



## Candidatura N. 21429 10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	E.FERMI
<b>Codice meccanografico</b>	ENIC80600G
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA LUIGI STURZO, S.N.C.
<b>Provincia</b>	EN
<b>Comune</b>	Catenanuova
<b>CAP</b>	94010
<b>Telefono</b>	093575089
<b>E-mail</b>	ENIC80600G@istruzione.it
<b>Sito web</b>	fermicatenanuova.gov.it
<b>Numero alunni</b>	566
<b>Plessi</b>	ENAA80601C - SECONDA SC. MAT. "E. FERMI" ENAA80602D - VIA EUROPA ENEE80601N - G. MARCONI ENMM80601L - E.FERMI



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 21429 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	MI CI TUFFO	€ 5.682,00
Educazione motoria; sport; gioco didattico	STAR BENE PER GIOCO	€ 5.682,00
Potenziamento della lingua straniera	REAL ENGLISH	€ 5.682,00
Modulo formativo per i genitori	BENESSERE GLOBALE	€ 5.082,00
Potenziamento delle competenze di base	WORDS ON THE MOVE - Periodico di Istituto	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	SM@RT CODING	€ 5.682,00
Potenziamento delle competenze di base	SENZA PROBLEMI	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 39.174,00</b>



## 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	
<b>Titolo progetto</b>	I LOVE SCHOOL . A Scuola i protagonisti siamo noi
<b>Descrizione progetto</b>	<p>Il Progetto "I LOVE SCHOOL - A Scuola i protagonisti siamo noi" nasce dall'esigenza di promuovere il successo scolastico, le pari opportunità e l'inclusione sociale e quindi ridurre il fenomeno di dispersione scolastica inteso, non tanto e non solo, come abbandono dell'obbligo scolastico, ma come distacco dalla scuola che, spesso, si manifesta con disaffezione, disinteresse, demotivazione, noia, disturbi comportamentali.</p> <p>La scuola si pone come obiettivo prioritario, quindi, quello di supportare gli studenti nel raggiungimento del successo formativo, di motivarli allo studio riconquistando così la loro fiducia e quella delle famiglie.</p> <p>Il Progetto, a tal fine, prevede un'articolazione che, tenendo conto della situazione di partenza degli alunni e del contesto di riferimento, oltre a selezionare le opportunità che vengono offerte dall'esterno, sia in grado di far incontrare le proposte progettuali con la vita della scuola di tutti i giorni.</p> <p>L'intreccio tra le programmazioni curricolari e le aperture sperimentali che il progetto consentirà di realizzare su di esse, rappresenterà l'obiettivo principale del lavoro dei docenti.</p> <p>Saranno promossi interventi integrati, tra Scuola, famiglia, Enti ed Associazioni del territorio che consentiranno di arricchire e migliorare la qualità dell'istruzione attraverso itinerari didattici personalizzati che prevedano attività laboratoriali attraverso le quali gli alunni ritornino ad amare la scuola e si riappropriino di quelle abilità insite in ciascuno di loro, ma che ormai credevano di non possedere.</p> <p>Nella realizzazione di tali iniziative si prevede di coinvolgere, oltre ai docenti, i genitori e altri soggetti che erogano servizi alle persone e che sono finalizzati a migliorare la qualità della vita.</p> <p>Per raggiungere efficaci risultati si metteranno in campo le seguenti azioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aumentare il tempo dell'offerta formativa,</li> </ul>



estendendolo alle ore pomeridiane, per mettere in campo azioni educative che caratterizzino la scuola come luogo di inclusione e integrazione sociale e culturale rafforzando il suo ruolo nelle politiche destinate allo sviluppo locale, alla sicurezza, al contrasto dell'emarginazione dei gruppi più deboli, alla valorizzazione delle aree più periferiche e isolate;

- aprire la scuola all'ascolto delle differenze, da quelle di genere a quelle culturali, linguistiche, religiose attraverso l'educazione interculturale e il riconoscimento del valore delle altre culture;
- rendere l'apprendimento attraente sia attenuando, le cause ambientali che lo ostacolano, sia modificando le metodologie di apprendimento e innovando i contenuti disciplinari e gli strumenti della conoscenza;
- valorizzare nelle attività curricolari le attitudini, le abilità e le conoscenze dei giovani acquisite in modo informale e non formale attraverso la diversificazione dell'offerta formativa per restituire a ciascuno/a un modello di scuola capace di offrire risposte a interessi e aspettative, a capacità e competenze possedute, ma non utilizzate;
- favorire l'integrazione degli alunni stranieri con iniziative volte anche ai genitori per favorire l'inclusione linguistica e culturale;
- promuovere e sostenere la continuità, in verticale e orizzontale;
- sensibilizzare i genitori per accrescere le loro aspettative nei confronti della scuola e dei risultati scolastici dei propri figli e orientarli rispetto alle opportunità di istruzione superiore, nonché di lavoro.

Consapevoli di ciò, con il progetto "I LOVE SCHOOL - A Scuola i protagonisti siamo noi", si ritiene opportuno proporre una serie di attività di laboratorio, come di seguito esplicitate, destinate ad alunni e genitori, che rispondano ai requisiti di coerenza, organicità, continuità degli interventi didattici, attraverso le quali si possano colmare carenze pregresse, superare incertezze e favorire l'apprendimento, rendendo l'ambiente scolastico un luogo piacevole e gioioso nel quale l'alunno possa realizzare con amore le proprie esperienze culturali e sociali.

