitale e in formato cartaceo messa a disposizione sul sito della Scuola, sul blog dell'Istituto e su Community di rete, così da favorirne la condivisione e la replicabilità anche in altri contesti.

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Lo sviluppo delle competenze nella scuola dell'infanzia chiama in causa la capacità di imparare a riflettere, osservare ed esplorare la realtà e la natura, traducendo l'esperienza in conoscenze del tutto personali. Nella progettazione sono coinvolti alunni, docenti e genitori. Il team docente costruisce ed elabora un percorso condiviso, basato sull'adozione di forme di comunicazione accoglienti e sulla creazione di un clima di relazioni positive. Protagonisti gli alunni, in quanto vengono coinvolti con proposte e richieste diversificate in base all'età. Il percorso prevede anche la collaborazione scuola-famiglia. I genitori parteciperanno nella ricerca di materiale e nella realizzazione di prodotti utili al progetto. Le attività proposte, sia in sezione che nei laboratori specifici, prevedono degli argomenti che vengono presentati ai bambini e sviluppati in base alle loro curiosità e alle loro proposte. Il tutto verrà documentato con fotografie, video e materiale prodotto dai bambini, realizzato individualmente o in gruppo. Nel progetto saranno coinvolti enti ed associazioni operanti nel territorio con cui la nostra scuola ha già stipulato un protocollo d'intesa triennale.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Centuripe... un tesoro tra storia, leggenda e realtà	43	http://www.icansaldicenturipe.gov.it/Progetto-CENTURIFE-UN-TESORO-TRA-STORIA-LEGGENDA-E-REALTA-1.htm

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Parole in gioco	€ 5.682,00
Gioco e imparo creativamente	€ 7.082,00
Giochiamo con l'ARTE	€ 7.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.846,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Linguaggi
Titolo: Parole in gioco

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Parole in gioco	



Descrizione modulo	<p>Le finalità del presente progetto devono orientare il bambino a riconoscere e ad apprezzare l'identità personale e a comprendere l'identità culturale e i valori specifici della comunità di appartenenza. Si è ritenuto necessario progettare moduli che promuovano nel bambino lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e lo avvii alla cittadinanza. Da una attenta analisi dei bisogni e delle difficoltà riscontrati nei bambini, la scuola vuole offrire l'opportunità di sviluppare le competenze attraverso l'esercizio del dialogo, dell'ascolto e delle abilità psicomotorie. Pertanto, viene rafforzata l'identità personale del bambino sotto il profilo corporeo, intellettuale e linguistico, attraverso attività di gruppo.</p> <p>Una particolarità della nostra proposta progettuale consiste nell'apertura della scuola al territorio con il coinvolgimento dell'Ente locale, di associazioni, di esperti, così da permettere ai bambini di svolgere attività didattiche in luoghi non consueti e diversi dagli ambienti scolastici. Tutti i moduli saranno svolti in orario extrascolastico.</p> <p>Il progetto stimola gradualmente nei bambini il superamento di paure ed inibizioni; promuove e rafforza l'autostima</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare in modo appropriato e creativo il linguaggio corrente - arricchire il proprio lessico - utilizzare il linguaggio verbale per esprimere, descrivere e narrare - sviluppare la capacità di ascolto e comprensione - collaborare e confrontare le proprie idee con i compagni. <p>Per il raggiungimento degli obiettivi saranno utilizzati: conversazioni libere e guidate, giochi linguistici, drammatizzazioni memorizzazioni di poesie e filastrocche.....</p> <p>I bambini, lavorando da soli e in piccoli gruppi, sperimentano e acquisiscono padronanza di tecniche e mezzi espressivi utilizzando la comunicazione verbale in modo corretto ed appropriato.</p> <p>La verifica dei traguardi raggiunti sarà effettuata tramite schede, domande-stimolo e la realizzazione di un piccolo cortometraggio.</p>
Data inizio prevista	04/06/2018
Data fine prevista	15/06/2018
Tipo Modulo	Linguaggi
Sedi dove è previsto il modulo	ENAA81301G
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Parole in gioco

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Elenco dei moduli

Modulo: Espressione creativa (pittura e manipolazione)

