



Candidatura N. 38410 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO
Codice meccanografico	LEIC8AD00C
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	P.ZZA GIOVANNI XXIII
Provincia	LE
Comune	Campi Salentina
CAP	73012
Telefono	0832791133
E-mail	LEIC8AD00C@istruzione.it
Sito web	www.comprensivocampisalentina.gov.it/
Numero alunni	910
Plessi	LEAA8AD019 - ZONA 167/A "MAMMA BELLA" LEAA8AD02A - "ALDO MORO" LEAA8AD03B - "CARLO COLLODI" LEEE8AD01E - P.ZZA GIOVANNI XXIII LEEE8AD02G - E. DE AMICIS LEMM8AD01D - SMS S.POMPILIO M. PIRROTTI



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 Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Aumento del controllo/coordinazione del corpo Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento della consapevolezza della diversità culturale (anche attraverso la scoperta di lingue diverse) Aumento delle capacità di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti 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. 38410 sono stati inseriti i seguenti moduli:

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

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione bilingue - educazione plurilingue	PLAY ENGLISH 1	€ 5.082,00
Educazione bilingue - educazione plurilingue	PLAY ENGLISH 2	€ 5.682,00
Educazione bilingue - educazione plurilingue	PLAY ENGLISH 3	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 16.446,00

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	AVREI QUALCOSA DA DIRE	€ 5.682,00
Matematica	MagicaMente 1	€ 5.682,00
Matematica	MagicaMente 2	€ 5.682,00
Matematica	LABORATORIO DEL PROBLEM SOLVING	€ 5.682,00
Scienze	MASTER LAB 2	€ 5.682,00
Scienze	MASTER LAB 1	€ 5.682,00
Lingua straniera	POWER UP! 2	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	POWER UP! 1	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.856,00



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: PLAY ENGLISH

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto nasce dall'esigenza di migliorare le competenze di base degli allievi fin dai primi anni dell'ingresso nel sistema d'istruzione. La scuola dell'infanzia infatti, più di ogni altro grado scolastico, rappresenta una risposta concreta al mandato costituzionale di promozione del pieno sviluppo della persona umana. Come primo segmento del percorso scolastico, la scuola dell'infanzia, insieme alla scuola primaria e secondaria di primo grado contribuiscono in modo determinante all'elevazione culturale, sociale ed economica del Paese e ne rappresentano un fattore decisivo di sviluppo e di innovazione.</p> <p>In continuità con l'offerta formativa d'istituto si programmeranno moduli formativi per l'azione 10.2.1.A relativamente a:</p> <p>2. Educazione bilingue – Educazione plurilingue;</p> <p>Le azioni progettuali, secondo il principio fondante di sviluppo integrale della persona, intende promuovere in modo globale ed armonico le competenze dei bambini e delle bambine ma in particolare farà riferimento specifico alle competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella lingua straniera; • Consapevolezza ed espressione culturale; • Competenze sociali e civiche

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La scuola dell'infanzia appartenente all'Istituto Comprensivo di Campi Salentina è composta da tre plessi scolastici con sette sezioni.

Le scuole sono frequentate dalla quasi totalità dei bambini e delle bambine tra i tre e i sei anni del paese. Tutti gli alunni proseguono gli studi nella scuola primaria e successivamente nella scuola secondaria del comprensivo.

Lo status socio-economico degli alunni è medio-basso (rilevazione Invalsi 2016).

La provincia di Lecce ha un tasso di disoccupazione elevato pari al 22% (dato 2016 Provincia di Lecce) distante da quello medio nazionale 11,9%. Anche tra i genitori degli alunni si rilevano situazioni di disagio economico e situazioni di disoccupazione o sottoccupazione.

Le famiglie si dimostrano generalmente collaborative con la scuola e sostengono le proposte di arricchimento dell'offerta formativa. La frequenza scolastica è regolare, i genitori si interessano alle attività scolastiche dei figli e partecipano assiduamente ai colloqui scuola-famiglia. Nel territorio l'aggregazione sociale è favorita soprattutto dalle attività delle parrocchie e dai centri sportivi privati. Per la maggior parte dei bambini e delle bambine però la scuola rappresenta l'unica agenzia di formazione che risponda ai loro bisogni culturali e di socializzazione.

Obiettivi del progetto

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

Il progetto, in coerenza con le finalità del PON "Per la scuola" 2014-2010 intende perseguire l'obiettivo generale di:

- Garantire a tutti gli allievi lo sviluppo di una solida formazione iniziale, che compensando svantaggi, culturali, economici e sociali di contesto ne favorisca l'acquisizione delle competenze necessarie alla crescita individuale e alla partecipazione attiva allo sviluppo sociale culturale ed economico del Paese

In riferimento alle FINALITA' Specifiche della scuola dell'infanzia intende perseguire i seguenti obiettivi:

IDENTITA':

- Affrontare serenamente nuove esperienze.
- Esprimere consapevolmente le proprie esigenze ed i propri sentimenti.
- Sperimentare ruoli diversi.

AUTONOMIA:

- Partecipare alle attività in contesti diversi.
- Provare soddisfazione nel far da sé.
- Saper chiedere aiuto ed elaborare risposte e strategie.

COMPETENZE:

- Osservare, confrontare, descrivere situazioni personali ed eventi di vita comune.
- Sviluppare le abilità sensoriali, percettive, motorie, linguistiche, intellettive.
- Familiarizzare con una seconda lingua.

CITTADINANZA:

- Confrontarsi, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, rendersi conto che esistono punti di vista diversi e tenerne conto.
- Scoprire le diversità culturali.
- Riconoscere ed usare le prime regole del vivere sociale.



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

Destinatari saranno le bambine ed i bambini frequentanti le scuole dell'infanzia in particolare gli alunni di cinque anni che nel successivo anno scolastico frequenteranno la scuola primaria.

L'individuazione dei destinatari del progetto sarà effettuata attraverso l'analisi dei dati di osservazione sistematica svolta dai docenti nello svolgimento delle attività didattiche.

Si terranno in considerazione in particolare i segnali di disagio emersi nell'ambito delle abilità comunicative e motorie, inoltre le situazioni di marginalità sociale che potrebbero incidere sui fenomeni di insuccesso scolastico.

L'Analisi dei bisogni sarà effettuata quindi:

- sulla base delle verifiche e delle valutazioni finali predisposte anche in linea di continuità con la scuola primaria, secondo quanto previsto dal piano di miglioramento d'istituto;
- sulla base dei dati relativi alla promozione delle competenze sociali e civiche.

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.

I progetti finanziati con il Fondo Sociale Europeo sono aggiuntivi rispetto alla programmazione ordinaria delle istituzioni scolastiche. Le attività vanno, quindi, programmate in orario non coincidente con le attività curricolari e progettate in sinergia con le stesse, a supporto dell'apprendimento curricolare.

Si garantirà, pertanto, l'apertura della scuola oltre l'orario scolastico con i collaboratori scolastici in servizio nell'istituto comprensivo:

- sia attingendo alle risorse economiche del progetto nell'area gestionale,
- sia con modalità organizzative dell'orario concordate con il personale in sede di contrattazione integrativa d'istituto.

Sarà prevista l'apertura della scuola nella giornata del sabato, giorno in cui non si svolgono le attività didattiche curricolari ed eventualmente anche nel periodo estivo.

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.*

È previsto il coinvolgimento del territorio: l'individuazione dei soggetti con cui si intende avviare una collaborazione avviene nel rispetto dei principi di parità di trattamento, non discriminazione, libera concorrenza, trasparenza e proporzionalità previsti dalla normativa in materia di contratti pubblici.

