



Candidatura N. 35892 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	S.M. G. CARDUCCI - SAN CATALDO
Codice meccanografico	CLMM029001
Tipo istituto	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Indirizzo	VIALE INDIPENDENZA, 24
Provincia	CL
Comune	San Cataldo
CAP	93017
Telefono	0934586261
E-mail	CLMM029001@istruzione.it
Sito web	www.carduccisancataldo.it
Numero alunni	764
Plessi	CLMM029001 - S.M. G. CARDUCCI - SAN CATALDO



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
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE	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. 35892 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	School Scoop	€ 4.977,90
Lingua madre	APP-rendere con i fumetti	€ 4.977,90
Matematica	Funny maths	€ 4.977,90
Matematica	Ready for maths storytelling?	€ 4.977,90
Matematica	Impariamo dalla realtà	€ 4.977,90
Scienze	Scenziati per un giorno	€ 4.977,90
Lingua straniera	Learning by doing and by loving	€ 4.977,90
Lingua straniera	Improving English by communicating	€ 4.977,90
Lingua straniera	Moi, reporter en herbe!	€ 4.977,90
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.801,10

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: Conquistiamo la BASE!

Descrizione progetto

Il progetto "Conquistiamo la BASE!" si propone di diffondere in modo omogeneo nella nostra comunità scolastica le competenze di base, quali abilità linguistiche, di lettura, di scrittura, di calcolo, scientifiche e tecnologiche che costituiscono il bagaglio essenziale per la crescita umana di ogni individuo e della collettività a cui appartiene. Il progetto coinvolgerà le studentesse e gli studenti, coerentemente con i progetti già attivati nel PTOF, con una didattica attiva e laboratoriale, integrata dalle tecnologie e quindi fortemente inclusiva, ponendo situazioni problematiche contestualizzate in compiti di realtà, finalizzati alla produzione di un elaborato finale, presentato alle famiglie e agli attori coinvolti del nostro territorio in una mostra o nel sito web della scuola. Le attività, infatti, si svolgeranno in sinergia con i soggetti presenti nella nostra comunità cittadina che coopereranno con la scuola per offrire ai giovani sancataldesi maggiori condizioni di equità economica, culturale e sociale per il conseguimento delle competenze di base da parte di tutti gli alunni coinvolti. In definitiva il progetto si propone di aprire maggiormente la scuola al territorio attraverso situazioni di apprendimento originali, innovative che esulano dalla didattica tradizionale, che siano agganciate alla realtà istituzionali in cui viviamo, che possano garantire il successo formativo dei nostri allievi e che, pertanto, possano essere replicate anche in futuro.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La Scuola opera in un contesto che non favorisce il successo formativo soprattutto degli alunni che appartengono alle fasce socialmente e culturalmente più svantaggiate.

Si rileva infatti una diffusione poco capillare della cultura a livello extrascolastico, la carenza di spazi ed attrezzature per il tempo libero funzionali alla crescita, una modesta presenza di centri di aggregazione giovanile, scarse iniziative di continuità orizzontale e verticale con le altre scuole nonché con enti ed associazioni presenti nel territorio. A ciò si aggiunge un alto tasso di disoccupazione e sottoccupazione, la presenza di droga e di delinquenza minorile.

Gli esiti di molti studenti in matematica e italiano si distaccano significativamente dalle medie nazionali e la loro distribuzione per fasce di voto agli esami finali si concentra nei livelli medio-bassi.

Nel "normale" tempo scuola, si fatica a colmare lo svantaggio socio-culturale di molti alunni, a fornir loro motivazioni forti, attività personalizzate, accattivanti, spazi e tempi adeguati ai loro ritmi. Dietro le ripetenze e il disagio c'è quasi sempre il disinteresse e/o l'assenza delle famiglie dei ragazzi più fragili e problematici o, in taluni casi, un atteggiamento screditante e/o oppositivo dei genitori che si accompagna spesso all'adesione a un sistema di valori che si discosta da quello della scuola e rende difficile il dialogo e la collaborazione.