## Sezione: Caratteristiche del Progetto



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)

### 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)

Catenanuova è un piccolo Comune situato a metà tra le province di Enna e Catania, è ben collegato grazie all'autostrada Catania-Palermo, dista 30 Km dall'aeroporto Fontanarossa di Catania ed è collegato anche dalla ferrovia della linea Catania-Palermo, tuttavia, la vicinanza grande centro urbano (Catania) e con i vari centri commerciali impedisce in qualche modo il proliferare di imprese di una certa rilevanza per la creazione di posti di lavoro. Piccole imprese artigianali e agricole impiegano un elevato numero di lavoratori immigrati di varia nazionalità. Sono presenti sul territorio diverse associazioni con le quali la scuola instaura relazioni attraverso Protocolli d'Intesa (AGESCI- I CARE- ARCOBALENO-MISERICORDIA-ACR PARROCCHIA-FIDAPA-UFFICIO DI SOLIDARIETA' SOCIALE- AMMINISTRAZIONE COMUNALE-PRO LOCO) La realtà è caratterizzata da fenomeni di pendolarismo, emigrazione e immigrazione. E' crescente la presenza di alunni inseriti presso la casa famiglia 'Santa Chiara e alunni provenienti da Libertinia, una frazione del Comune di Ramacca la cui economia si basa esclusivamente sull'agricoltura. Numerosi sono gli ospiti extracomunitari minori provenienti dai recenti flussi migratori e accolti in strutture controllate. Gli spazi e momenti ricreativi (extrascolastici) sono esigui, quasi esclusivamente riferiti ad attività sportive gestite dalle locali associazioni.



## Obiettivi

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il Progetto è mirato alla prevenzione della dispersione scolastica, spesso forma di insuccesso scolastico, che si verifica quando gli studenti non riescono a dispiegare pienamente il loro potenziale d'apprendimento, soddisfacendo i propri bisogni formativi.

In continuità e a completamento dell'offerta formativa curricolare si tenderà a:

- migliorare la qualità dell'istruzione attraverso interventi individualizzati ed itinerari didattici personalizzati che prevedano attività laboratoriali attraverso le quali gli alunni ritornino ad amare la scuola e si riappropriano di quelle abilità insite in ciascuno di loro, ma che ormai credevano di non possedere.
- prevenire forme di disaffezione, disinteresse, demotivazione, noia, disturbi comportamentali. attraverso percorsi di:
  1. Accrescimento dell'autostima personale
  2. Recupero delle potenzialità
  3. Recupero/potenziamento delle competenze di base in lingua italiana, matematica e inglese
  4. Miglioramento dell'integrazione sociale
  5. Miglioramento delle capacità comunicative e relazionali
  6. Recupero della motivazione allo studio
  7. Acquisizione di fiducia nelle figure adulte e tra i pari

Le attività di progetto saranno frutto di una programmazione integrata tra Scuola, Famiglie, associazioni ed Ente locale.

a

## Caratteristiche dei destinatari

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

In riferimento ai dati dichiarati nel RAV nelle Aree:

2.2 Risultati nelle prove standardizzate nazionali

2.1 Risultati scolastici

Subarea 2.1.b Trasferimenti e abbandoni

Gli esiti in Italiano e Matematica sono lievemente migliorati rispetto alle scorse rilevazioni, così come la distribuzione degli alunni rispetto alle fasce di livello all'interno di ciascuna classe. Il dato non è ancora soddisfacente e si mantiene alta la percentuale di cheating.

Nella Scuola Primaria per l'A.S. 2015/2016 non si registra alcun caso di abbandono, mentre nella Scuola Secondaria di I grado, nelle classi seconde, si registra un 3,22% di casi di abbandono.

Per quanto premesso, le attività progettuali saranno destinate ad alunni della Scuola Primaria e Secondaria di I grado, nella fascia di età compresa tra 8 e 14 anni e ai genitori degli alunni coinvolti.

Gli alunni saranno selezionati all'interno delle classi secondo i seguenti criteri

- Allievi a rischio di abbandono 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 con BES ( stranieri, diversabili....)

## 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)

Per un'efficace azione di contrasto al disagio e quindi alla dispersione scolastica, le attività di progetto saranno svolte in ambienti motivanti e reali. Si utilizzeranno prioritariamente ambienti scolastici opportunamente strutturati per permettere l'apprendimento attraverso un approccio non formale e secondo modalità di "learning by doing". Gli allievi saranno coinvolti in situazioni concrete vissute anche in spazi extrascolastici per favorire l'apprendimento attivo e in "in situazione", con il supporto di figure e strutture esterne alla scuola (famiglie, associazioni, imprese, luoghi informali) vissute come occasioni per mettersi in discussione in un'ottica di miglioramento. L'uso delle ICT e di internet (strumenti di cui la scuola è adeguatamente fornita) sarà opportunità che consente di personalizzare i percorsi di apprendimento, rappresentare la conoscenza, ampliare le fonti del sapere, condividere e comunicare. La scuola, in quest'ottica, diventa luogo polifunzionale di formazione aperto al territorio e con il quale stabilire momenti di scambio ed interrelazione.

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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le attività del Progetto saranno interamente svolte in orario pomeridiano, con n° 10 incontri di 3 ore per ciascun modulo. L'apertura pomeridiana, peraltro già presente, verrà potenziata attraverso la rimodulazione oraria del personale ATA e con servizio in orario aggiuntivo limitatamente alle risorse disponibili. I docenti interni svolgeranno la loro azione esclusivamente in orario aggiuntivo e a supporto di esperti esterni.

### 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)

Per la realizzazione del progetto si utilizzeranno le seguenti metodologie didattiche e strategie di intervento:

- *Learning by doing . - Imparare facendo*

Strategia migliore per apprendere attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni.

Le attività saranno organizzate secondo un approccio laboratoriale e di apprendimento situato.

- *Cooperative learning – Lavorare in gruppo.*

La gestione del lavoro nel gruppo attraverso la suddivisione di compiti e responsabilità favorisce l'acquisizione di competenze relazionali e sociali e migliora le competenze di cittadinanza.