La realizzazione di una rete di scopo con le scuole con cui è consolidata una collaborazione sia per passati altri progetti formativi perseguirà gli obiettivi di:

- a) Individuazione di strategie e strumenti per l'attività di programmazione, monitoraggio, verifica, valutazione;
- b) Iniziative/attività quali mostre, visite guidate, giornalino scolastico recital raccolte multimediali delle esperienze più significative svolte.....;
- c) Scambio delle risorse professionali e strumentali.

La scuola mette in campo una serie di iniziative anche in accordo con il territorio dove insistono enti e associazioni che già collaborano per la diffusione della lettura, dello sport, della conoscenza delle tradizioni, per la tutela dell'ambiente.

In particolare sono attive sempre le collaborazioni con le associazioni sportive, pro loco, onlus che permetteranno di acquisire strumenti e opportunità utili alla realizzazione delle attività:

Per i moduli di attività sportiva è già consolidata la collaborazione con l'associazione sportiva Feel good.

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.

Le proposte progettuali avranno un approccio innovativo, in modo da superare la caratteristica trasmissiva delle lezioni con approccio frontale e promuovere invece la didattica attiva che mette al centro la valorizzare lo spirito d'iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base.

L'azione didattica tiene conto dei seguenti principi:

- L'alunno è al centro degli interessi e degli interventi di educazione e di apprendimento;
- Ognuno partecipa al percorso formativo in forma diversa, secondo le proprie caratteristiche specifiche di età e maturazione;

mira a:

- Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, per ancorarvi nuovi contenuti.
- Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità, per fare che non diventino disuguaglianze.
- Favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere la passione per la ricerca di nuove conoscenze.
- Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
- Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di "imparare ad apprendere".
- Realizzare percorsi in forma di laboratorio, per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa attraverso:
 - didattica laboratoriale (metodo operativo),
 - ricerca sperimentale (metodo investigativo),
 - ricerca-azione (metodo euristico-partecipativo)

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.

Il Progetto “**PLAY ENGLISH**” è bene integrato nell'offerta formativa della scuola dell'infanzia, già da diversi anni scolastici, infatti, si realizzano attività di arricchimento dell'offerta formativa con la presenza di esperti esterni per la promozione delle competenze linguistiche in lingua straniera, delle competenze motorie e della consapevolezza ed espressione culturale:

Il progetto è connesso con il progetto continuità che *vuole promuovere nei bambini e nelle bambine la fiducia nel futuro e nella possibilità di realizzare i propri desideri, tramite la metodologia del peer tutoring per favorire il passaggio con il grado scolastico successivo.*

La scuola è candidata, inoltre al progetto PON – FSE Avviso 10862 del 16 settembre 2016 Azione 10,1,1A “Interventi per il successo scolastico degli studenti” che prevede moduli formativi sulle competenze base, innovazione didattica o digitale, lingua straniera ed educazione motoria.



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.

L'impianto educativo e culturale della scuola italiana conferma la vocazione di accoglienza e di inclusione in linea con la strategia del Programma Operativo.

Rafforzare le competenze di base e sociali fin dalla prima infanzia contribuisce ad aumentare la motivazione nei confronti degli apprendimenti, ridurre i rischi di disaffezione alla studio e di dispersione scolastica.

Una scuola aperta al territorio di riferimento per promuovere attività didattiche, sportive e ricreative, una scuola che favorisce la partecipazione soprattutto delle fasce socialmente ed economicamente più deboli, rafforza la "scuola di qualità per tutti" quale fattore concreto di equità ed inclusione sociale. Una scuola che vive e insegna a vivere con le differenze e le valorizza.

Il coinvolgimento dei destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale sarà promosso dall'apertura di quei plessi scolastici più periferici anche nelle giornate del sabato e con l'adozione di strategie di accoglienza ed ascolto empatico, il positivo rapporto con i docenti curricolari favorirà l'accoglienza del progetto e la partecipazione.

Gli alunni che presentano maggiore disagio negli apprendimenti saranno motivati da metodologie attive e coinvolgenti, dall'organizzazione delle attività in piccoli gruppi, dall'approccio operativo esperienziale, dall'utilizzo di molteplici linguaggi, dallo stimolare la fiducia e la partecipazione.



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.

In considerazione dell'età dei destinatari del progetto, la valutazione dell'impatto non potrà che accompagnare l'intero percorso di apprendimento; esso si basa sul feedback sulle difficoltà che s'incontrano, è sarà utile per ri-orientare le azioni nell'ottica dello sviluppo.

La valutazione in itinere riguarda la persona che sta apprendendo, si basa non solo sulle prestazioni osservabili ma soprattutto sui processi.

La valutazione dell'impatto sui destinatari non si occuperà solo dei contenuti espliciti (cose da imparare) ma anche dei fattori di processo che entrano in gioco nel processo di apprendimento:

le strategie, gli stili personali di apprendimento, le attitudini, gli atteggiamenti e le motivazioni.

Strumenti privilegiati saranno:

le interviste ai bambini, i colloqui, i questionari, le buone domande, il diario di bordo dell'insegnante, l'autovalutazione del bambino, le osservazioni mirate dell'insegnante.

Per osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze ci si avvarrà di griglie con indicatori di competenza e rubriche di valutazione specifiche.

L'impatto sulla comunità scolastica e sul territorio sarà rilevato negli incontri collegiali dei diversi organi e con questionari.

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 comunicato alla comunità scolastica e al territorio con circolare affissa all'albo on line e diffusa tramite i canali interni ed esterni. Si svolgeranno inoltre incontri con le famiglie degli alunni per sensibilizzare sulle azioni previste dal progetto.

Si informerà la comunità utilizzando la documentazione digitale diffusa tramite i canali social e il sito scolastico.

Per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti, i materiali prodotti saranno messi a disposizione dei docenti della scuola e delle scuole in rete tramite piattaforme on line di condivisione e con pubblicazione in sezione dedicata del sito web.

La documentazione sarà composta da: schede di progetto; percorso didattico; dossier delle attività svolte; documentazione dei principali e significativi momenti del progetto con foto e filmati; elaborati significativi degli alunni; check list e griglie di verifica.

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.

La coinvolgimento dei genitori nella vita scolastica è risultato nel tempo sempre più specifico, trasformandosi da mera partecipazione agli organi collegiali ad autentica cooperazione alla progettualità e ai processi formativi.

Gli insegnanti e i genitori, nonostante la diversità dei ruoli e la separazione dei contesti di azione, condividono sia i destinatari del loro agire, i figli/alunni, sia le finalità dell'agire stesso, ovvero l'educazione e l'istruzione in cui scuola e famiglia operano insieme per un progetto educativo comune.

Il progetto consentirà quindi di consolidare nuove forme di collaborazione con le famiglie e aprire nuove forme di dialogo e di comunicazione basate su uno scambio continuo, interno ed esterno, tali da caratterizzare realmente una comunità educante.

I genitori pertanto saranno coinvolti sia a livello di organi collegiali, consiglio d'Istituto, consigli di intersezione, interclasse e classe nelle fasi progettuali, nelle azioni di sensibilizzazione e socializzazione delle attività.

Gli studenti sono i destinatari delle azioni educative, partendo dall'analisi dei loro bisogni dalla valutazione dei pre-requisiti posseduti che si programmeranno e realizzeranno le attività didattiche.