Obiettivi del progetto

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

In riferimento alle finalità del PON per la Scuola 2014-2020 e in sinergia con gli obiettivi contenuti nel PTOF, attraverso il progetto "Conquistiamo la BASE" la Scuola si propone il raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- supportare le attività curricolari attraverso attività innovative e aggiuntive all'orario dell'istituzione scolastica che sostengano la formazione iniziale degli alunni più fragili e, compensando gli svantaggi culturali, economici e sociali del contesto, costituiscano il volano per la loro crescita come persone e come cittadini;
- incrementare la partecipazione alla vita scolastica degli alunni a rischio di insuccesso scolastico, coinvolgendoli in attività accattivanti che valorizzino i loro interessi e le loro attitudini;
- innescare un cambiamento dell'atteggiamento verso l'istituzione scolastica in modo da aumentare l'autostima e il senso di responsabilità;
- migliorare le competenze di base e incentivare la motivazione per promuovere il successo scolastico, innalzando i livelli di competenza;
- incentivare l'approccio laboratoriale per coinvolgere gli alunni in situazioni concrete con compiti di realtà e sviluppare in modo integrato competenze chiave spendibili nella vita;
- valorizzare la scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale attraverso gli accordi di rete con il Comune, le associazioni e le altre istituzioni scolastiche.

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

Il progetto si rivolge a quegli alunni con bassi livelli nelle competenze di base, poca autostima e scarsa motivazione allo studio. La scelta degli alunni destinatari del progetto verrà operata tenendo conto dei dati emersi inerenti all'insuccesso formativo dell'anno scolastico precedente e dei possibili interventi atti a colmare quelle situazioni di fragilità segnalate dai consigli di classe. Altro criterio di selezione saranno i dati emersi dalle prove comuni per classi parallele svolte alla fine del primo quadrimestre. La scelta di tale target, quindi, identifica gli alunni con carenze e lacune nelle competenze base dovute a uno svantaggio sociale o culturale, a difficoltà nell'apprendimento, alla saltuarietà nell'impegno o a un metodo di lavoro inefficace. Infine rientrano in detto target gli alunni con esiti scolastici positivi, ma caratterizzati da un basso livello di autostima o disadattamento nelle relazioni sociali, quindi bisognosi di acquisire maggiore fiducia in se stessi e negli altri, di essere orientati in merito alle scelte del futuro, affinché possano divenire consapevoli delle loro attitudini e del ruolo attivo che possono svolgere nella società. Tali alunni saranno inseriti nei moduli relativi all'acquisizione delle competenze base in italiano, matematica, scienze e lingue comunitarie.

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 normali tempi di apertura della scuola saranno rivisitati e adeguati alle attività previste dal progetto. Un'organizzazione straordinaria del personale ATA permetterà così di utilizzare, in maniera funzionale, gli spazi scolastici, in orario pomeridiano, che saranno rimodulati per rispondere alle esigenze derivanti dai diversi approcci operativi. Sarà così possibile utilizzare in modo differente i vari laboratori e le aule attrezzate, per poter raggiungere gli obiettivi fissati. La scansione oraria dei moduli e la loro propedeuticità impone che l'orario pomeridiano venga esteso a tutta la durata del progetto. I genitori saranno coinvolti, attivamente, durante l'espletamento delle varie proposte operative e forniranno supporti validi, ognuno secondo le proprie potenzialità e inclinazioni personali.



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.*

La didattica dei moduli si basa sullo scambio di esperienze di crescita vissute che saranno elaborate dall'istituzione scolastica proponente, da altre agenzie educative e da aziende presenti sul territorio e che saranno complementari al percorso proposto. Tramite le competenze di ciascun "operatore" identificato, s'intende raggiungere il miglioramento della qualità della didattica innanzitutto nelle metodologie d'apprendimento e di coinvolgimento degli allievi. Esse saranno promosse da tutti i partner coinvolti, che metteranno a disposizione il loro know-how per integrare i normali protocolli di apprendimento, amplificando la creatività dell'allievo e stimolando nuove abilità, facilitandone un uso indipendente e spontaneo. Il Comune di San Cataldo, attento alle esigenze delle nuove generazioni e alle problematiche educative, contribuirà fornendo siti formativi e di ritrovo per la realizzazione di manifestazioni che coinvolgeranno la cittadinanza, Biblioteca e Cine-Teatro che diverranno "nuove aule" dove imparare l'arte del vivere attraverso proposte alternative. L'appoggio del Liceo Artistico 'Juvara' creerà una sinergia rilevante in relazione all'interscambio esperienziale con alunni/tutor di scuola di grado diverso. Il progetto si basa anche sul coinvolgimento dell'imprenditoria pubblicitaria locale, dell'editoria e delle agenzie per il tempo libero per ottenere un'implement del rapporto scuola/lavoro/territorio utile nel prosieguo degli studi superiori.