Titolo: Gioco e imparo creativamente

Dettagli modulo

Titolo modulo	Gioco e imparo creativamente
Descrizione modulo	<p>Le finalità del presente progetto devono orientare il bambino a riconoscere e ad apprezzare l'identità personale e a comprendere l'identità culturale e i valori specifici della comunità di appartenenza. Si è ritenuto necessario progettare moduli che promuovano nel bambino lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e lo avvii alla cittadinanza. Da una attenta analisi dei bisogni riscontrati nei bambini, la scuola vuole offrire l'opportunità di sviluppare le competenze attraverso l'esercizio del dialogo, dell'ascolto della scoperta e l'osservazione della realtà. Pertanto, viene rafforzata l'identità di appartenenza al territorio.</p> <p>Una particolarità della proposta progettuale consiste nell'apertura della scuola al territorio con il coinvolgimento dell'Ente locale, di associazioni, di artigiani vari del luogo, così da permettere ai bambini di svolgere attività didattiche in ambienti non consueti e diversi da quelli scolastici. Tutti i moduli saranno svolti in orario extrascolastico.</p> <p>Il progetto stimola gradualmente nei bambini la capacità di osservazione della realtà e della natura che li circonda e la capacità di trarne ispirazione per la propria espressione creativa..</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare in modo appropriato e creativo le tecniche, gli strumenti ed i materiali proposti; -osservare con interesse e interpretare opere d'arte (reperti archeologici originali e falsi) -collaborare e confrontare le proprie idee con i compagni; -realizzare semplici manufatti con materiali vari (creta, pasta di sale, pennelli, colori, forno, tornio e calchi). <p>Per il raggiungimento degli obiettivi saranno utilizzati: conversazioni libere e guidate, osservazione di reperti archeologici, visite guidate al museo locale, incontri con ceramisti locali.</p> <p>I bambini, lavorando da soli e in piccoli gruppi, sperimentano e acquisiscono padronanza di tecniche e mezzi espressivi; individuano e valorizzano le risorse del territorio che possono diventare valore e ricchezza per la collettività presente e futura. Allestimento di una mostra dei manufatti realizzati dai bambini.</p> <p>La verifica dei traguardi raggiunti sarà effettuata tramite schede, domande-stimolo e analisi attenta dei prodotti dei bambini.</p>
Data inizio prevista	04/06/2018
Data fine prevista	15/06/2018
Tipo Modulo	Espressione creativa (pittura e manipolazione)
Sedi dove è previsto il modulo	ENAA81303N
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Gioco e imparo creativamente

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
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		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Espressione creativa (pittura e manipolazione)
Titolo: Giochiamo con l'ARTE

Dettagli modulo

Titolo modulo	Giochiamo con l'ARTE
Descrizione modulo	<p>Le finalità del presente progetto devono orientare il bambino a riconoscere e ad apprezzare l'identità personale e a comprendere l'identità culturale e i valori specifici della comunità di appartenenza. Si è ritenuto necessario progettare moduli che promuovano nel bambino lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e lo avviino alla cittadinanza. Da una attenta analisi dei bisogni riscontrati nei bambini, la scuola vuole offrire l'opportunità di sviluppare le competenze attraverso l'esercizio del dialogo, dell'ascolto, della scoperta e dell'osservazione della realtà, così da rafforzare l'identità di appartenenza al territorio.</p> <p>Una particolarità della proposta progettuale consiste nell' apertura della scuola al territorio con il coinvolgimento dell' Ente locale, di associazioni, di artigiani vari del luogo, così da permettere ai bambini di svolgere attività didattiche in ambienti non consueti e diversi da quelli scolastici. Tutti i moduli saranno svolti in orario extrascolastico.</p> <p>Il progetto stimola gradualmente nei bambini la capacità di osservazione della realtà e della natura che li circonda e la capacità di trarne ispirazione per la propria espressione creativa..</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare in modo appropriato e creativo le tecniche, gli strumenti ed i materiali proposti; -osservare con interesse e interpretare opere d'arte (quadri di natura morta e di paesaggi,statue,...) -collaborare e confrontare le proprie idee con i compagni; -riprodurre opere di artisti famosi e locali (tele, pennelli, colori, gesso, calchi). <p>Per il raggiungimento degli obiettivi saranno utilizzati: conversazioni libere e guidate, osservazione di quadri di autori famosi e di autori locali e di reperti archeologici, visite guidate al museo locale, incontri con pittori locali.</p> <p>I bambini, lavorando da soli e in piccoli gruppi, sperimentano e acquisiscono padronanza di tecniche e mezzi espressivi; individuano e valorizzano le risorse del territorio che possono diventare valore e ricchezza per la collettività presente e futura.</p> <p>La verifica dei traguardi raggiunti sarà effettuata tramite schede, domande-stimolo e analisi attenta dei prodotti dei bambini.</p> <p>Allestimento di una mostra espositiva dei lavori realizzati dai bambini</p>
Data inizio prevista	04/06/2018
Data fine prevista	15/06/2018
Tipo Modulo	Espressione creativa (pittura e manipolazione)



Sedi dove è previsto il modulo	ENAA81304P
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giochiamo con l'ARTE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
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		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €



Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: A scuola di competenze

Descrizione progetto	<p>Le finalità del presente progetto sono il raggiungimento del successo formativo degli allievi e la prevenzione di eventuali problemi legati alla dispersione scolastica. Pertanto si è ritenuto necessario progettare moduli che prevedano l'innalzamento delle competenze di base in italiano, matematica e lingua inglese (con il coinvolgimento di un insegnante di madre lingua), finalizzati all'acquisizione di una maggiore autonomia.</p> <p>Una particolarità della nostra proposta progettuale consiste nell'apertura della scuola al territorio con il coinvolgimento di associazioni locali (Ente locale, biblioteca,...) così da permettere ai ragazzi di svolgere attività didattiche in luoghi non consueti e diversi da quelli scolastici. Tutti i moduli saranno svolti in orario extrascolastico.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Centuripe è un piccolo paese dell'entroterra siciliano. Le attività prevalenti sono l'agricoltura e l'artigianato. In generale, l'ambiente offre pochi stimoli culturali; sono carenti gli spazi dove i giovani possono trascorrere in modo costruttivo il tempo libero e mancano cinema, teatri e agenzie culturali, per cui è affidato prioritariamente alla scuola il compito formativo ed educativo. Alto è il tasso di disoccupazione ed è diffuso il pendolarismo che interessa lavoratori e studenti. A causa del flusso immigratorio da paesi stranieri, è in aumento la presenza di alunni di diversa nazionalità che manifestano disagio e/o difficoltà di apprendimento. La nostra Scuola Primaria e Secondaria di I grado accoglie pure alunni provenienti da un borgo distante 12 Km circa (Carcaci), figli di allevatori, con pochi stimoli culturali e sociali, per cui Centuripe si configura come un'area socio-culturale a rischio di dispersione.