- *Peer education – Educazione tra pari*

Attivare un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, di emozioni e di esperienze tra di pari; un intervento che mette in moto un processo di comunicazione globale. Questa pratica diviene una vera e propria occasione per il singolo soggetto, il gruppo dei pari o la classe scolastica, per discutere liberamente e sviluppare momenti transferali.

- *Didattica meta cognitiva – Imparare ad imparare*

Approccio didattico finalizzato ad attivare la propensione a far riflettere gli studenti su aspetti riguardanti la propria personale capacità di apprendere, di stare attenti, di concentrarsi, di ricordare e ad acquisire un atteggiamento attivo e responsabile rispetto all'apprendimento.



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

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Il progetto "I LOVE SCHOOL – A scuola i protagonisti siamo noi" (di seguito Progetto) nasce come opportunità di interventi di rinforzo/ampliamento dell'offerta formativa curricolare. Tutti i moduli sono collegabili, pertanto, alle attività scolastiche curricolari ed extracurricolari già inseriti nel PTOF.

Il PTOF, documento in cui vengono riportate le scelte educative e organizzative in linea con gli esiti dell'Autovalutazione e con le scelte evidenziate nel PDM, verrà integrato ed arricchito dalle attività formative proposte nel citato Progetto. L'integrazione dell'azione curricolare con quella prevista nel Progetto sarà misurata attraverso la valutazione della ricaduta sul curricolo e l'innalzamento dei livelli di competenza.

**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)

Le attività formative del Progetto sono il risultato di una programmazione integrata tra Scuola, famiglia, associazioni e imprese. Si stabiliranno rapporti di Collaborazione sia con altre Scuole che con attori del territorio.

- Collaborazione con gli Istituti limitrofi dei Comuni di Regalbuto e Centuripe per la gestione dell'attività sportiva di nuoto.
- Collaborazione con aziende commerciali del territorio per la realizzazione di azioni didattiche di apprendimento in situazione
- Collaborazione con l'Istituto bancario BCC Regalbuto per la realizzazione di azioni didattiche di apprendimento in situazione
- Collaborazione con Associazioni sportive del territorio per l'utilizzo di attrezzature specifiche.



### Carattere innovativo del progetto

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

Le attività proposte hanno carattere innovativo in quanto verranno realizzate con metodologie che secondo quanto riportato nella letteratura pedagogico-didattica contemporanea assumono una forte valenza educativa (così come esposto alla voce *Metodologie Didattiche*). Nei Moduli, ogni azione sarà realizzata in ambienti opportunamente strutturati in modo da favorire la cooperazione, l'apprendimento attivo e creativo, per facilitare l'acquisizione di competenze trasferibili in contesti reali di vita. All'interno dei laboratori proposti ciascun utente (genitori e allievi) si sentirà protagonista della costruzione del proprio sapere ad ampio raggio, dalla sfera emotiva e sociale a quella della logica e della tecnologia informatica e non.

### Risultati attesi

(Inserire un testo tra gli 800 e 1300 caratteri)

-Riduzione del fenomeno di dispersione scolastica inteso, non tanto e non solo, come abbandono dell'obbligo scolastico, ma come distacco dalla scuola che, spesso, si manifesta con disaffezione, disinteresse, demotivazione, noia, disturbi comportamentali.

-Miglioramento della motivazione allo studio e alla partecipazione attiva e consapevole alla vita scolastica

- Miglioramento della relazione/collaborazione Scuola-famiglia per una efficace responsabilizzazione dei genitori rispetto all'istruzione dei propri figli.

-Innalzamento dei livelli delle competenze chiave.

## 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
A caccia di storie	Sì		Progetti pag, 71	<a href="http://www.fermicateanuova.gov.it/attachments/article/955/A%20caccia%20di%20storie%20Progetto%20lettura.pdf">http://www.fermicateanuova.gov.it/attachments/article/955/A%20caccia%20di%20storie%20Progetto%20lettura.pdf</a>
Asso della grammatica	Sì		Progetti - pag. 71	<a href="http://www.fermicateanuova.gov.it/attachments/article/955/Asso%20della%20Grammatica.pdf">http://www.fermicateanuova.gov.it/attachments/article/955/Asso%20della%20Grammatica.pdf</a>



LET'S GO WITH TRINITY	Sì		progetti - pag 71	<a href="http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/Let's%20go%20with%20Trinity.pdf">http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/Let's%20go%20with%20Trinity.pdf</a>
LOGICA...MENTE	Sì		Progetti-pag:68	<a href="http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/Progettologica...ment e201617%20(1).pdf">http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/Progettologica...ment e201617%20(1).pdf</a>
Learn by acting	Sì		Progetti - pag. 70	<a href="http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/progettoflessibilit1617%20Inglese.pdf">http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/progettoflessibilit1617%20Inglese.pdf</a>
Logica, intuizione e fantasia - Potenziamento di matematica	Sì		progetti - pag 68	<a href="http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/LogicaIntuizioneeFantasiaPOTENZIAMENTO MATEMATICA%20(2).pdf">http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/LogicaIntuizioneeFantasiaPOTENZIAMENTO MATEMATICA%20(2).pdf</a>
Nessuno Escluso	Sì		Progetti - pag. 70	<a href="http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/ProgettoNessunoEscluso%20(2).pdf">http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/ProgettoNessunoEscluso%20(2).pdf</a>
PREPARAZIONE AI GIOCHI MATEMATICI	Sì		progetti - pag 71	<a href="http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/Progr_Ampl_OffFormativa16_17%20Giochi%20matematici.pdf">http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/Progr_Ampl_OffFormativa16_17%20Giochi%20matematici.pdf</a>
PROGETTO RECUPERO ABILITA' DI BASE	Sì		Progetti-pag:68	<a href="http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/PROGETTO RECUPERO ABILITADIBASE Classe5%20(1).pdf">http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/PROGETTO RECUPERO ABILITADIBASE Classe5%20(1).pdf</a>
Progetto Recupero Italiano	Sì		Progetti - pag. 70	<a href="http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/Progetto%20Recupero%20Italiano2.pdf">http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/Progetto%20Recupero%20Italiano2.pdf</a>
RECUPERO DELLE ABILITÀ DI BASE DI MATEMATICA.	Sì		Progetti - pag. 70	<a href="http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/ProgettoRecupero%20abilit+%C3%A1%20di%20base%20matematica.pdf">http://www.fermicate.nanuova.gov.it/attachments/article/955/ProgettoRecupero%20abilit+%C3%A1%20di%20base%20matematica.pdf</a>