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.

La metodologia di progettazione parte dall'analisi dei fabbisogni formativi degli allievi destinatari e dalla congruenza con le attività proposte nel PTOF. Le metodologie saranno innovative e inclusive, valide ed efficaci nel promuovere l'acquisizione delle competenze di base e il benessere emotivo-motivazionale degli alunni. Saranno utilizzati: - Il cooperative learning e il pair work per favorire l'interazione tra gli allievi per il raggiungimento di un obiettivo comune. - Learning by doing, cioè imparare attraverso situazioni concrete in cui il "fare" non sarà meccanico, ma guidato da una logica di pensiero - Role playing, per far emergere il ruolo di un individuo in un contesto sociale con delle norme comportamentali. - Brain storming, per portare lo studente a trovare soluzioni alternative a problematiche di vario genere. - Problem solving, per sviluppare un forte senso critico, ragionando sulla molteplicità di soluzioni che scaturiscono da un problema. - - Projet work, per sviluppare la capacità di operare scelte mature e consapevoli, attraverso la creazione di un progetto, lavorando in un team. - Il Digital Storytelling, per gratificare e motivare gli studenti con l'approccio narrativo all'apprendimento di concetti astratti. - il Debate, per esprimere la propria opinione, argomentando su tematiche di carattere scientifico. Alla fine dei percorsi verranno realizzate delle mostre o delle presentazioni dei lavori svolti, coinvolgendo le famiglie e la comunità cittadina.



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 'Conquistiamo la BASE!' è in sinergia con le attività curricolari del PTOF, ne amplifica le azioni poste in essere, costituisce un valido arricchimento dell'offerta formativa rispondente ai bisogni degli alunni. In coerenza con le priorità del PDM, con i criteri generali assunti dalla scuola per la programmazione educativo-didattica e con le attività di ampliamento dell'offerta formativa, supporta gli apprendimenti curricolari mirati allo sviluppo delle competenze di base logico-matematiche, scientifiche, in Italiano e Lingue Straniere (v. progetti curricolari "La realtà e i suoi problemi" e "Comunicazione ed espressione", PTOF-pagg. 22-29). Gli obiettivi previsti nei vari moduli si intersecano altresì con i percorsi curricolari di integrazione attivati e finalizzati allo sviluppo delle competenze chiave (PTOF, Pag. 29 e seguenti). Essi costituiscono un'ulteriore opportunità di sviluppo dell'Istituzione Scolastica sul piano dell'innovazione didattica a supporto dei discenti meno motivati e a garanzia del loro successo scolastico e formativo (PTOF, All. C "Azioni Specifiche": Innalzamento del successo formativo, Bilinguismo; adesione al PNSD). Il progetto si pone in continuità con altri progetti PON FSE che la Scuola ha realizzato sin dal 2007, con i quali si è impegnata a sviluppare, anche in modo integrato, le competenze di base degli alunni e a promuovere l'inclusione e la coesione sociale, promuovendo interventi accattivanti improntati alla didattica attiva.

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.

Attraverso il Peer tutoring gli alunni svolgeranno funzioni di facilitatori dell'apprendimento in favore di altri studenti coetanei e di età inferiore. Tale approccio stimolerà la creazione di relazioni sociali positive dentro l'ambiente scuola, agendo così da fattore protettivo per il rischio di assenteismo, di abbandono scolastico e contro il bullismo. Le attività progettate si realizzeranno in linea con l'approccio dell'Inclusive education: inclusione di studenti con disabilità, BES o altri svantaggi. Grazie ad esperienze collaborative gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati. Gli interventi progettati daranno la condivisione di spazi, esperienze, competenze che ciascuno dei partecipanti pone ed offre ad altri in un'ottica di 'formatore e formato'. Le strategie previste per il coinvolgimento di destinatari in difficoltà di tipo sociale o culturale sono:

1. gruppi operativi per l'inclusione, apprendimenti e autonomia attraverso attività di socializzazione per apprendere cooperando e sperimentando, divenendo così, protagonista della crescita;
2. sostenere gli allievi nel recepire adeguatamente il giusto spirito dell'inclusione tramite strategie ispirate alla mediazione e alla comunicazione;
3. favorire relazioni di collaborazione che il percorso formativo non sia finalizzato a se stesso, ma sia spendibile nella vita pratica quotidiana;
4. sviluppare senso di autoefficacia e sentimenti di autostima



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.