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
Hello Children	pag 10 aggiornamento PTOF 2016	http://www.comprensivocampisalentina.gov.it/attachments/article/680/AGGIORNAMENTO%20POF%202016-17ultima%20versione%20%20(1).pdf
I RITMI DEL CORPO	pag 10 aggiornamento PTOF 2016	http://www.comprensivocampisalentina.gov.it/attachments/article/680/AGGIORNAMENTO%20POF%202016-17ultima%20versione%20%20(1).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
PROMOZIONE DELL'ATTIVITA' SPORTIVA	1	Società Sportiva dilettantistica FEEL GOOD a.r.l.	Accordo	2067-04-06	12/10/2016	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All egato
Progettazione formazione del personale, azioni di sensibilizzazione, azioni di socializzazione	LEIC87100L I.C. 'VALERIA SOLESIN' LEIC88600A IST.COMPRENSIVO A IND.MUSICALE LEIC84200L NOVOLI LEIC85100B SALICE SALENTINO LEIC87000R SQUINZANO POLO 2 LEIC86900L TREPUIZZI POLO 1	2348-4-6	09/11/2016	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
PLAY ENGLISH 1	€ 5.082,00
PLAY ENGLISH 2	€ 5.682,00
PLAY ENGLISH 3	€ 5.682,00



TOTALE SCHEDE FINANZIARIE

€ 16.446,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue

Titolo: PLAY ENGLISH 1

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	PLAY ENGLISH 1
Descrizione modulo	<p>Il progetto intende stimolare interesse e curiosità verso codici linguistici e culture differenti ma allo stesso tempo anche di consolidare la propria identità culturale. Infatti, è proprio attraverso l'apprendimento di una nuova lingua che si favorisce un'apertura e un arricchimento individuale.</p> <p>Incentivare la conoscenza di una lingua diversa da quella materna promuove nei bambini capacità di relazione, anche attraverso semplici giochi linguistici, rendendo la loro mente più predisposta alla flessibilità e a nuove conoscenze.</p> <p>I bambini inoltre hanno un approccio molto più naturale verso la lingua straniera che permette loro di acquisirla in modo più spontaneo e con una maggiore semplicità.</p> <p>Obiettivi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 – Prendere coscienza di un altro codice linguistico 2 – Acquisire capacità di comprensione 3 – Acquisire capacità di produzione. 4 – Acquisire la capacità di riutilizzo di strutture sintattiche e lessicali in contesti diversi. <p>Contenuti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salutare 2. Presentarsi 3. Eseguire giochi psicomotori in L2 4. Riconoscere i principali colori 5. Contare 1 – 10 6. Denominare i componenti della famiglia 7. Identificare oggetti ed animali 8. Esprimere i propri gusti e le proprie emozioni 9. Comprendere e formulare semplici domande 10. Memorizzare canti in L2 <p>Metodologia</p> <p>L'apprendimento della lingua avverrà oralmente, attraverso attività ludiche ma anche attraverso la musica, il movimento, il disegno, e il materiale audiovisivo composto da cartoni animati, filastrocche, canzoncine e l'utilizzo di flashcards e giochi di ruolo. Il gioco diventa un mezzo attraverso il quale la lingua inglese viene integrata e tramite riferimenti alla vita quotidiana, ad esperienze e a contesti realistici si favorisce una naturale acquisizione linguistica.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Familiarizzare con la lingua inglese: Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza; Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana e riproducendo conte, filastrocche, canzoni, utilizzando parole-frase.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Griglie di osservazione sistematica Diario di bordo Rubriche di valutazione delle competenze in L2</p> <p>La valutazione sarà iniziale per verificare i pre-requisiti; in itinere per l'adattamento del percorso didattico e finale per valutare gli apprendimenti specifici.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018



Tipo Modulo	Educazione bilingue - educazione plurilingue
Sedi dove è previsto il modulo	LEAA8AD02A
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PLAY ENGLISH 1

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue

Titolo: PLAY ENGLISH 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	PLAY ENGLISH 2
----------------------	----------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il progetto intende stimolare interesse e curiosità verso codici linguistici e culture differenti ma allo stesso tempo anche di consolidare la propria identità culturale. Infatti, è proprio attraverso l'apprendimento di una nuova lingua che si favorisce un'apertura e un arricchimento individuale.</p> <p>Incentivare la conoscenza di una lingua diversa da quella materna promuove nei bambini capacità di relazione, anche attraverso semplici giochi linguistici, rendendo la loro mente più predisposta alla flessibilità e a nuove conoscenze.</p> <p>I bambini inoltre hanno un approccio molto più naturale verso la lingua straniera che permette loro di acquisirla in modo più spontaneo e con una maggiore semplicità.</p> <p>Obiettivi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 – Prendere coscienza di un altro codice linguistico 2 – Acquisire capacità di comprensione 3 – Acquisire capacità di produzione. 4 – Acquisire la capacità di riutilizzo di strutture sintattiche e lessicali in contesti diversi. <p>Contenuti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salutare 2. Presentarsi 3. Eseguire giochi psicomotori in L2 4. Riconoscere i principali colori 5. Contare 1 – 10 6. Denominare i componenti della famiglia 7. Identificare oggetti ed animali 8. Esprimere i propri gusti e le proprie emozioni 9. Comprendere e formulare semplici domande 10. Memorizzare canti in L2 <p>Metodologia</p> <p>L'apprendimento della lingua avverrà oralmente, attraverso attività ludiche ma anche attraverso la musica, il movimento, il disegno, e il materiale audiovisivo composto da cartoni animati, filastrocche, canzoncine e l'utilizzo di flashcards e giochi di ruolo. Il gioco diventa un mezzo attraverso il quale la lingua inglese viene integrata e tramite riferimenti alla vita quotidiana, ad esperienze e a contesti realistici si favorisce una naturale acquisizione linguistica.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Familiarizzare con la lingua inglese: Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza; Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana e riproducendo conte, filastrocche, canzoni, utilizzando parole-frase.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Griglie di osservazione sistematica Diario di bordo Rubriche di valutazione delle competenze in L2</p> <p>La valutazione sarà iniziale per verificare i pre-requisiti; in itinere per l'adattamento del percorso didattico e finale per valutare gli apprendimenti specifici.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Educazione bilingue - educazione plurilingue</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>LEAA8AD019</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (scuola dell'infanzia)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PLAY ENGLISH 2

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: Educazione bilingue - educazione plurilingue

Titolo: PLAY ENGLISH 3

Dettagli modulo

Titolo modulo	PLAY ENGLISH 3
Descrizione modulo	<p>Il progetto intende stimolare interesse e curiosità verso codici linguistici e culture differenti ma allo stesso tempo anche di consolidare la propria identità culturale. Infatti, è proprio attraverso l'apprendimento di una nuova lingua che si favorisce un'apertura e un arricchimento individuale.</p> <p>Incentivare la conoscenza di una lingua diversa da quella materna promuove nei bambini capacità di relazione, anche attraverso semplici giochi linguistici, rendendo la loro mente più predisposta alla flessibilità e a nuove conoscenze.</p> <p>I bambini inoltre hanno un approccio molto più naturale verso la lingua straniera che permette loro di acquisirla in modo più spontaneo e con una maggiore semplicità.</p> <p>Obiettivi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 – Prendere coscienza di un altro codice linguistico 2 – Acquisire capacità di comprensione 3 – Acquisire capacità di produzione. 4 – Acquisire la capacità di riutilizzo di strutture sintattiche e lessicali in contesti diversi. <p>Contenuti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salutare 2. Presentarsi 3. Eseguire giochi psicomotori in L2 4. Riconoscere i principali colori 5. Contare 1 – 10 6. Denominare i componenti della famiglia 7. Identificare oggetti ed animali 8. Esprimere i propri gusti e le proprie emozioni 9. Comprendere e formulare semplici domande 10. Memorizzare canti in L2 <p>Metodologia</p> <p>L'apprendimento della lingua avverrà oralmente, attraverso attività ludiche ma anche attraverso la musica, il movimento, il disegno, e il materiale audiovisivo composto da cartoni animati, filastrocche, canzoncine e l'utilizzo di flashcards e giochi di ruolo. Il gioco diventa un mezzo attraverso il quale la lingua inglese viene integrata e tramite riferimenti alla vita quotidiana, ad esperienze e a contesti realistici si favorisce una naturale acquisizione linguistica.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Familiarizzare con la lingua inglese: Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza; Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana e riproducendo conte, filastrocche, canzoni, utilizzando parole-frase.</p>