Obiettivi del progetto

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

In riferimento agli esiti emersi dal RAV si evidenziano alcune criticità relative all'acquisizione e al consolidamento di competenze di base in Italiano e Matematica. Tuttavia, riconosciamo che l'Offerta Formativa della nostra Scuola relativa alla Lingua Inglese, risulta carente in quanto non sono stati attivati percorsi finalizzati al potenziamento delle competenze linguistiche. Si ritiene, dunque, opportuno raggiungere i seguenti obiettivi cognitivi: 1. Migliorare le competenze linguistiche in Lingua Madre e in Lingua Inglese (morfologia, sintassi, lessico); 2. Comprendere e individuare strategie risolutive efficaci e razionali per risolvere situazioni problematiche. Inoltre, dall'analisi attenta dei bisogni del territorio e dell'utenza, si considera necessario raggiungere i seguenti obiettivi formativi: 1. Promuovere una progettualità indirizzata alla comunità attivando una proficua collaborazione con l'Ente Locale e le Associazioni operanti nel territorio; 2. Valorizzare la persona sul piano cognitivo, emotivo e morale; 3. Promuovere il gruppo e la socialità; 4. Integrare tutti i soggetti, prevenire il disagio, attraverso la promozione di un impiego costruttivo del tempo libero; 5. Affrontare le frustrazioni, superarle e uscirne rafforzati.

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

Nei moduli relativi alle attività laboratoriali volti all'acquisizione di competenze di base in Italiano, Matematica e Lingua inglese, saranno coinvolti soprattutto alunni che presentano situazioni scolastiche di particolare disagio socio-economico-culturale e rischio di esclusione culturale e sociale. Sarà favorita la partecipazione ai moduli previsti, degli alunni diversamente abili e con Bisogni Educativi Speciali (alunni stranieri, alunni con disturbi specifici dell'apprendimento, alunni che presentano difficoltà legate ai processi di crescita) delle classi quarte e quinte di Scuola Primaria e delle classi prime, seconde e terze di Scuola Secondaria di Primo Grado. Per l'individuazione degli studenti che parteciperanno ai moduli proposti, si terrà conto oltre alle loro condizioni socio-economiche e culturali, anche degli esiti scolastici da loro conseguiti, delle eventuali difficoltà riscontrate in italiano, matematica e lingua inglese.



Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.

Come si evince dal Piano Triennale dell'Offerta Formativa, la nostra Istituzione Scolastica ha stipulato un protocollo di intesa con l'Ente Locale e le associazioni operanti nel territorio che si mostrano disponibili a fornire la loro collaborazione offrendo locali, servizi e risorse umane per la realizzazione di moduli didattici in orario extrascolastico. In modo particolare l'Ente Comunale metterà a disposizione i locali della biblioteca comunale, garantendo la disponibilità del personale addetto all'apertura pomeridiana; offrirà personale qualificato addetto all'assistenza degli alunni diversamente abili; fornirà il servizio di scuolabus per le uscite didattiche in loco. Il personale docente e ATA della scuola, inoltre, si dichiara disponibile a svolgere attività lavorativa in orario extrascolastico.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

Per la realizzazione del progetto è previsto un contributo gratuito da parte di soggetti pubblici (Comune) e privati del territorio (Associazioni di supporto per diversamente abili, Associazioni Volontari per Centuripe, compagnia teatrale locale e altre associazioni operanti nel territorio. Soggetti pubblici: il Comune per il trasporto alunni e per l'apertura pomeridiana dei locali della biblioteca comunale. Soggetti privati: Associazione "Insieme" per il supporto psicologico ad alunni BES; Associazione "Volontari per Centuripe" per l'assistenza agli alunni diversamente abili; Compagnia teatrale locale per la realizzazione di attività di drammatizzazione. Si precisa che con tali associazioni la nostra Scuola ha stipulato un protocollo di intesa triennale. Associazione "Insieme" per il supporto psicologico per alunni diversamente abili e che presentano difficoltà di linguaggio; Associazione "Volontari per Centuripe" per l'assistenza agli alunni diversamente abili; Associazione SiciliAntica per la realizzazione di attività di ricerca sulla storia e le leggende del paese di Centuripe. Si precisa che con tali associazioni la nostra Scuola ha stipulato un protocollo di intesa triennale.

Metodologie e Innovatività

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

Dovendo contrastare il rischio di dispersione scolastica si intende ripensare lo spazio laboratoriale rendendolo funzionale a metodologie didattiche finalizzate al successo formativo degli studenti: Brain storming per migliorare la creatività per far emergere idee e favorire l'abitudine a lavorare in team; - Didattica laboratoriale per far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili; - Cooperative learning per coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento attraverso il lavoro di gruppo con interdipendenza positiva fra i membri; - Problem solving per migliorare le strategie operative e favorire il raggiungimento di una condizione desiderata a partire da una condizione data; - Tutoring per favorire la responsabilizzazione e rendere più efficace la comunicazione didattica.