UNA SCUOLA PER TUTTI	Sì		Progetti-pag:68	<a href="http://www.fermicatenanuova.gov.it/attachments/article/955/Una%20scuola%20per%20tutti.pdf">http://www.fermicatenanuova.gov.it/attachments/article/955/Una%20scuola%20per%20tutti.pdf</a>
VERSO LE PROVE INVALSI - Italiano	Sì		Progetti. - pag.69	<a href="http://www.fermicatenanuova.gov.it/attachments/article/955/Progetto%20Verso%20le%20Prove%20Nazionali%20Italiano.pdf">http://www.fermicatenanuova.gov.it/attachments/article/955/Progetto%20Verso%20le%20Prove%20Nazionali%20Italiano.pdf</a>
Verso le prove Invalsi di matematica	Sì		Progetti. - pag.69	<a href="http://www.fermicatenanuova.gov.it/attachments/article/955/Flessibilit%C3%A1_16_17%20Invalsi%20Matematica.pdf">http://www.fermicatenanuova.gov.it/attachments/article/955/Flessibilit%C3%A1_16_17%20Invalsi%20Matematica.pdf</a>

### Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

#### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Utilizzo dei locali di Aziende commerciali/artigianali del territorio.per attività didattiche di Role Play (scambi di ruoli) in cui gli alunni svilupperanno, in contesti reali, compiti per l'Apprendimento in situazione.	1	Mini Market Chiara Massimo Angelo			Sì
Utilizzo dei locali di Aziende commerciali/artigianali del territorio.per attività didattiche di Role Play (scambi di ruoli) in cui gli alunni svilupperanno, in contesti reali, compiti per l'Apprendimento in situazione.	1	CARTOLERIA - EDICOLA			Sì
Utilizzo dei locali di Aziende commerciali/artigianali del territorio.per attività didattiche di Role Play (scambi di ruoli) in cui gli alunni svilupperanno, in contesti reali, compiti per l'Apprendimento in situazione.	1	ACQUA PAZZA			Sì
Protocollo di intesa tra scuola ed Ente locale e Associazioni del territorio per collaborazioni professionali e per utilizzo di strumenti, attrezzature,locali e servizi vari.	1	Comune di Catenanuova			Sì



### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Accordo finalizzato all'attuazione del Modulo di Educazione motoria, sport, gioco didattico per la realizzazione di interventi formativi relativi all'attività sportiva di NUOTO mediante l'organizzazione di un mini-torneo a squadre-	ENIC81300P F.ANSALDI CENTURIFE	2384/C2 4c	11/11/20 16	Sì

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
MI CI TUFFO	€ 5.682,00
STAR BENE PER GIOCO	€ 5.682,00
REAL ENGLISH	€ 5.682,00
BENESSERE GLOBALE	€ 5.082,00
WORDS ON THE MOVE - Periodico di Istituto	€ 5.682,00
SM@RT CODING	€ 5.682,00
SENZA PROBLEMI	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 39.174,00</b>

### Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**  
**Titolo: MI CI TUFFO**

#### Dettagli modulo

Titolo modulo	
	MI CI TUFFO



## Descrizione modulo

Fare sport divertendosi è uno degli aspetti più importanti del nuoto

L'ambiente natatorio incoraggia

l'apprendimento motorio aiutando i ragazzi a migliorare la percezione di se stessi.

L'attività in piscina vuole sviluppare, prioritariamente, l'ambientamento e il galleggiamento in acqua, attraverso esercitazioni e giochi per essere più tranquilli e sicuri in acqua.

Il raggiungimento di tali finalità didattiche specifiche cammina, tuttavia di pari passo con obiettivi più generali, legati allo sviluppo ed alla conoscenza della personalità dell'individuo, come ad esempio l'autostima, la socializzazione, il metabolizzare un insuccesso, il superamento degli ostacoli, la concreta acquisizione di capacità motorie e di conseguenza una maggiore consapevolezza di sé e del proprio corpo.

Le attività del modulo saranno interamente dedicate alla pratica motoria/sportiva per l'apprendimento delle tecniche di base del nuoto e saranno organizzate secondo due livelli sequenziali:

Livello 1 - AMBIENTAMENTO, la cui finalità è quella di rendere il rapporto tra l'allievo e l'acqua il più naturale possibile. Si suddivide in cinque step fondamentali:

1. l'approccio acquatico
2. l'immersione del viso e la respirazione
3. la fase orizzontale ed i primi galleggiamenti
4. le posture e gli scivolamenti
5. le forme di propulsione.

La progressione graduale di tali step permette nello stesso tempo all'allievo di socializzare all'interno del gruppo e di avvertirne il senso di appartenenza; di conoscere i propri limiti, di rilassarsi e di acquisire infine più autonomia sia nei movimenti che nella respirazione.