Il progetto, il cui scopo principale è quello di migliorare le competenze dei nostri alunni, prevede una valutazione in termini di impatto sui destinatari. A tal fine verranno utilizzate delle rubriche di valutazione per le competenze acquisite. La rubrica è lo "strumento" di valutazione per identificare e chiarire aspettative specifiche relative a una data prestazione e per indicare come si sono raggiunti gli obiettivi prestabiliti nelle quali verranno indicate le prestazioni realizzate dagli alunni, i criteri di valutazione (per i quali si terranno in considerazione i traguardi delle competenze fissate per il primo ciclo scolastico) e i descrittori dei livelli. La rubrica sarà condivisa con gli alunni partecipanti e con i relativi genitori a fine di rendere più chiaro il percorso da seguire e indirizzare meglio le azioni dei partecipanti. Alla fine del progetto, che propone una serie di attività da effettuare con metodi attivi di apprendimento ed esperenziali, inoltre si procederà ad un momento di debriefing, processo in cui gli alunni che sono stati coinvolti e che hanno vissuto le esperienze proposte nel progetto sono condotti ad una discussione intenzionale di questa esperienza. L'analisi di questa esperienza è necessaria per avere un insight di essa e del suo impatto. E' un momento utile per evidenziare ciò che è stato recepito dagli alunni come un punto di forza o viceversa, ciò che può essere migliorato in una prospettiva di replicabilità del progetto.

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).

Tutte le attività, descritte nelle varie fasi, le metodologie e i risultati del progetto saranno pubblicati sul sito web istituzionale. Il sito web permette di diffondere e condividere contenuti didattici ed educativi. Tutti coloro che vorranno replicare il progetto potranno scaricare le linee guida delle attività e conoscere tutti i consigli per ricrearla al meglio con la propria classe, in qualsiasi parte dell'Italia. La promozione di tale diffusione avverrà tramite i canali social sia della scuola che dei partner coinvolti (Facebook, blog, video tutorial su Youtube, Twitter, ecc.). Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico al quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza. L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio dedicato da uno dei partner. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola



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 S.M. G. CARDUCCI - SAN
CATALDO (CLMM029001)

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.

Secondo Jonassen l'ambiente di apprendimento dovrebbe dare enfasi alla costruzione della conoscenza e non alla sua riproduzione, permettere costruzioni di conoscenze dipendenti dal contesto e dal contenuto e favorire la costruzione cooperativa della conoscenza, attraverso negoziazione sociale. E' per questo motivo che fin dalla fase di progettazione è prevista la presenza di una componente genitoriale alla quale si farà riferimento anche durante lo svolgimento del progetto. Anche a tale componente, oltre che agli alunni partecipanti al progetto, verrà chiesto, al termine delle attività previste, un momento di "restituzione" delle attività (debriefing) allo scopo di migliorare l'efficacia dell'azione progettuale in un'ottica di replicabilità. Inoltre, per rendere il progetto quanto più efficace possibile, all'inizio di ogni attività progettata nei diversi moduli sarà chiesto ai partecipanti, di compilare un questionario dal quale risulti chiaramente quali siano le loro aspettative. Il progetto infatti, nonostante fissi alcuni aspetti e alcune modalità di svolgimento delle diverse attività previste, è caratterizzato da un'alta "plasticità" ovvero capacità di adeguarsi ai bisogni effettivi e reali dei nostri alunni senza perdere di vista lo scopo principale che è quello di elevare il livello di competenze acquisite dagli alunni in italiano, lingue e matematica.