PSICOMOTRICITA'
Corro, salto & imparo

Le Indicazioni Nazionali suggeriscono di promuovere nella scuola dell'infanzia esperienze reali, concrete, positive finalizzate alla scoperta di significati affinché le bambine e i bambini possano ampliare le proprie conoscenze e la costruzione delle propria personalità in tutte le dimensioni dello sviluppo.

Il modulo didattico di espressione corporea e ludica fa riferimento a tali orientamenti educativi e intende stimolare interesse e curiosità verso il movimento e il gioco individuale e di gruppo vissuti come fonte di benessere ed equilibrio psicofisico.

Obiettivi

- Promuovere opportunità di scambio relazionale in situazioni di gioco-motorio.
- Favorire la progressiva conquista di autonomia mediante percorsi programmati.
- Promuovere, attraverso la socializzazione con gli altri, varie modalità di relazione (coppia, piccolo gruppo, grande gruppo...).
- Favorire con il gioco la conoscenza dello schema corporeo.
- Sviluppare l'autostima e l'accettazione delle difficoltà.

Contenuti

1. Lo schema corporeo 2. Gli schemi motori 3. Giochi psicomotori anche con la musica e filastrocche 4. Giochi di gruppo 5. L'orientamento topologico – 6. Le fiabe mimico-motorie

Metodologia

Il gioco: libero, guidato, simbolico, percettivo, di coppia, di gruppo sarà la metodologia privilegiata.

L'utilizzo di uno sfondo integratore farà vivere agli alunni un'avventura fantastica alla scoperta delle possibilità offerte dal movimento, per comunicare con immaginazione e creatività attraverso il proprio corpo.

Risultati attesi

Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse
Partecipare alle attività di gioco, rispettandone le regole;
Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune
Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo

Modalità di verifica e valutazione

Griglie di osservazione sistematica

Diario di bordo

Rubriche di valutazione delle competenze in L2

La valutazione sarà iniziale per verificare i pre-requisiti; in itinere per l'adattamento del percorso didattico e finale per valutare gli apprendimenti specifici.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Educazione bilingue - educazione plurilingue
Sedi dove è previsto il modulo	LEAA8AD03B
Numero destinatari	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PLAY ENGLISH 3

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



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 ISTITUTO COMPRENSIVO
(LEIC8AD00C)

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 €



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: IN AZIONE!

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto nasce dall'esigenza di migliorare competenze di base degli allievi: la capacità di lettura, scrittura, calcolo nonché le conoscenze in campo linguistico, scientifico e tecnologico in quanto esse costituiscono la base per ulteriori studi e un bagaglio essenziale per la coesione sociale ed il lavoro.</p> <p>La scuola di base infatti rappresenta una risposta concreta al mandato costituzionale di promozione del pieno sviluppo della persona umana, essa contribuisce in modo determinante all'elevazione culturale, sociale ed economica del Paese e ne rappresenta un fattore decisivo di sviluppo e di innovazione.</p> <p>In linea con il Piano triennale dell'offerta formativa si intendono progettare azioni per la promozione delle competenze di base, esse infatti concorrono più di ogni altro elemento alla realizzazione e allo sviluppo personale dell'allievo e rappresentano elementi essenziali per l'apprendimento anche in funzione orientativa.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo è composto da tre plessi scolastici di scuola dell'infanzia, due di scuola primaria ed uno di scuola secondaria di primo grado.

Le scuole sono frequentate dalla totalità dei bambini e dei ragazzi del paese. La provincia di Lecce ha un tasso di disoccupazione elevato pari al 22% (dato 2016 Provincia di Lecce) distante da quello medio nazionale 11,9%. Tra i genitori degli alunni si rilevano situazioni di disagio economico e situazioni di disoccupazione o sottoccupazione.

Lo status socio-economico degli alunni è medio-basso (rilevazione Invalsi 2016).

La frequenza scolastica è generalmente regolare, i genitori si interessano alle attività scolastiche e partecipano ai colloqui scuola-famiglia.

Sono presenti nel nostro istituto alcune situazioni di ripetenza e di mancato raggiungimento degli obiettivi disciplinari minimi, alcuni alunni dimostrano scarso impegno, difficoltà di attenzione e necessitano di azioni di recupero e consolidamento in particolare nelle materie scientifiche ed in lingua straniera. Sono presenti alunni affidati ad istituti e/o seguiti dai servizi sociali, come anche alcuni alunni con cittadinanza non italiana o di provenienza da paesi esteri (adozione).

Nel territorio l'aggregazione sociale è favorita soprattutto dalle attività delle parrocchie e dai centri sportivi privati, la scuola rappresenta spesso per alcuni ragazzi l'unica agenzia di formazione che risponda ai loro bisogni culturali e di socializzazione.

Obiettivi del progetto

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

In riferimento alle FINALITA' Specifiche della scuola dell'infanzia intende perseguire i seguenti obiettivi:

IDENTITA':

- Favorire la conquista dell'autonomia di base per incentivare modelli relazionali positivi.
- Esprimere consapevolmente le proprie esigenze ed i propri sentimenti.
- Avere consapevolezza delle motivazione dei propri comportamenti

AUTONOMIA:

- Saper collaborare con gli altri per la riuscita di un'attività
- Collaborare ed accettare gli altri nella loro specificità.
- Saper chiedere aiuto ed elaborare risposte e strategie

COMPETENZE:

- Osservare, confrontare, descrivere situazioni personali e/o eventi di vita comune.
- Utilizzare in modo chiaro i codici comunicativi.
- Potenziare strategie di apprendimento: ascolto, attenzione, riflessione, comunicazione pertinente, lettura consapevole, ipotesi risolutive in situazioni problematiche.
- Operare sulla realtà con strumenti diversi: osservazione, logica, ricerca, valutazione delle possibili soluzioni, scelta

CITTADINANZA:

- Confrontarsi, discutere con gli adulti e con gli altri, tener conto dei punti di vista diversi.
- Dimostrare consapevolezza del rapporto diritto-dovere
- Conoscere, riconoscere e rispettare norme e regole.

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

Destinatari dei percorsi formativi saranno le studentesse e gli studenti della scuola primaria, soprattutto gli alunni delle classi terza, quarta e quinta e della scuola secondaria prima, seconda e terza.

L'individuazione dei destinatari del progetto sarà effettuata attraverso l'analisi dei dati di osservazione dell'andamento scolastico e le valutazioni svolte dai docenti relative all'area socio/comportamentale e all'area cognitiva.

Per l'individuazione dei destinatari specifici degli interventi si terranno in considerazione in particolare:

- I risultati conseguiti nelle valutazioni scolastiche
- rischi di rallentamento nei percorsi di studio
- Livelli conseguiti nella valutazione formativa delle competenze
- Interesse dimostrato ed autonomia esecutiva
- Situazioni di disagio culturale e sociale.