### Livello 2 - PROPULSIONE PER UNA CORRETTA INDIPENDENZA IN ACQUA

In questa fase l'allievo sarà già in grado di coordinare i movimenti respiratori (fuoriuscita del capo con l'inspirazione ed immersione con l'espiazione) in maniera rilassata; in seguito, inizierà a praticare esercizi base, specifici per percorrere piccole distanze sott'acqua, galleggiare in verticale, tuffarsi dal bordo, ecc.

a conclusione delle attività formative relative all'attività sportiva di Nuoto, un mini-torneo a squadre tra i tre gruppi di alunni . I docenti esperti e tutor ne cureranno

l'organizzazione e saranno giudici dello stesso .



	<p>La competizione tra le squadre sarà finalizzata a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- stimolare ciascun partecipante a dare il meglio di sé all'interno della squadra per il raggiungimento del migliore risultato;</li> <li>- accrescere lo spirito di squadra e il senso di appartenenza;</li> <li>- riconoscere la sconfitta con lealtà e come riconoscimento del merito;</li> <li>- vivere la vittoria come raggiungimento di un obiettivo che richiede impegno, sacrificio, passione, determinazione.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	
<b>Numero destinatari</b>	0 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	5 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi 5 - Lezioni addizionali individualizzate 20 - Attività motoria/sportiva di gruppo
<b>Target</b>	<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> <p>Altro ( specificare, campo testo)</p> <p>Allievi stranieri</p> <p>Allievi diversabili</p>

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: MI CI TUFFO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	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 €
Opzion ali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					5.682,00 €

### Elenco dei moduli

**Modulo: Educazione motoria; sport; gioco didattico**

**Titolo: STAR BENE PER GIOCO**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	STAR BENE PER GIOCO
----------------------	---------------------





**Descrizione modulo**

L'attività motoria assume grande valenza all'interno di un percorso di crescita finalizzato al benessere psicofisico del bambino.

Appare non solo utile ma addirittura indispensabile, pertanto

1 valorizzare l'Educazione Motoria nella componente ludico-espressiva, allo scopo di colmare il bisogno di movimento degli alunni e, allo stesso tempo di prevenire patologie mio-osteo-articolari.

2 valorizzazione il linguaggio del corpo come mezzo educativo ai vari linguaggi, attraverso la conoscenza e la consapevolezza del proprio corpo.

3 promuovere l'apprendimento di corretti stili di vita, al fine di contribuire a migliorare in modo interdisciplinare, l'Educazione alla Salute, all'Ambiente, alla Sicurezza e alla Legalità.

Le attività di badminton si prestano, particolarmente, al raggiungimento delle finalità esposte in quanto si tratta di uno sport praticabile anche da ragazzi non particolarmente dotati di forza e coordinazione; può essere giocato in spazi piuttosto ristretti e quindi coinvolgere, contemporaneamente, tutto il gruppo di allievi nello svolgimento degli esercizi propedeutici; è molto gratificante per i ragazzi i quali acquisiscono una sufficiente padronanza dei gesti fondamentali in breve tempo.

Oltre agli obiettivi specifici della disciplina:

- migliorare le capacità coordinative
- riconoscere le traiettorie e i rimbalzi di piccoli oggetti in movimento
- migliorare le capacità condizionali
- migliorare la capacità di traslocazione

si guideranno gli allievi a:

- migliorare la percezione di sé e del proprio corpo
- comunicare e relazionarsi positivamente con gli altri, favorendo l'integrazione;
- acquisire il valore delle regole
- vivere correttamente la pratica sportiva accettando insuccessi e sconfitte

Le attività saranno organizzate per piccoli gruppi nella fase di alfabetizzazione e quindi con singole partite e mini tornei in coppia singola e doppia.

<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione motoria; sport; gioco didattico
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ENMM80601L



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	5 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 5 - Educazione fra pari 20 - Pratica sportiva in palestra a coppie e a squadra
<b>Target</b>	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 Altro ( specificare, campo testo) Allievi stranieri

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: STAR BENE PER GIOCO

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 €
	<b>TOTALE</b>					5.682,00 €

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento della lingua straniera**

**Titolo: REAL ENGLISH**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	REAL ENGLISH
----------------------	--------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il modulo si propone di coinvolgere gli allievi in attività di comunicazione in Lingua Inglese (pratiche, manuali e fisiche ) Il gruppo sarà formato da allievi in età compresa tra 9 e 11 anni. Le attività sono strutturate in 4 fasi di lavoro finalizzate all'apprendimento di funzioni comunicative utilizzabili in situazioni reali. Fase 1 – Brevi cenni teorici per l' acquisizione delle funzioni comunicative e dei termini inerenti alle situazioni da ricreare (attraverso visione di immagini e video e audio); Fase 2 - organizzazione dei gruppi di lavoro per l'attività pratica di produzione di materiali utili al Role play (costruzione di oggetti con materiali poveri e di recupero); Fase 3 - attività di scambio dialogici tra pari come esercitazione atta all'uso esterno (drammatizzazione e Role play in aula); Fase 4 - realizzazione di visite esterne presso attività commerciali del luogo per effettuare il Role play nei contesti reali.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	06/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento della lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ENMM80601L
<b>Numero destinatari</b>	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	5 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 5 - Educazione fra pari 10 - Esperienze di Role Play in contesti reali - Visite alle aziende commerciali del luogo
<b>Target</b>	<p>Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio Allievi con bassi livelli di competenze Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali Altro ( specificare, campo testo) Allievi con disabilità Alunni stranieri</p>
<b>Lingua</b>	Inglese



Livello lingua

Livello Base - A1

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: REAL ENGLISH**

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**

**Modulo: Modulo formativo per i genitori**

**Titolo: BENESSERE GLOBALE**

**Dettagli modulo**

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	BENESSERE GLOBALE



## Descrizione modulo

### Premessa

Stress, ansia, difficoltà di comunicazione e relazione sono spesso forme di disagio che interessano il rapporto genitori/figlio. Esse sono gli aspetti medici più evidenti di un malessere personale e sociale che caratterizza la nostra epoca, e riuscire ad affrontarli efficacemente senza trasformarli in patologie è una delle sfide che la moderna psicologia e la medicina devono oggi affrontare.