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 F.ANSALDI CENTURIPPE
(ENIC81300P)

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE.

La nostra Istituzione scolastica amplia l'offerta formativa indirizzata all'utenza proponendo progetti curricolari, extracurricolari e di flessibilità didattica, i quali saranno integrati con i moduli proposti nel PON FSE selezionati dalla nostra scuola, allo scopo di concorrere al miglioramento delle competenze chiave e di contribuire all'arricchimento culturale degli alunni. All'interno della nostra offerta formativa sono, infatti, già presenti progetti d'istituto in orario extrascolastico e progetti di flessibilità didattica attraverso i quali si intende recuperare e consolidare le competenze di base, che riteniamo di integrare con i moduli richiesti attraverso la presente progettazione. La scuola ha inoltre presentato la propria candidatura al PON FSE 10.1.1 e 10.1.1 A ed è in attesa di riscontro.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Le strategie didattiche, finalizzate all'inclusione di soggetti che presentano difficoltà di tipo sociale o culturale, che si intendono attuare nella realizzazione dei moduli selezionati sono:

1. Valorizzazione del contesto- classe , favorendo la collaborazione, la cooperazione e il clima di classe
2. Adattamento degli stili di comunicazione, delle forme di lezione e degli spazi di apprendimento, variando i materiali rispetto ai diversi livelli di abilità e ai diversi stili cognitivi presenti in classe.
3. Schematizzazione e organizzazione anticipata della conoscenza (costruzione di diagrammi, linee del tempo, illustrazioni significative e flashcard delle regole, valorizzazione delle risorse iconografiche e dell'analisi delle fonti visive)
4. Valorizzazione di processi cognitivi e delle funzioni esecutive come attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving
5. valorizzazione dei diversi stili cognitivi presenti in classe e delle diverse forme di intelligenza
6. Sviluppo di una positiva immagine di sé e quindi di buoni livelli di autostima e di autoefficacia
7. Valutazione formativa con personalizzazione delle forme di verifica

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze.

Le valutazioni verranno espresse in merito a: 1. Declinazione delle competenze che deve acquisire il corsista; 2. Coerenza tra competenze e attività didattiche svolte dal corsista; 3. Funzionalità delle strategie didattiche utilizzate; 4. Valutazione iniziale dei prerequisiti; 5. Valutazione in itinere degli impatti previsti sui destinatari; 6. Valutazione finale della ricaduta post interventi sui destinatari e sulla comunità. Verranno somministrate a tutti gli stakeholders delle schede di valutazione per raccogliere le indicazioni sulle risorse impiegate, sui risultati raggiunti, sulle criticità riscontrate nella realizzazione del progetto. Saranno somministrati anche questionari di gradimento. I risultati conseguiti nei percorsi formativi offerti nel PON, saranno, inoltre, trasferiti nelle valutazioni curriculari degli/ delle alunni/e partecipanti ad integrazione della valutazione sommativa di fine anno.

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto sarà pubblicizzato mediante locandine affisse in luoghi strategici del paese, sito internet istituzionale della scuola e dei partner del progetto, blog dedicato, attraverso una conferenza di apertura del progetto, che si svolgerà presso l'Aula Magna dell'Istituto, aperta agli alunni, ai genitori, alle Associazioni presenti nel territorio, al Sindaco, alla Giunta, ai Componenti del Consiglio Comunale, al Comandante dei Carabinieri e dei Vigili Urbani e ai Parroci della Comunità. Il progetto, attraverso le attività svolte durante i moduli programmati, prevede la formazione di alunni che siano in grado di accogliere e guidare i turisti che desiderano conoscere le bellezze storiche del Paese, conversando ed esponendo la storia dei reperti archeologici in lingua Inglese e in Lingua Madre, produzione di digital storytelling e di e-book che riguardano la storia centuripina e che possano essere consultati attraverso il sito web della Scuola. Il modulo di matematica, prevede la costruzione di modelli geometrici, che saranno messi a disposizione della comunità. Di ogni attività svolta sarà prodotta documentazione in formato digitale e in formato cartaceo (reportages, diario di bordo...), messa a disposizione sul sito della Scuola, sul blog dell'Istituto e su Community di rete, così da favorirne la condivisione e la replicabilità anche in altri contesti.



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 F.ANSALDI CENTURIPPE
(ENIC81300P)

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Gli studenti saranno coinvolti attraverso l'illustrazione del progetto, la rilevazione iniziale dei loro bisogni formativi, mediante somministrazione di test finalizzati a individuare eventuali lacune o difficoltà; la successiva condivisione di finalità, obiettivi, metodologie; la sensibilizzazione sull'importanza educativa di tali attività innovative. In itinere, agli alunni sarà somministrato un questionario di gradimento finalizzato al miglioramento dell'azione didattico-formativa e all'eventuale adattamento della stessa alle esigenze rilevate. I genitori, invece, saranno invitati in assemblea per la formulazione di proposte relative ai vari moduli. Sarà determinante il loro apporto per la definizione dei tempi e per l'individuazione di spazi idonei. In itinere, i genitori compileranno un questionario di gradimento, finalizzato al miglioramento dell'azione didattico-formativa e all'eventuale adattamento della stessa alle esigenze rilevate.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
La nostra stella da scoprire	p.40	http://www.icansaldicenturipe.gov.it/file/progettodidrammatizzazione2016.pdf
Recupero delle competenze (italiano)- Progetto d'Istituto	p.40	http://www.icansaldicenturipe.gov.it/file/progettodirecupero.pdf
Recupero di matematica	p.40	http://www.icansaldicenturipe.gov.it/file/progettorecuperomatematica.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All egato
Protocollo d'intesa per la realizzazione di finalità istituzionali di comune di interesse e per reperire e/o porre in comune risorse, strutture e personale.	3	Associazione "SiciliAntica" ASSOCIAZIONE DI VOLONTARIATO "INSIEME" ONLUS Comune di Centuripe	Accordo	21/C24	07/01/2016	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
L'Italiano per scoprire le nostre radici	€ 7.082,00
Centuripe-book	€ 7.082,00
"Nessuno...escluso"	€ 7.082,00
Matematica... in gioco	€ 7.082,00
Future is now	€ 13.564,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 41.892,00