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
Azioni specifiche: Diritto al successo formativo	PTOF, Allegato C, Pag 3 e segu	http://www.carduccisancataldo.gov.it/storage/002/2015-2016/ptof_allegato_c_azioni_specifiche_revisionato_a.pdf
Comunicazione ed espressione	PTOF pag.24 e seguenti	http://www.carduccisancataldo.gov.it/storage/002/ptof_2016-19__revisionato_2016.pdf
La realtà e i suoi problemi	PTOF, Pag. 22 e seguenti	http://www.carduccisancataldo.gov.it/storage/002/ptof_2016-19__revisionato_2016.pdf
Percorsi di integrazione ed ampliamento finalizzati all'innovazione della didattica e allo sviluppo delle competenze chiave e di cittadinanza relativi all'A.S. 2016-2017	PTOF pag. 31 e seguenti	http://www.carduccisancataldo.gov.it/storage/002/ptof_2016-19__revisionato_2016.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 ega to
Collaborazione mirata alla concessione di strutture attrezzate di proprietà dell'Ente Locale.	1	Comune di San Cataldo	Dichiarazione di intenti	1665/C3 5.01	08/05/2017	Si
Messa a disposizione, a titolo gratuito, di strutture e personale per la realizzazione di attività ludico-didattiche previste nel progetto.	1	Ispettorica Salesiana Sicula	Dichiarazione di intenti	1686/C3 5	11/05/2017	Si
Messa a disposizione di personale specializzato per la guida agli alunni durante le attività propedeutiche alla stampa di un giornalino.	1	C4 VISUAL SOC.COOP.	Dichiarazione di intenti	1725/C3 5	13/05/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Condivisione di personale specializzato per la realizzazione delle attività relative al progetto.	CLIS01400A 'A. MANZONI E F. JUVARA	1693/C3 5	11/05/20 17	Si

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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



Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
School Scoop	€ 4.977,90
APP-rendere con i fumetti	€ 4.977,90
Funny maths	€ 4.977,90
Ready for maths storytelling?	€ 4.977,90
Impariamo dalla realtà	€ 4.977,90
Scienziati per un giorno	€ 4.977,90
Learning by doing and by loving	€ 4.977,90
Improving English by communicating	€ 4.977,90
Moi, reporteur en herbe!	€ 4.977,90
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.801,10

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: School Scoop

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	School Scoop



Descrizione modulo	<p>Il progetto "School scoop", relativo alla realizzazione di un giornalino scolastico on line, mira alla promozione intenzionale della lingua scritta e al conseguimento delle competenze di base in lingua italiana, attraverso la trattazione di tematiche a vicine agli alunni con l'uso integrato del codice verbale, del codice iconico – grafico e del linguaggio digitale. Oltre a comprendere i meccanismi base dei messaggi comunicativi, gli alunni comprenderanno come si stila un articolo di giornale, approfondendo varie tematiche e lavorando in gruppo responsabilmente per il raggiungimento di un lavoro comune. Tale attività accrescerà la capacità di progettazione, stesura e revisione nell'esposizione scritta, le competenze relazionali e l'inclusione, nonché le competenze digitali, dato che il giornale sarà pubblicato sul sito della scuola e gli articoli potranno essere commentati nel forum del sito. Sarà insediata una sorta di piccola redazione dove ogni studente avrà, a seconda delle proprie inclinazioni, un ruolo specifico in un ambito di lavoro. E' prevista la pubblicazione del giornalino che avrà cadenza quindicinale. Il progetto sarà articolato in tre diverse sezioni: notizie scolastiche (elezioni degli organi di rappresentanza, interviste al Dirigente Scolastico, piccoli resoconti dell'attività di istituto o sondaggi on line), notizie locali (i ragazzi seguiranno gli eventi e le novità che interesseranno gli enti locali durante l'anno), notizie nazionali (i ragazzi si confronteranno con i grandi quotidiani nazionali, verranno analizzati gli articoli principali e gli stessi partecipanti al progetto si troveranno alle prese con la stesura di articoli relativi ai grandi temi e problematiche del paese). Il giornalino prevede inoltre una piccola serie di "rubriche" relative allo sport, al cinema, alla musica, al teatro e alla moda e una pagina dedicati ai rebus, cruciverba e giochi linguistici. Il progetto, in definitiva, vuole essere un modo per rendere gli studenti protagonisti della vita scolastica e delle vicende del mondo che ci circonda, con l'obiettivo di sviluppare e accrescere le competenze linguistiche e lo spirito critico dei ragazzi che dovranno raccontare la realtà scolastica in cui si trovano dal loro punto di vista. La verifica del lavoro svolto consisterà nella realizzazione stessa del giornalino e la valutazione terrà conto della partecipazione, dell'impegno, del livello di competenza linguistico raggiunto nell'elaborazione dei testi.</p>
Data inizio prevista	07/11/2017
Data fine prevista	21/03/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	CLMM029001
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: School Scoop