Le connessioni tra il corpo e la mente sono oggi provate scientificamente.

Accumuli di stress, emozioni bloccate o mal gestite possono infatti somatizzarsi nel nostro corpo creando fastidi e malesseri.

Anche l'alimentazione influisce sull'equilibrio psico-fisico. Ogni alimento ha delle proprietà che influiscono sia sul corpo che sulla psiche e quindi sulla energia globale, conoscere è il primo passo per poter scegliere.

Lo stress, ciò che facciamo, ciò che pensiamo o mangiamo influenzano il sistema immunitario aumentando o abbassando le difese dell'organismo e la capacità di reagire positivamente alla vita.

Un approccio olistico che consenta di vedere l'essere umano nella sua interezza e di considerare quindi tutte le sue dimensioni: fisica, mentale, energetica e spirituale, può essere un efficace modo per migliorare in ciascun individuo, una consapevolezza psicosomatica che consenta di raggiungere e mantenere il potenziale personale nella società.

Il Modulo progettato per i genitori, nel rispetto di tale approccio olistico di ricerca del benessere, prevede, pertanto, attività integrate :

1 attività motoria e psicomotoria ispirata alle tecniche di Pilates finalizzata al raggiungimento di una maggiore consapevolezza di se stessi e alla costruzione di un'unione del proprio corpo e della propria mente attraverso respirazione, centratura, concentrazione, controllo, fluidità e precisione.

2 Conoscenza degli alimenti e della relazione tra cibo, stato energetico ed emozione.

### Finalità

Migliorare la relazione con il proprio corpo e con gli altri attraverso il potenziamento del benessere mentale, fisico ed interiore.

Data inizio prevista

01/02/2017



<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Modulo formativo per i genitori
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ENMM80601L
<b>Numero destinatari</b>	20 Famiglie/genitori allievi
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	6 - Lezioni addizionali a piccoli gruppi 3 - Lezioni /seminari tenuti da esperti 3 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 18 - Attività motoria di gruppo
<b>Target</b>	

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: BENESSERE GLOBALE

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**

**Titolo: WORDS ON THE MOVE - Periodico di Istituto**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	WORDS ON THE MOVE - Periodico di Istituto
----------------------	---



## Descrizione modulo

Il modulo si propone la creazione e la realizzazione di una rivista su cartaceo e online, non un classico giornalino d'istituto, ma un format che racchiuda in sé un ventaglio variegato di idee e proposte.

L'intento è quello di promuovere l'uso di conoscenze e abilità utili a padroneggiare in modo corretto diversi tipi di linguaggio mediale in modo creativo e collaborativo, con particolare attenzione alle tecnologie informatiche e alle nuove possibilità offerte dal web. Imparare l'italiano non deve essere per forza una noia. Può essere davvero un gioco... linguistico. La nostra lingua madre può essere conosciuta e arricchita non solo attraverso articoli e reportage su tematiche attuali e contemporanee, ma anche cimentandosi in giochi linguistici, di enigmistica, rebus, indovinelli, fumetti, racconti, poesie, servizi fotografici con didascalie, ricette.....

Il modulo si articolerà in:

Fase 1: preparazione propedeutica alla creazione della rivista

- Struttura di un giornale;
- Classificazione degli articoli;
- Analisi dei titoli;
- Struttura di un articolo (le 5 W);
- Glossario di termini giornalistici;
- Il Menabò;
- Struttura di un quotidiano on-line;
- Il Blog
- Giochi linguistici
- Il Publisher

Fase 2: Laboratorio.

Gli alunni lavoreranno prevalentemente a piccoli gruppi su compiti diversi; si cercherà di affiancare alunni meno esperti ad alunni più esperti per favorire il lavoro cooperativo e lo scambio di conoscenze, utilizzando le seguenti metodologie: cooperative learning, peer-teaching, ricerca-azione, problemsolving. Nello specifico i curatori di immagine, fotografia si occuperanno di raccogliere o realizzare immagini fotografiche e/o fumetti per arricchire la rivista di immagini gustose, piacevoli, interessanti e curiose.

Fase 3: Creazione, assemblaggio della rivista e successiva pubblicazione sul sito della scuola.

Alcuni alunni, in particolare, si interesseranno soprattutto alla grafica del giornale e alla composizione al computer delle diverse pagine.

Fase 4: Realizzazione di visite esterne presso biblioteche e redazioni di giornali.



<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ENMM80601L
<b>Numero destinatari</b>	8 Allievi (Primaria primo ciclo) 12 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	5 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 10 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 10 - Realizzazione di prodotti di informazione e comunicazione 5 - Visite di scoperta e osservazione del territorio
<b>Target</b>	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 Altro ( specificare, campo testo) Allievi con disabilità Allievi stranieri

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: WORDS ON THE MOVE - Periodico di Istituto

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 €
	<b>TOTALE</b>					5.682,00 €