Sezione: Moduli



Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: L'Italiano per scoprire le nostre radici

Dettagli modulo

Titolo modulo	L'Italiano per scoprire le nostre radici
Descrizione modulo	<p>Finalità Le attività del modulo sono finalizzate a:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. far acquisire agli allievi la capacità di interagire in modo efficace in molteplici situazioni comunicative, attraverso dinamiche e strategie dialogiche sempre rispettose dei punti di vista altrui; 2. rafforzare la loro competenza di ascolto e comprensione di testi di vario tipo, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e l'intenzione dell'emittente; 3. migliorare la loro capacità di esposizione orale e scritta degli argomenti oggetto di studio e di ricerca, attraverso la produzione di testi orali o scritti chiari, coerenti e coesi; 4. sviluppare la capacità di produrre testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori; 5. consolidare le loro competenze orto-morfo-sintattiche e lessicali <p>Obiettivi didattico- formativi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere e comprendere testi di diverso tipo e forma, individuando i seguenti elementi: tema principale, finalità comunicative dell'autore, caratteristiche dei personaggi, ambientazione spazio- temporale, genere di appartenenza 2. Riferire oralmente su un argomento di studio o di ricerca, esponendo le informazioni secondo un ordine logico e coerente, utilizzando un registro linguistico adeguato, operando scelte lessicali funzionali all'argomento e alla situazione comunicativa 3. Scrivere testi di forma e tipo diversi, corretti dal punto di vista orto-morfo-sintattico-lessicale, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario, attraverso l'applicazione di efficaci e razionali procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo 4. Ampliare, sulla base di letture e attività specifiche, il patrimonio lessicale. 5. Realizzare forme di scrittura creativa, sia in prova che in versi. <p>Contenuti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Approfondimento dei seguenti generi letterari: miti e leggende, favole e fiabe 2. Lettura e analisi di testi di varia tipologia e di generi letterari diversi 3. Ricerca di miti, leggende e fiabe legati alla città di Centuripe 4. Rielaborazione in chiave originale e creativa di tali miti, leggende e fiabe 5. Realizzazione di un e-book 6. Rielaborazione di tali storie sotto forma di fumetti (story-telling) <p>Metodologie</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Brain storming 2. Didattica laboratoriale 3. Didattica personalizzata 4. Learning by doing 5. Cooperative learning 6. Problem solving <p>Risultati attesi Al termine del modulo ci si aspetta che gli allievi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. consolidino e migliorino le proprie competenze linguistiche nella lettura, comprensione e nella produzione di testi orali e scritti; 2. ottengano migliori performance scolastiche; 3. conoscano gli aspetti culturali del territorio in cui vivono; 4. acquisiscano competenze digitali riguardanti la realizzazione di presentazioni, e-book e fumetti digitali <p>Modalità di verifica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifica formativa <p>Sarà finalizzata al controllo in itinere del processo di apprendimento e servirà ad accertare</p>



il conseguimento degli obiettivi intermedi e a recuperare eventuali lievi lacune accumulate nel corso dell'attività didattica. Favorirà forme operative di tipo dialogico che avranno, altresì, il compito di abituare gli allievi a formulare domande e riflessioni personali, nonché a valutare l'efficacia delle metodologie d'insegnamento utilizzate.

Ci si avvarrà, inoltre, dei seguenti strumenti:

- Colloqui orali;
- Test oggettivi strutturati o semistrutturati;
- Prove non strutturate
- Verifica Sommativa o finale

Sarà finalizzata a verificare l'operato e il profitto degli alunni.

Ci si avvarrà di una prova oggettiva strutturata o semistrutturata

Valutazione

I criteri che saranno seguiti per la valutazione complessiva e per le singole prove saranno i seguenti:

- Raggiungimento degli obiettivi specifici apprendimento;
- Analisi dei comportamenti scolastici osservati in merito a progressione dei risultati dell'allievo;
- Capacità di organizzare il lavoro, impegno e continuità mostrate nelle attività svolte;
- Partecipazione alle attività, frequenza, rispetto delle regole e delle consegne.

Essa promuoverà negli alunni la consapevolezza degli obiettivi da raggiungere, delle abilità acquisite, delle carenze nella preparazione e del processo di conoscenza di sé e delle proprie attitudini (valutazione formativa).