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.

I progetti finanziati con il Fondo Sociale Europeo sono aggiuntivi rispetto alla programmazione ordinaria delle istituzioni scolastiche. Le attività vanno, quindi, programmate in orario non coincidente con le attività curricolari e progettate in sinergia con le stesse, a supporto dell'apprendimento curricolare.

Si garantirà, pertanto, l'apertura della scuola oltre l'orario scolastico con i collaboratori scolastici in servizio nell'istituto comprensivo:

- sia attingendo alle risorse economiche del progetto nell'area gestionale,
- sia con modalità organizzative dell'orario concordate con il personale in sede di contrattazione integrativa d'istituto.

Sarà prevista l'apertura della scuola nella giornata del sabato, giorno in cui non si svolgono le attività didattiche curricolari ed eventualmente anche nel periodo estivo.

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.*

È previsto il coinvolgimento del territorio: l'individuazione dei soggetti con cui si intende avviare una collaborazione avviene nel rispetto dei principi di parità di trattamento, non discriminazione, libera concorrenza, trasparenza e proporzionalità previsti dalla normativa in materia di contratti pubblici.

La realizzazione di una rete di scopo con le scuole con cui è consolidata una collaborazione sia per passati altri progetti formativi perseguirà gli obiettivi di:

- a) Individuazione di strategie e strumenti per l'attività di programmazione, monitoraggio, verifica, valutazione;
- b) Iniziative/attività quali mostre, visite guidate, giornalino scolastico recital raccolte multimediali delle esperienze più significative svolte.....;
- c) Scambio delle risorse professionali e strumentali.

La scuola mette in campo una serie di iniziative anche in accordo con il territorio dove insistono enti e associazioni che già collaborano per la diffusione della lettura, dello sport, della conoscenza delle tradizioni, per la tutela dell'ambiente.



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 ISTITUTO COMPRENSIVO
(LEIC8AD00C)

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.

Le proposte progettuali avranno un approccio innovativo, in modo da superare la caratteristica trasmissiva delle lezioni con approccio frontale e promuovere invece la didattica attiva che mette al centro la valorizzare lo spirito d'iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base.

I moduli saranno progettati in coerenza con le attività curriculari, per arricchirle e approfondirle. Nella progettazione degli interventi si dovrebbe mirare alla realizzazione di percorsi didattici che favoriscano lo sviluppo integrato di più competenze.

L'approccio metodologico sarà quello della didattica attiva che è basata sul "fare" come costruzione del sapere (learning by doing), sull'esperienza diretta dell'alunno in situazioni concrete (compiti di realtà e/o situazioni autentiche), sull'azione finalizzata al raggiungimento di obiettivi concreti dotati di senso per chi li persegue.

A livello operativo sarà privilegiata la didattica laboratoriale al fine di creare contesti esperienziali motivanti ed aggreganti per gli alunni.

Gli interventi saranno di potenziamento, recupero e arricchimento del curriculum scolastico.



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 ISTITUTO COMPRENSIVO
(LEIC8AD00C)

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.

Il Progetto è bene integrato nell'offerta formativa della scuola, già da diversi anni scolastici si realizzano attività di arricchimento dell'offerta formativa con la presenza di esperti esterni per la promozione delle competenze linguistiche il lingua straniera, delle competenze motorie e della consapevolezza ed espressione culturale:

Il progetto è connesso con il progetto continuità che **vuole promuovere nei ragazzi e nelle ragazze la fiducia nel futuro e nella possibilità di realizzare i propri desideri, tramite la metodologia del peer tutoring per favorire il passaggio al grado scolastico successivo.**

La scuola è candidata, inoltre al progetto PON – FSE Avviso 10862 del 16 settembre 2016 Azione 10,1,1° “Interventi per il successo scolastico degli studenti” che prevede moduli formativi sulle competenze base, innovazione didattica o digitale, lingua straniera ed educazione motoria.

La nostra offerta formativa prevede anche: progetti di lingua inglese con insegnante madrelingua per potenziare le competenze comunicative in L2; progetto lettura e incontri con l'autore, partecipazione a spettacoli teatrali, azioni di contrasto del bullismo, promozione delle competenze di base attraverso la realizzazione di compiti di realtà, uso dei laboratori, progetto problem solving e matematica creativa.

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.

L'impianto educativo e culturale della scuola italiana conferma la vocazione di accoglienza e di inclusione in linea con la strategia del Programma Operativo e dell'Unione Europea per una crescita intelligente, sostenibile ed inclusiva.

Rafforzare le competenze di base e sociali nella scuola del primo ciclo contribuisce ad aumentare la motivazione nei confronti degli apprendimenti, ridurre i rischi di disaffezione alla studio e di dispersione scolastica.

Una scuola aperta al territorio di riferimento per promuovere attività didattiche, sportive e ricreative, una scuola che favorisce la partecipazione soprattutto delle fasce socialmente ed economicamente più deboli, rafforza la "scuola di qualità per tutti" quale fattore concreto di equità ed inclusione sociale.

Una scuola che vive e insegna a vivere con le differenze e le valorizza.

Il coinvolgimento dei destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale sarà promosso dall'apertura di quei plessi scolastici anche nelle giornate del sabato e con l'adozione di strategie di accoglienza ed ascolto empatico, il positivo rapporto con i docenti curricolari favorirà l'accoglienza del progetto e la partecipazione.

Gli alunni che presentano maggiore disagio negli apprendimenti saranno motivati da metodologie attive e coinvolgenti, dall'organizzazione delle attività in piccoli gruppi, dall'approccio operativo esperienziale, dall'utilizzo di molteplici linguaggi, dallo stimolare la fiducia e la partecipazione.

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 dell'impatto non potrà che accompagnare l'intero percorso di apprendimento; esso si basa sul feedback ricevuto attraverso l'analisi delle difficoltà che s'incontrano, è sarà utile per ri-orientare le azioni nell'ottica dello sviluppo.

La valutazione in itinere riguarda la persona che sta apprendendo, si basa non solo sulle prestazioni osservabili ma soprattutto sui processi.

La valutazione dell'impatto sui destinatari non si occuperà solo dei contenuti espliciti (cose da imparare) ma anche dei fattori di processo che entrano in gioco nel processo di apprendimento:

le strategie, gli stili personali di apprendimento, le attitudini, gli atteggiamenti e le motivazioni.

Strumenti privilegiati saranno:

le interviste agli alunni, i colloqui, i questionari, le buone domande, il diario di bordo dell'insegnante, l'autovalutazione dell'alunno, le osservazioni mirate dell'insegnante.

Per osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze ci si avvarrà di prove di verifica griglie con indicatori di competenza e rubriche di valutazione specifiche.

L'impatto sulla comunità scolastica e sul territorio sarà rilevato negli incontri collegiali dei diversi organi e con questionari rivolto ai genitori degli alunni.

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 comunicato alla comunità scolastica e al territorio con circolare affissa all'albo on line e diffusa tramite i canali interni ed esterni. Si svolgeranno inoltre incontri con le famiglie degli alunni per sensibilizzare sulle azioni previste dal progetto.

Si informerà la comunità utilizzando la documentazione digitale diffusa tramite i canali social e il sito scolastico.

Per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti, i materiali prodotti saranno messi a disposizione dei docenti della scuola e delle scuole in rete tramite piattaforme on line di condivisione e con pubblicazione in sezione dedicata del sito web.