### Elenco dei moduli





**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**  
**Titolo: SM@RT CODING**

**Dettagli modulo**

<p><b>Titolo modulo</b></p>	<p>SM@RT CODING</p>
<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il modulo pensato, propone un percorso didattico che guidi gli alunni ad utilizzare il mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole e che li aiuti a sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività ed imparare. Il tutto in accordo con l'indirizzo del MIUR, che, in collaborazione con il CINI – Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica, ha avviato nell'anno scolastico 2014/2015 l'iniziativa Programma il futuro “con l'obiettivo di fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica”.</p> <p>Il modulo, che abbiamo nominato SM@RT-CODING, si presenta come un nuovo approccio all'uso delle tecnologie informatiche, che diventano mezzo per raggiungere obiettivi specifici disciplinari ma anche competenze trasversali e di cittadinanza.</p> <p>La classe sarà composta da 20 alunni, di età compresa tra gli 8 e i 10 anni, ognuno con diverse caratteristiche, con un particolare modo di apprendere e con capacità differenti. Verranno inseriti anche alcuni bambini che presentano delle difficoltà riconducibili a disturbi specifici dell'apprendimento che si traducono in prestazioni deficitarie nella lettura, nella scrittura o nel calcolo e bambini con particolare difficoltà nel mantenere l'attenzione e la concentrazione, anche per brevi periodi e problemi nella memoria di lavoro. Spesso, tali alunni, pur dimostrando in molte occasioni un livello cognitivo buono, con capacità di comprensione adeguate, non riescono sempre a concretizzare il proprio potenziale con risultati soddisfacenti e che quindi rischiano di demoralizzarsi e di demotivarsi. A loro soprattutto, ma chiaramente anche a tutti gli altri, si cercherà di offrire percorsi didattici differenti, con modalità che valorizzino le capacità individuali, che stimolino la curiosità e che siano occasione di elaborazione personale, di collaborazione e di confronto tra pari in contesti stimolanti e</p>



anche divertenti.

Il percorso didattico formativo offerto agli alunni, vede un primo approccio al pensiero computazionale mediante semplici attività di selezione di blocchi di comando e l'organizzazione degli stessi.

Successivamente gli alunni verranno guidati attraverso percorsi didattici, che sviluppano il pensiero computazionale attraverso la risoluzione di situazioni sempre più complesse.

Si utilizzeranno i software in dotazione gratuita del progetto MIUR "Programma il futuro" e software specifici tipo Scratch ispirati alla teoria costruzionista dell'apprendimento e progettati per l'insegnamento della programmazione tramite primitive visive. Ogni esercizio si apre con una breve descrizione dell'obiettivo/compito richiesto. La programmazione avviene attraverso la scelta e la selezione di blocchi di comando. I personaggi della storia, devono raggiungere specifiche mete affrontando percorsi che prevedono ostacoli da evitare e da superare. Una volta raggiunto l'obiettivo si passa al livello successivo. Se si sono impiegati più blocchi/comando di quanti in effetti ne occorrevano, si viene sollecitati ad operare una riformulazione più sintetica.

Il modulo di coding, vista l'importante sollecitazione motivazionale, consente di arricchire l'offerta formativa per quanto riguarda

- gli obiettivi specifici di apprendimento,
- l'acquisizione di competenze trasversali disciplinari e di cittadinanza,
- la valorizzazione dei talenti,
- il potenziamento delle capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria.

Per quanto riguarda gli obiettivi specifici di apprendimento il percorso proposto consentirà di:

- introdurre concetti informatici come ciclo, ripetizione;
- utilizzare i costrutti logici di se/altrimenti, almeno due, se/oppure.....
- Sviluppare la creatività nella risoluzione delle situazioni gioco, in tal senso
- Sviluppare la capacità di inventare storie e di saperle narrare (ambito linguistico)
- Migliorare l'uso del lessico inglese con l'apprendimento di alcuni comuni comandi (start- go- stop- turn- go straight on – left – right)



Proporre il coding può concorrere a sviluppare abilità e competenze trasversali. Rispetto agli apprendimenti relativi alle discipline curricolari, pensiamo che l'attività trasversale attuata tramite il coding, potenzi e amplii abilità che rendano possibile un'acquisizione più consapevole dei contenuti disciplinari specifici: leggere, comprendere, scrivere, misurare e calcolare. Durante le sessioni di lavoro la mobilitazione delle capacità logiche è sempre condizione imprescindibile: nel formulare e applicare costrutti logici, nel consolidare la progettualità e il pensiero procedurale, nello sviluppare soluzioni ai percorsi. Anche la capacità di comprensione del testo viene stimolata. Le richieste che precedono i livelli spesso contengono espressioni o parole chiave che guidano il lettore attento verso la soluzione.

In ultimo si vuole evidenziare come un'esperienza di coding a scuola, possa aiutare i bambini nella maturazione delle competenze di cittadinanza, che deve iniziare sin dalla più tenera età e proseguire per tutta la durata del percorso di istruzione. I bambini infatti impareranno:

- ad **Imparare**: i bambini sono messi di fronte a situazioni problematiche per risolvere le quali devono trovare soluzioni a partire dalle loro conoscenze. Devono dunque formulare strategie efficaci ricercandole all'interno del repertorio posseduto, oppure ideandone di nuove.
- a **Progettare**: l'essenza stessa della programmazione è la capacità di progettare sequenze di azioni per realizzare un compito.
- a **Comunicare**: per affrontare i vari compiti richiesti dalle lezioni, occorre leggere la stringa di consegna, comprendere la richiesta e tradurre la strategia risolutiva individuata in un linguaggio specifico (quello della programmazione), inoltre condividere e concordare i percorsi individuati con i compagni. Tutto ciò stimola gli alunni ad utilizzare forme comunicative efficaci.
- a **Collaborare e Partecipare**: nei momenti di lavoro in gruppo, gli alunni devono imparare a mediare, a suddividersi i compiti in base alle capacità cosicché ognuno possa apprendere cose nuove e insieme raggiungere l'obiettivo prefissato.
- ad **Agire in modo autonomo e responsabile**: è stato creato un account personale per ogni allievo, con il quale ognuno può accedere autonomamente alla



piattaforma e svolgere le attività seguendo i propri ritmi. È evidente che i bambini devono sapersi autoregolare per gestire i tempi di lavoro, ad esempio durante una pausa tra le attività di classe, oppure durante gli intervalli o nel tempo libero a casa.