MEZZI E SUSSIDI

- Libri di testo
- Vocabolari e testi di consultazione
- Schede, carte geografiche, documenti
- Siti internet istituzionali o tematici
- LIM
- Software specifici per lo story- telling

Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	ENMM81301Q
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'Italiano per scoprire le nostre radici

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
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		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €



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 F.ANSALDI CENTURIPPE
(ENIC81300P)

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: CenturipE-book

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	CenturipE-book



**Descrizione
modulo**

FINALITA'

Il progetto interesserà gli alunni delle classi quinte delle scuole primarie di Centuripe; sarà un progetto sinergico di cultura e sviluppo turistico, che intende preparare delle miniguide turistiche per presentare le nostre radici storiche ai visitatori che arrivino nel nostro paese e realizzare un e-book, semplice e fruibile per tutti, che intende far conoscere le testimonianze storiche e culturali, illustrandone e raccontandone le leggende. Tale approccio dovrebbe incoraggiare gli allievi all'utilizzo delle tecnologie, favorendo apprendimenti in grado di fare acquisire autonomia e flessibilità cognitiva da parte dei soggetti, per meglio affrontare le nuove sfide tipiche dell'attuale società in continua evoluzione. In tal modo, l'allievo non è più soggetto passivo, ma co-protagonista, soggetto attivo che contribuisce allo sviluppo dei processi di insegnamento-apprendimento, grazie agli strumenti interattivi che possono essere presenti in un e-Book: l'alunno ha, così, la possibilità di interagire, disegnare, svolgere esercizi, test, prendere appunti, ecc.

OBIETTIVI

Maturare una iniziale sensibilità estetica

Conoscere i principali monumenti, le bellezze artistiche e storiche del proprio paese.

Ampliare il patrimonio lessicale e produrre testi funzionali allo scopo.

Saper ricercare, comprendere e sintetizzare informazioni sui principali motori di ricerca

Conoscere e usare software per la produzione dell'e-book

Realizzazione di un e-book su CD e renderlo pubblico sul web (sito ufficiale e blog della scuola)

CONTENUTI

La storia e le leggende di Centuripe riproposte secondo nuove modalità di comunicazione e nuove forme di apprendimento mediate dalle tecnologie, superando comunque la mera traduzione dal cartaceo al digitale, ed inserendo nuove modalità di rappresentazione della conoscenza che possono, a certe condizioni, migliorare i processi di insegnamento-apprendimento .

METODOLOGIE

L'impostazione parte da un semplice testo scritto in modo da fornire un approfondimento dell'argomento, per poi arrivare ad altre modalità quali gli elementi audio-video e non solo, ciò

consente di affiancare all'e-Book concepito in formato testo (pdf), l'e-Book configurato quale ambiente di apprendimento multimediale che può essere fruito sia off line sia in ambienti web.

Saranno privilegiate le seguenti metodologie:

- didattica laboratoriale;
- cooperative learning;
- tutoring;
- learning by doing;
- problem solving...

RISULTATI ATTESI

L'e-book, verrà realizzato in modo tale che l'alunno possa interagire all'interno dello stesso e fruirne i contenuti, al fine di apprendere e utilizzare le conoscenze acquisite per future attività.

MODALITA' DI VERIFICHE E VALUTAZIONE

La verifica sarà finalizzata al controllo in itinere del processo di apprendimento e ci si avvarrà delle seguenti modalità:

- osservazione;
- colloqui orali;
- questionari e test

I criteri che saranno seguiti per la valutazione complessiva saranno i seguenti:

- raggiungimento degli obiettivi;
- capacità di organizzazione e di collaborazione, impegno, partecipazione, rispetto delle regole e delle consegne.



Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	ENEE81302T
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Centuripe-book

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
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		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: "Nessuno...escluso"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Nessuno...escluso"
----------------------	---------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>FINALITA'</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Garantire pari opportunità formative 2. Migliorare, rispetto alla situazione di partenza, il livello qualitativo delle conoscenze, per promuovere l'autostima e favorire il successo scolastico 3. Prolungare i tempi di attenzione e concentrazione 4. Condurre l'alunno all'elaborazione di sé in chiave positiva (possibilità affettive, emozionali, relazionali, processi di apprendimento) <p>OBIETTIVI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recuperare e rafforzare le abilità di base 2. Acquisire un metodo di studio produttivo 3. Sviluppare l'interesse 4. Recuperare carenze di impegno 5. Acquisire la capacità di eseguire lavori individuali e/o di gruppo 6. Acquisire gli strumenti necessari ad affrontare i problemi della realtà quotidiana <p>CONTENUTI</p> <p>Risoluzione di problemi (aritmetici e geometrici) Esecuzione di calcoli nell'insieme N e nell'insieme Q+ Lettura e rappresentazione di grafici (grafici cartesiani, istogrammi, aerogrammi, ideogrammi...) Cenni di statistica.</p> <p>METODOLOGIE</p> <p>La metodologia sarà di tipo laboratoriale, organizzata in modo da trasformare la classe in "comunità di ricerca" che apprende attraverso la cooperazione e la collaborazione strutturata nel circle time. La conduzione da parte del docente (facilitatore) verrà svolta nell'apposito laboratorio di didattica multimediale o nelle aule.</p> <p>Si intende realizzare un percorso didattico individualizzato che consenta di tenere conto delle risorse cognitive di ciascuno, in vista di un loro reale e positivo sviluppo.</p> <p>STRUMENTI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzo di sussidi multimediali ed audiovisivi 2. Software per il rinforzo delle capacità logiche; 3. Materiale vario di manipolazione 4. Geopiano; modelli matematici 5. Schede operative, strutturate e non, graduate per livelli di difficoltà. <p>ATTIVITA'</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Learning by doing con utilizzo di materiali poveri (cartoncini, forbici, colla, matite colorate, dadi, modelli matematici, geopiani) 2. Problem solving in piccoli gruppi (cooperative learning) 3. Attività ludiche utilizzando software specifici (tipo Geogebra) o giochi per imparare giocando 4. Test online con prove simulate di tipologia INVALSI <p>Nel processo formativo saranno proposte periodiche prove di verifica scritte e orali. Le verifiche saranno differenziate a seconda che ci si riferisca alle conoscenze o alle abilità. Per le conoscenze le verifiche potranno prevedere: completamento di frasi, domande a risposta multipla e di tipo vero/falso, citazione di definizioni. Per le abilità, le verifiche potranno prevedere: esercizi applicativi, quesiti a soluzione numerica e/o grafica, risoluzione di problemi, individuazione di procedimenti errati, discussione di espressioni simboliche. Affinchè la valutazione sia formativa, si farà in modo che l'alunno sia consapevole degli obiettivi da raggiungere; prenda coscienza delle abilità acquisite e delle sue carenze e avanzi nel processo della conoscenza di sé e delle proprie attitudini.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Acquisizione di un metodo di studio autonomo e produttivo -Capacità di autovalutazione ai fini di un miglioramento della conoscenza del sé -Miglioramento delle competenze logico-matematiche rispetto ai parametri nazionali
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/05/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Matematica</p>