La documentazione sarà composta da: schede di progetto; percorso didattico; dossier delle attività svolte; documentazione dei principali e significativi momenti del progetto con foto e filmati; elaborati significativi degli alunni; check list e griglie di verifica.



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 ISTITUTO COMPRENSIVO
(LEIC8AD00C)

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.

Il coinvolgimento dei genitori nella vita scolastica è risultato nel tempo sempre più specifico, trasformandosi da mera partecipazione agli organi collegiali ad autentica cooperazione alla progettualità e ai processi formativi.

Gli insegnanti e i genitori, nonostante la diversità dei ruoli e la separazione dei contesti di azione, condividono sia i destinatari del loro agire, i figli/alunni, sia le finalità dell'agire stesso, ovvero l'educazione e l'istruzione in cui scuola e famiglia operano insieme per un progetto educativo comune.

Il progetto consentirà quindi di consolidare nuove forme di collaborazione con le famiglie e aprire nuove forme di dialogo e di comunicazione basate su uno scambio continuo, interno ed esterno, tali da caratterizzare realmente una comunità educante.

I genitori pertanto saranno coinvolti sia a livello di organi collegiali, consiglio d'Istituto, consigli di intersezione, interclasse e classe nelle fasi progettuali, nelle azioni di sensibilizzazione e socializzazione delle attività.

Gli studenti sono i destinatari delle azioni educative, partendo dall'analisi dei loro bisogni dalla valutazione dei prese requisiti posseduti che si programmeranno e realizzeranno le attività didattiche.



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
"Progetto Training per gare del Problem solving"	pag 11	http://www.comprensivocampisalentina.gov.it/attachments/article/680/AGGIORNAMENTO%20POF%202016-17ultima%20versione%20%20(1).pdf
"Progetto matematica"	pag 11	http://www.comprensivocampisalentina.gov.it/attachments/article/680/AGGIORNAMENTO%20POF%202016-17ultima%20versione%20%20(1).pdf
Noi Cittadini del Domani	pag 11	http://www.comprensivocampisalentina.gov.it/attachments/article/680/AGGIORNAMENTO%20POF%202016-17ultima%20versione%20%20(1).pdf
Progetto Lettura	pag 11	http://www.comprensivocampisalentina.gov.it/attachments/article/680/AGGIORNAMENTO%20POF%202016-17ultima%20versione%20%20(1).pdf
TALK TALK	pag 11	http://www.comprensivocampisalentina.gov.it/attachments/article/680/AGGIORNAMENTO%20POF%202016-17ultima%20versione%20%20(1).pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Collaborazione per azioni di socializzazione e diffusione degli interventi	1	Società Sportiva dilettantistica FEEL GOOD a.r.l.	Accordo	2067	12/10/2016	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Progettazione, formazione del personale, azioni di sensibilizzazione, azioni di socializzazione.	LEIC87100L I.C. 'VALERIA SOLESIN' LEIC88600A IST.COMPRENSIVO A IND.MUSICALE LEIC84200L NOVOLI LEIC85100B SALICE SALENTINO LEIC87000R SQUINZANO POLO 2 LEIC86900L TREPUSZI POLO 1	2348-4-6	09/11/2016	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere



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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
AVREI QUALCOSA DA DIRE	€ 5.682,00
MagicaMente 1	€ 5.682,00
MagicaMente 2	€ 5.682,00
LABORATORIO DEL PROBLEM SOLVING	€ 5.682,00
MASTER LAB 2	€ 5.682,00
MASTER LAB 1	€ 5.682,00
POWER UP! 2	€ 5.082,00
POWER UP! 1	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.856,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: AVREI QUALCOSA DA DIRE

Dettagli modulo

Titolo modulo	
AVREI QUALCOSA DA DIRE	



Descrizione modulo	<p>Finalità Favorire l'arricchimento linguistico attraverso l'ironia espressa in forma teatrale. L'umorismo assume una valenza educativa e formativa perché incrementa lo sviluppo della personalità incrementa l'intelligenza e la creatività. Giocare con le parole i nonsense, stimolare la riflessione metacognitiva per accrescere la motivazione a leggere ed esprimersi correttamente il lingua italiana.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produrre testi scritti per il potenziamento delle capacità semantiche. - Saper elaborare trasformazioni linguistiche e testuali - Sviluppare il potenziale espressivo attraverso la comunicazione verbale. - Saper ascoltare e parlare in modo finalizzato - Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo per il raggiungimento di un progetto comune. <p>Contenuti Racconti umoristici, copioni, dialoghi.</p> <p>Metodologia Nel rispetto delle esigenze degli alunni, saranno garantite opportunità differenziate al fine di promuovere il massimo coinvolgimento, riservando ruoli ed impegni particolari soprattutto agli alunni i che presentano difficoltà legate all'apprendimento La metodologia del learning by doing: apprendimento attraverso il fare, metodologia didattica attiva e dialogica in cui si impara non attraverso la memorizzazione ma l'analisi e la comprensione. La metodologia laboratoriale attraverso il teatro sarà utile per favorire un'altra dimensione dell'ascolto, della lettura, del parlare.</p> <p>Risultati attesi Migliorare la padronanza della lingua italiana Migliorare la capacità di ascolto Migliora la padronanza nella comunicazione orale. Migliorare la riflessione metacognitiva e la consapevolezza delle procedure Miglioramento delle pratiche collaborative</p> <p>Modalità di verifica e valutazione Prove autentiche Griglie di osservazione sistematica La valutazione sarà iniziale per verificare i pre-requisiti; in itinere per l'adattamento del percorso didattico e finale per valutare gli apprendimenti specifici.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	LEEE8AD01E LEEE8AD02G LEMM8AD01D
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: AVREI QUALCOSA DA DIRE

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: Matematica
Titolo: MagicaMente 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	MagicaMente 1
Descrizione modulo	<p>Finalità Il progetto si propone di potenziare la capacità logico riflessiva al fine di promuovere la passione verso la ricerca di soluzione ai problemi, per appassionare gli alunni alla matematica affinché non sia percepita come astratta e difficile. Partire dall'esperienza concreta, dal vissuto quotidiano per pervenire al piano scientifico o matematico. Abituare gli alunni a porsi domande, a non dare nulla per scontato, avviandoli all'approccio critico, logico deduttivo nella ricerca di soluzioni ai problemi.</p> <p>Obiettivi - Sviluppare competenze logico-matematiche attraverso esperienze coinvolgenti e motivanti. - Saper elaborare processi logici-deduttivi dinanzi alle difficoltà. - Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo per il raggiungimento di un progetto comune.</p> <p>Contenuti Numeri Forme Dati Previsioni Problemi</p> <p>Metodologia Didattica attiva, brainstorming, problem solving, apprendimento cooperativo e tutoring tra pari, favorire l'approccio laboratoriale attraverso i giochi matematici, riflessione metacognitiva.</p> <p>Risultati attesi Migliorare la capacità di lettura e analisi delle situazioni problematiche Avere consapevolezza dei procedimenti adottati Miglioramento delle pratiche collaborative ed inclusive Risolvere problemi in situazioni reali adottando scelte consapevoli.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione Prove autentiche Griglie di osservazione sistematica Rubrica di valutazione La valutazione sarà iniziale per verificare i pre-requisiti; in itinere per l'adattamento del percorso didattico e finale per valutare gli apprendimenti specifici</p>



Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	LEEE8AD01E LEEE8AD02G
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MagicaMente 1