- a Risolvere problemi: in ogni livello proposto i bambini hanno dovuto affrontare situazioni problematiche di crescente complessità; rispettare il numero di comandi richiesto, raggiungere un obiettivo, evitare gli ostacoli, interagire con ulteriori personaggi presenti o con condizioni poste in essere.

- ad Individuare collegamenti e relazioni: essere efficaci solutori implica la capacità di saper fare collegamenti tra ambiti di conoscenza differenti, linguistico, matematico, informatico, spaziale (esempio della creazione di un cerchio) per riorganizzarli e sintetizzarli in nuovi apprendimenti.

- ad Acquisire e interpretare l'informazione: la capacità critica si sviluppa necessariamente nel momento in cui si devono selezionare le informazioni utili per procedere nella pianificazione strategica. Si ritiene di proporre percorsi di apprendimento in cui gli alunni siano messi nelle condizioni di creare, mobilitando le competenze acquisite e superando le eventuali difficoltà: sentirsi consapevolmente competenti genera una forte motivazione e sostiene il pensiero creativo e divergente, che è alla base del pensiero computazionale al quale il coding naturalmente tende.

Anche l'errore diventa una potente occasione di crescita perchè fornisce nuove possibilità di analisi e conseguente revisione della strategia utilizzata.

<b>Data inizio prevista</b>	01/02/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2017
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento delle competenze di base
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	ENMM80601L
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo) 0 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	6 - Studio assistito di gruppo 6 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 12 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 6 - Educazione fra pari



<b>Target</b>	<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> <p>Altro ( specificare, campo testo)</p> <p>Allievi con esiti scolastici positivi per attività di tutoring</p>
---------------	--

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: SM@RT CODING**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alunni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
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 €
	<b>TOTALE</b>					5.682,00 €

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Potenziamento delle competenze di base**  
**Titolo: SENZA PROBLEMI**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	SENZA PROBLEMI
----------------------	----------------



## Descrizione modulo

Il Modulo prevede attività per un utilizzo concreto della matematica nel quotidiano, con la necessità di porre particolare attenzione alla traduzione di un problema da un linguaggio specifico, con uso di tabelle, schemi, algoritmi, eventualmente associati all'uso di programmi informatici (Excel, Power-point, Open Office, Geogebra ecc.). Il modulo è rivolto ad un gruppo di alunni delle tre classi della Scuola secondaria di I grado.

La proposta è incentrata su una situazione di tipo "word-problem" riferita a contesti di vita reale e concorre a sviluppare l'abilità a risolvere problemi attraverso un approccio e un percorso diversi da quelli tradizionali. La matematizzazione della realtà si può descrivere in 5 fasi:

- 1) Si parte da un problema situato nella realtà.
- 2) Si organizza il problema in base a concetti matematici e si identificano gli strumenti matematici pertinenti.
- 3) Si ritaglia progressivamente la realtà attraverso processi quali il fare supposizioni, il generalizzare e il formalizzare il problema, che mettono in evidenza le caratteristiche matematiche della situazione e trasformano il problema reale in uno matematico che rappresenti fedelmente la situazione di partenza.
- 4) Si risolve il problema matematico.
- 5) Si interpreta la soluzione matematica nei termini della situazione reale, individuando anche i limiti della soluzione proposta.

Le attività che potrebbero essere proposte riguarderanno compiti di realtà ispirate a:

- Preventivo di una vacanza ( uso di proporzioni, calcoli di percentuali, uso di tabelle, confronto tra diverse offerte con grafici)
- Utilizzare un volantino pubblicitario per costruire una modellizzazione matematica di una situazione reale con possibilità di analisi e confronti per privilegiare alcune informazioni piuttosto che altre.
- Invenzione di testi di problemi tratti dalla vita reale, il cui svolgimento preveda l'utilizzo di un dato algoritmo o di sequenze di operazioni.

**Data inizio prevista**

01/02/2017

**Data fine prevista**

31/05/2017

**Tipo Modulo**

Potenziamento delle competenze di base

**Sedi dove è previsto il modulo**

ENMM80601L

**Numero destinatari**

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



<b>Numero ore</b>	30
<b>Distribuzione ore per modalità didattica</b>	10 - Lezioni aggiuntive a piccoli gruppi 17 - Laboratori con produzione di lavori di gruppo 3 - Esperienza presso aziende/enti/ecc.
<b>Target</b>	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: SENZA PROBLEMI

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 €
	<b>TOTALE</b>					5.682,00 €



## Azione 10.1.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	10862 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio(Piano 21429)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 39.174,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 40.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	Verbale n.3
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	11/10/2016
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	Verbale n.2
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	12/10/2016
<b>Data e ora inoltro</b>	14/11/2016 11:47:17

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>MI CI TUFFO</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Educazione motoria; sport; gioco didattico: <u>STAR BENE PER GIOCO</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento della lingua straniera: <u>REAL ENGLISH</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Modulo formativo per i genitori: <u>BENESSERE GLOBALE</u>	€ 5.082,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>WORDS ON THE MOVE - Periodico di Istituto</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>SM@RT CODING</u>	€ 5.682,00	
10.1.1A - Interventi per il successo scolastico degli studenti	Potenziamento delle competenze di base: <u>SENZA PROBLEMI</u>	€ 5.682,00	
	<b>Totale Progetto "I LOVE SCHOOL . A Scuola i protagonisti siamo noi"</b>	<b>€ 39.174,00</b>	
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 39.174,00</b>	<b>€ 40.000,00</b>