Sedi dove è previsto il modulo	ENMM81301Q
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Nessuno...escluso"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
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		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Matematica... in gioco

Dettagli modulo

Titolo modulo	Matematica... in gioco
Descrizione modulo	<p>FINALITA' Il progetto rivolto agli alunni delle scuola primaria è un percorso formativo che intende perseguire le seguenti finalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - migliorare le competenze matematiche degli alunni; - sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica; - favorire il successo scolastico, quindi rafforzare la motivazione allo studio; - potenziare l'autostima - migliorare la concentrazione e l'attenzione; - promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere al fine di imparare ad imparare. <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuperare e potenziare le abilità e le conoscenze matematiche - Risolvere situazioni problematiche - Effettuare indagini, raccogliere i dati in tabelle e rappresentarli utilizzando grafici - Sviluppare autonomia nello studio - Utilizzare le tecnologie digitali per costruire grafici e presentazioni. <p>CONTENUTI Giochi (giochi di logica, giochi sulla compravendita, battaglia navale...) Giochi on line (consolidamento delle quattro operazioni, situazioni problematiche...) Attività operative laboratoriali (costruzione di figure geometriche, tassellazioni,</p>



	<p>realizzazione di cartelloni...) Situazioni problematiche Indagini riguardanti la popolazione di Centuripe presso gli uffici comunali Lettura di grafici (istogrammi, aerogrammi...) Costruzione di grafici utilizzando le tecnologie informatiche Realizzazione di una presentazione del lavoro svolto utilizzando un software adeguato</p> <p>METODOLOGIE Le proposte didattiche partiranno da situazioni ed esperienze concrete. - Si svolgeranno attività laboratoriali in cui gli alunni opereranno attivamente divenendo costruttori del proprio sapere. - Si utilizzerà il gioco come strumento di apprendimento. - Verranno utilizzate le nuove tecnologie digitali per giochi on line, ricerche, costruzione di grafici e realizzazione di una presentazione delle attività svolte - Si favorirà l'esplorazione e la scoperta - Saranno privilegiati altresì: il cooperative learning, il tutoring, il learning by doing, il problem solving Le attività saranno svolte nei diversi spazi all'interno della scuola, (aule e laboratori) e nel territorio, valorizzandolo come risorsa per l'apprendimento.</p> <p>RISULTATI ATTESI - Miglioramento delle competenze matematiche - Miglioramento della capacità di collaborazione - Acquisizione di autonomia nello studio - Utilizzazione delle tecnologie digitali per la presentazione delle attività svolte</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE La verifica , finalizzata ad accertare il conseguimento degli obiettivi e l'efficacia dell'azione didattica sarà effettuata attraverso l'osservazione in itinere: - del processo di apprendimento degli alunni; - della sicurezza operativa; - della capacità espositiva dei concetti; - del lessico specifico della matematica. - Si utilizzeranno altresì: - colloqui orali ; - questionari.</p> <p>VALUTAZIONE I criteri che saranno seguiti per la valutazione saranno i seguenti: - raggiungimento degli obiettivi specifici di apprendimento; - capacità organizzativa del lavoro; - autonomia operativa; - impegno, partecipazione, collaborazione nel gruppo e rispetto delle regole</p>
Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	ENEE81302T
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica... in gioco

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
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		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera
Titolo: Future is now