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: MagicaMente 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	MagicaMente 2
----------------------	---------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Finalità Il progetto, rivolto agli alunni della scuola secondaria di primo grado, si propone di recuperare le conoscenze di base della matematica negli alunni che presentano difficoltà nell'affrontare un percorso formativo logico-matematico. Le attività avranno lo scopo di consolidare abilità nell'uso di strumenti, potenziare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, far capire come la matematica sia utile per operare nella realtà, potenziare l'atteggiamento positivo degli alunni nelle proprie capacità e nei confronti della scuola.</p> <p>Obiettivi Recuperare le abilità matematiche attraverso il potenziamento della motivazione, dell'attenzione, del pensiero critico. Recuperare/consolidare la capacità di analisi del compito e della ricerca delle strategie per la sua risoluzione. Sviluppare logica e intuito per risolvere situazioni della realtà utilizzando le conoscenze acquisite</p> <p>Contenuti Operare nell'insieme N/Q; Risolvere situazioni problematiche in contesti di vita quotidiana; Conoscere e applicare proprietà di figure geometriche; Conoscere ed usare il linguaggio specifico matematico in maniera essenziale.</p> <p>Metodologia Attraverso la formazione di piccoli gruppi di alunni, si interverrà sulle potenzialità di ciascuno al fine di realizzarne il successo formativo e consentire il recupero e il consolidamento delle fondamentali abilità di base. Si intende dunque realizzare un percorso didattico individualizzato attraverso l'approccio laboratoriale per la costruzione di giochi matematici</p> <p>Risultati attesi - Rafforzare l'atteggiamento positivo nei confronti della matematica - Comprendere che la matematica aiuta ad affrontare problemi derivanti da situazioni concrete; - Saper valutare le informazioni ed argomentare le scelte - Miglioramento delle pratiche collaborative ed inclusive - Risolvere problemi in situazioni reali adottando scelte consapevoli</p> <p>Modalità di verifica e valutazione Prove autentiche Prove strutturate e semi-strutturate; Griglie di osservazione sistematica Rubrica di valutazione La valutazione sarà iniziale per verificare i pre-requisiti; in itinere per l'adattamento del percorso didattico e finale per valutare gli apprendimenti specifici</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Matematica</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>LEMM8AD01D</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: MagicaMente 2

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: Matematica

Titolo: LABORATORIO DEL PROBLEM SOLVING

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	LABORATORIO DEL PROBLEM SOLVING



Descrizione modulo	<p>Finalità Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria con lo scopo di promuovere e sostenere l'interesse per la matematica e le discipline scolastiche favorire la collaborazione nel gruppo dei pari. Partire dall'esperienza del gioco matematico per cercare soluzioni creative, non necessariamente numeriche, a situazioni problematiche.</p> <p>Obiettivi - Utilizzare metodi, strumenti e modelli matematici in situazioni diverse - Interpretare intuitivamente situazioni problematiche riferite a diverse discipline. - Padroneggiare metodi di approccio diversi per la soluzione di situazioni problematiche - Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo per il raggiungimento di un progetto comune.</p> <p>Contenuti a) Regole e deduzioni. b) Fatti e conclusioni. c) Grafi. d) Knapsack. e) Pianificazione. f) Statistica elementare. g) Relazioni tra elementi di un albero. h) Flussi in una rete. i) Crittografia. j) Movimento di un robot o di un pezzo degli scacchi. k) Sottosequenze.</p> <p>Metodologia Si intende favorire l'approccio ludico e laboratoriale alla soluzione dei problemi Sarà promossa la metodologia del problem solving secondo le quattro fasi: Focalizzare, Analizzare, Risolvere, Eseguire. Altrettanto rilevante sarà favorire l'approccio collaborativo.</p> <p>Risultati attesi - Migliorare l'autonomia operativa - Migliorare la riflessione metacognitiva e la consapevolezza delle procedure - Miglioramento delle pratiche collaborative - Partecipare alle Olimpiadi del Problem Solving</p> <p>Modalità di verifica e valutazione Prove autentiche Griglie di osservazione sistematica La valutazione sarà iniziale per verificare i pre-requisiti; in itinere per l'adattamento del percorso didattico e finale per valutare gli apprendimenti specifici</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	LEEE8AD01E LEEE8AD02G LEMM8AD01D
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LABORATORIO DEL PROBLEM SOLVING

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: Scienze
Titolo: MASTER LAB 2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	MASTER LAB 2



<p>Descrizione modulo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il progetto si propone di sviluppare situazioni di apprendimento per scoperta (problem solving), soprattutto nella forma del cooperative learning e della classe capovolta. Attraverso l'approccio sperimentale e laboratoriale nella descrizione e comprensione della realtà, gli alunni, impegnati in prima persona, saranno guidati ad applicare in modo consapevole il metodo sperimentale, affrontare problemi e compiti analoghi nella vita reale per sviluppare competenze di base. Lo scopo del progetto è dimostrare che si può "fare" scienza e imparare applicando quanto appreso attraverso il gioco, l'esperienza e l'uso di materiali sperimentali "poveri", l'utilizzo di app didattiche in classe, ma soprattutto attraverso la destrutturazione degli spazi e del tempo scuola garantita dalla metodologia della flipped classroom e dell'apprendimento collaborativo. <p>Finalità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il progetto si propone di sviluppare situazioni di apprendimento per scoperta (problem solving), soprattutto nella forma del cooperative learning e della classe capovolta. Attraverso l'approccio sperimentale e laboratoriale nella descrizione e comprensione della realtà, gli alunni, impegnati in prima persona, saranno guidati ad applicare in modo consapevole il metodo sperimentale, affrontare problemi e compiti analoghi nella vita reale per sviluppare competenze di base. Lo scopo del progetto è dimostrare che si può "fare" scienza e imparare applicando quanto appreso attraverso il gioco, l'esperienza e l'uso di materiali sperimentali "poveri", l'utilizzo di app didattiche in classe, ma soprattutto attraverso la destrutturazione degli spazi e del tempo scuola garantita dalla metodologia della flipped classroom e dell'apprendimento collaborativo. <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere l'interesse per lo studio delle Scienze. • Risolvere situazioni utilizzando le conoscenze acquisite. • Utilizzare, in modo corretto, il linguaggio specifico. • Promuovere la disponibilità di lavorare in gruppo. • Acquisire un metodo di lavoro autonomo. <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • La materia • Acqua • Aria • Suolo • La cellula <p>Metodologia</p> <p>A partire dall'esperienza concreta di fatti e fenomeni, gli alunni, con l'utilizzo di attrezzature necessarie alla pratica scientifica e materiale povero, saranno guidati all'osservazione del fenomeno, alla formulazione di ipotesi, riflessione, discussione e condivisione dei risultati.</p> <p>Brainstorming, cooperative Learning, flipped classroom.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Descrivere, spiegare fenomeni scientifici, argomentare, interpretare dati e conclusioni scientifiche, giudicare se i dati forniti siano validi e pertinenti. Saper lavorare in modo collaborativo.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Prove autentiche</p> <p>Relazioni individuali/di gruppo;</p> <p>Costruzioni di semplici apparecchiature</p> <p>Griglie di osservazione sistematica</p> <p>Rubrica di valutazione</p> <p>La valutazione sarà iniziale per verificare i pre-requisiti; in itinere per l'adattamento del percorso didattico e finale per valutare gli apprendimenti specifici</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Scienze</p>



Sedi dove è previsto il modulo	LEMM8AD01D
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MASTER LAB 2