Dettagli modulo

Titolo modulo	Future is now
Descrizione modulo	<p>Finalità</p> <p>Le attività del modulo sono finalizzate a:</p> <ol style="list-style-type: none"> potenziare la competenza di lettura e di comprensione, sia nella comunicazione orale che in quella scritta; rafforzare la capacità di interagire con uno o più interlocutori su argomenti noti; migliorare la capacità di scrivere brevi e semplici testi in lingua inglese, in modo chiaro, coerente e coeso; migliorare il livello di padronanza tra le diverse lingue a seconda del background sociale e culturale, dell' ambiente, delle esigenze e/o degli interessi; potenziare le competenze orto-morfo-sintattiche e lessicali. <p>Obiettivi didattico- formativi</p> <ol style="list-style-type: none"> Attraverso l'ausilio di varie tecniche di lettura, leggere e comprendere i punti essenziali di un testo; Interagire con uno o più interlocutori, comprendendo i punti chiave di una conversazione ed esporre, in modo chiaro e comprensibile, alcuni argomenti oggetto di studio; Scrivere i testi con un lessico e una sintassi adeguati; Ampliare, sulla base di letture e attività specifiche, il patrimonio lessicale; Consolidare e potenziare le conoscenze grammaticali; Potenziare le abilità audio-orali con l'intervento dell' esperto madrelingua. <p>Contenuti</p> <ol style="list-style-type: none"> Letture e analisi di testi di varia tipologia Ricerca sui principali siti archeologici e stesura di brochure in lingua inglese con raffronto in lingua italiana Esercizi di potenziamento delle competenze linguistiche finalizzate all'acquisizione di un'eventuale certificazione linguistica produzione da parte degli studenti di "libri parlanti", curando le tecniche di lettura ad alta voce e le tecniche di registrazione al microfono e di editing audio. <p>Metodologie e strumenti</p> <ol style="list-style-type: none"> Brain storming



2. Didattica laboratoriale
3. Didattica personalizzata
4. Learning by doing
5. Cooperative learning
6. Problem solving
7. Lettura partecipata (social reading)
8. Percorsi di apprendimento in mobilità con strumenti come il podcasting così da permettere agli studenti di diventare autori di contenuti di testo da registrare e pubblicare in rete tramite strumenti open source.

Risultati attesi

Al termine del modulo ci si aspetta che gli allievi:

1. consolidino e migliorino le proprie competenze linguistiche nella lettura e comprensione e nella produzione di testi orali e scritti;
2. ottengano migliori performance scolastiche;
3. conoscano gli aspetti culturali del territorio in cui vivono;
4. acquisiscano competenze digitali riguardanti la realizzazione di presentazioni e brochure;
5. potenzino le abilità di comunicazione orali in lingua inglese.

Modalità di verifica

Verifica formativa

Sarà finalizzata al controllo in itinere del processo di apprendimento e servirà ad accertare il conseguimento degli obiettivi intermedi e a recuperare eventuali lievi lacune accumulate nel corso dell'attività didattica. Favorirà forme operative di tipo dialogico che avranno, altresì, il compito di abituare gli allievi a esplicitare domande e riflessioni personali, nonché a valutare l'efficacia delle metodologie d'insegnamento utilizzate.

Ci si avvarrà, inoltre, dei seguenti strumenti:

- Colloqui orali;
- Test oggettivi strutturati o semistrutturati;
- Prove non strutturate

Verifica Sommativa o finale

Sarà finalizzata a verificare l'operato e il profitto degli alunni.

Ci si avvarrà di prove oggettive strutturate o semistrutturate

Valutazione

I criteri che saranno seguiti per la valutazione complessiva e per le singole prove saranno i seguenti:

- Raggiungimento degli obiettivi specifici apprendimento;
- Analisi dei comportamenti scolastici osservati in merito a progressione dei risultati dell'allievo;
- Capacità di organizzare il lavoro, impegno e continuità mostrate nelle attività didattiche;
- Partecipazione alle attività, frequenza, rispetto delle regole e delle consegne.

Essa promuoverà negli alunni la consapevolezza degli obiettivi da raggiungere, delle abilità acquisite, delle carenze nella preparazione e del processo di conoscenza di sé e delle proprie attitudini (valutazione formativa).

MEZZI E SUSSIDI

- Libri di testo
- Vocabolari e testi di consultazione
- Schede, carte geografiche, documenti storici
- Siti internet istituzionali o tematici
- LIM

Data inizio prevista	30/11/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	ENMM81301Q
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore

60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Future is now

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	20 giorni	20	2.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					13.564,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Creatività e innovazione nella Scuola dell'Infanzia	€ 19.846,00
A scuola di competenze	€ 41.892,00
TOTALE PROGETTO	€ 61.738,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 43462)
Importo totale richiesto	€ 61.738,00
Num. Delibera collegio docenti	n.2 del verbale n.5
Data Delibera collegio docenti	21/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	Verbale n.6
Data Delibera consiglio d'istituto	23/03/2017
Data e ora inoltro	12/05/2017 21:10:20
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Linguaggi: <u>Parole in gioco</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>Gioco e imparo creativamente</u>	€ 7.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione creativa (pittura e manipolazione): <u>Giochiamo con l'ARTE</u>	€ 7.082,00	
	Totale Progetto "Creatività e innovazione nella Scuola dell'Infanzia"	€ 19.846,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>L'Italiano per scoprire le nostre radici</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Centuripe-book</u>	€ 7.082,00	



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
Ufficio IV

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

MIUR

Scuola F.ANSALDI CENTURIPPE
(ENIC81300P)

10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>"Nessuno...escluso"</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica... in gioco</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Future is now</u>	€ 13.564,00	
	Totale Progetto "A scuola di competenze"	€ 41.892,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 61.738,00	