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: Scienze
Titolo: MASTER LAB 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	MASTER LAB 1
----------------------	--------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Finalità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il progetto si propone di sviluppare situazioni di apprendimento per scoperta (problem solving), soprattutto nella forma del cooperative learning e della classe capovolta. Attraverso l'approccio sperimentale e laboratoriale nella descrizione e comprensione della realtà, gli alunni, impegnati in prima persona, saranno guidati ad applicare in modo consapevole il metodo sperimentale, affrontare problemi e compiti analoghi nella vita reale per sviluppare competenze di base. Lo scopo del progetto è dimostrare che si può "fare" scienza e imparare applicando quanto appreso attraverso il gioco, l'esperienza e l'uso di materiali sperimentali "poveri", l'utilizzo di app didattiche in classe, ma soprattutto attraverso la destrutturazione degli spazi e del tempo scuola garantita dalla metodologia della flipped classroom e dell'apprendimento collaborativo. <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere l'interesse per lo studio delle Scienze. • Risolvere situazioni utilizzando le conoscenze acquisite. • Utilizzare, in modo corretto, il linguaggio specifico. • Comprendere le relazioni di equilibrio ambientale. • Promuovere la disponibilità di lavorare in gruppo. • Acquisire un metodo di lavoro autonomo. <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli esseri viventi • L'ecosistema • Le catene alimentari • La macchia mediterranea • I comportamenti ecocompatibili <p>Metodologia</p> <p>A partire dall'esperienza concreta di fatti e fenomeni, gli alunni, con l'utilizzo di attrezzature necessarie alla pratica scientifica e materiale povero, saranno guidati all'osservazione del fenomeno, alla formulazione di ipotesi, riflessione, discussione e condivisione dei risultati.</p> <p>Brainstorming, cooperative Learning, flipped classroom, tutoring.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Descrivere, spiegare fenomeni scientifici, argomentare, interpretare dati e conclusioni scientifiche, giudicare se i dati forniti siano validi e pertinenti. Saper lavorare in modo collaborativo. Riconoscere i legami di equilibrio in un ecosistema.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Prove autentiche Griglie di osservazione sistematica Rubrica di valutazione</p> <p>La valutazione sarà iniziale per verificare i pre-requisiti; in itinere per l'adattamento del percorso didattico e finale per valutare gli apprendimenti specifici</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Scienze</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>LEEE8AD01E LEEE8AD02G</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Scheda dei costi del modulo: MASTER LAB 1

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: Lingua straniera
Titolo: POWER UP! 2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	POWER UP! 2



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Finalità Favorire l'apprendimento della lingua inglese in quanto dimensione fondamentale della modernizzazione dei sistemi europei di istruzione. Il progetto si propone di potenziare in particolare le abilità di comprensione e produzione orale e di far crescere nell'alunno l'autostima attraverso l'esercizio della propria capacità cooperativa. I ragazzi trarranno beneficio da un'esposizione alla lingua in situazioni di vita reale, quale la conversazione su argomenti vicini alla loro realtà di pre-adolescenti /adolescenti per approfondire e paragonare la loro realtà con quella dei paesi anglosassoni.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di comprendere persone che conversano in situazioni quotidiane/familiari; - Essere in grado di comprendere le informazioni esplicite fornite da un interlocutore; - Conoscere strutture/ funzioni/ lessico affrontati mostrando un adeguato controllo nel loro riutilizzo a livello orale e scritto. - Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo per il raggiungimento di un progetto comune. <p>Contenuti I contenuti linguistici proposti sono elementi di civiltà, funzioni comunicative e letture su argomenti di vita quotidiana (livelli A1 e A2)</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Migliorare le competenze linguistiche e le abilità di comunicazione nella lingua orale. - Aumentare la propria motivazione verso l'apprendimento delle lingue. - Miglioramento delle pratiche collaborative - Potenziare la fluenza espositiva in lingua inglese <p>Metodologia Lo storytelling per favorire l'ascolto, la motivazione, presentare informazioni culturali, arricchimento linguistico e punto di partenza per dare senso alle esperienze e motivare al dialogo. Role-plays agli esercizi teatrali, drammatizzare, fare finta, mimare, interpretare come uno dei più motivanti strumenti didattici Il metodo TPR (Total Physical Response) si basa sul fatto che il corpo ha una 'memoria': i gesti, il mimo aiutano a ricordare le parole. Ma TPR non è "action songs": è anche l'attenzione al body language da parte del docente, in modo che non sia mai necessaria una traduzione.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione Prove autentiche Griglie di osservazione sistematica La valutazione sarà iniziale per verificare i pre-requisiti; in itinere per l'adattamento del percorso didattico e finale per valutare gli apprendimenti specifici.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/06/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua straniera</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>LEMM8AD01D</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Scheda dei costi del modulo: POWER UP! 2

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 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie

Titolo: POWER UP! 1

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	POWER UP! 1



Descrizione modulo	<p>Finalità Favorire l'apprendimento della lingua inglese in quanto dimensione fondamentale della modernizzazione dei sistemi europei di istruzione. Il progetto si propone di potenziare in particolare le abilità di comprensione e produzione orale e di far crescere nell'alunno l'autostima attraverso l'esercizio della propria capacità cooperativa.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potenziare le abilità di comprensione, interazione e produzione orale. - Usare in situazioni reali le funzioni e le strutture linguistiche. - Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo per il raggiungimento di un progetto comune. <p>Contenuti I contenuti linguistici proposti sono elementi di civiltà, funzioni comunicative e letture su argomenti di vita quotidiana (livelli A1)</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Migliorare le competenze linguistiche e le abilità di comunicazione nella lingua orale. - Aumentare la propria motivazione verso l'apprendimento delle lingue. - Miglioramento delle pratiche collaborative - Potenziare la fluenza espositiva in lingua inglese <p>Metodologia Lo storytelling per favorire l'ascolto, la motivazione, presentare informazioni culturali, arricchimento linguistico e punto di partenza per dare senso alle esperienze e motivare al dialogo. Role-plays agli esercizi teatrali, drammatizzare, fare finta, mimare, interpretare come uno dei più motivanti strumenti didattici Il metodo TPR (Total Fisical Response) si basa sul fatto che il corpo ha una 'memoria': i gesti, il mimo aiutano a ricordare le parole. Ma TPR non è "action songs": è anche l'attenzione al body language da parte del docente, in modo che non sia mai necessaria una traduzione.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione Prove autentiche Griglie di osservazione sistematica La valutazione sarà iniziale per verificare i pre-requisiti; in itinere per l'adattamento del percorso didattico e finale per valutare gli apprendimenti specifici.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
Sedi dove è previsto il modulo	LEEE8AD01E LEEE8AD02G LEMM8AD01D
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: POWER UP! 1

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 €



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 ISTITUTO COMPRENSIVO
(LEIC8AD00C)

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 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
PLAY ENGLISH	€ 16.446,00
IN AZIONE!	€ 44.856,00
TOTALE PROGETTO	€ 61.302,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 38410)
Importo totale richiesto	€ 61.302,00
Num. Delibera collegio docenti	2387-04-05
Data Delibera collegio docenti	12/11/2016
Num. Delibera consiglio d'istituto	2388
Data Delibera consiglio d'istituto	12/11/2016
Data e ora inoltro	15/05/2017 16:20:32
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	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>PLAY ENGLISH 1</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>PLAY ENGLISH 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>PLAY ENGLISH 3</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "PLAY ENGLISH"	€ 16.446,00	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>AVREI QUALCOSA DA DIRE</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MagicaMente 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MagicaMente 2</u>	€ 5.682,00	



10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>LABORATORIO DEL PROBLEM SOLVING</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>MASTER LAB 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>MASTER LAB 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>POWER UP! 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>POWER UP! 1</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "IN AZIONE!"	€ 44.856,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 61.302,00	