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli



Modulo: Lingua madre
Titolo: APP-rendere con i fumetti

Dettagli modulo

Titolo modulo	APP-rendere con i fumetti
Descrizione modulo	<p>Il percorso di questo modulo propone di far conseguire agli alunni le competenze base della lingua italiana attraverso la realizzazione di un fumetto on-line, una tecnica e una modalità espressiva affascinante ispirata congiuntamente ai linguaggi visivi e digitali: La scelta del fumetto come modalità espressiva ha una forte valenza pedagogica e didattica, perché la pluralità dei suoi linguaggi consentirà di cimentarsi in una narrazione su più piani che incentiverà la motivazione nell'apprendimento delle regole morfo-sintattiche e delle funzioni comunicative attivate nei dialoghi. Il lavoro con tutti i codici espressivi del fumetto, inoltre, attiverà processi cognitivi di comprensione, analisi e produzione dei messaggi verbali, potenzierà la creatività degli alunni con la visualizzazione grafica e la realizzazione digitale, faciliterà l'inclusione nelle situazioni di difficoltà di apprendimento grazie al lavoro di gruppo propedeutico alla realizzazione del fumetto.</p> <p>Gli alunni saranno impegnati in varie fasi: produzione di un racconto ambientato in un contesto spazio-temporale riguardante una tematica vicina al vissuto degli alunni, divisione in sequenze del testo come base per le vignette del fumetto e scelta della veste grafica tra le varie possibilità offerte dagli applicativi disponibili sulla rete. Infine avverrà la trasposizione della sequenza narrativa nello story board dell'applicazione per realizzare un fumetto digitale.</p> <p>Il progetto, in definitiva, supportato dall'uso delle tecnologie multimediali, vuole raggiungere il traguardo delle competenze base in lingua italiana con una modalità accattivante e affine ai modelli comunicativi dei giovani.</p>
Data inizio prevista	15/04/2017
Data fine prevista	20/05/2017
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: APP-rendere con i fumetti

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli



Modulo: Matematica
Titolo: Funny maths

Dettagli modulo

Titolo modulo	Funny maths
Descrizione modulo	Lo scopo del modulo è quello di recuperare le competenze nell'area logico-matematica negli alunni che presentano evidenti difficoltà spesso associate ad un atteggiamento negativo nei confronti della disciplina utilizzando tecniche innovative, anche multimediali e compiti autentici che possano coinvolgere attivamente gli alunni. Il modulo verrà strutturato nel modo seguente: nella prima fase verranno proposti i contenuti; nella fase successiva saranno gli alunni a gestire quanto appreso attraverso il gioco (costruzione e allenamento); nella terza fase ci sarà la valutazione delle competenze acquisite. L'attività principale sarà dunque la creazione di veri e propri giochi da tavola utilizzando i contenuti matematici. In tal modo sarà stimolata la creatività degli alunni che oltre a costruire il gioco con una veste grafica attraente, ne stabiliranno le regole. Il gioco diventerà leva motivazionale nell'insegnamento/apprendimento della matematica, contribuirà a sdrammatizzare una materia normalmente considerata ostica e stimolerà il coinvolgimento diretto dell'alunno innescando processi di cooperative learning. Il gioco, infatti, mette in campo delle dinamiche competitive che creano le condizioni favorevoli per focalizzare concetti, porre domande ed in ultima analisi acquisire competenze. Nel contesto del gioco nessuno si può distrarre, sono necessari prontezza, intuito, spirito di osservazione poiché occorre portare la squadra alla vittoria. Saranno trattati i seguenti contenuti: poligoni e aree, teorema di Pitagora, proporzioni e loro applicazioni (percentuale), l'insieme Q e le operazioni in esso. La valutazione verrà effettuata sia sul prodotto finale che sul processo che ha portato alla sua realizzazione. Verranno costruite delle rubriche di valutazione, concordate con gli alunni, in cui verranno indicate le attività con i relativi criteri e descrittori. La condivisione e la coprogettazione della rubrica diventano in tal modo un'ulteriore opportunità di apprendimento. Al termine del modulo gli alunni potranno condividere i materiali prodotti con i loro compagni di classe ed eventualmente continuare questo percorso.
Data inizio prevista	12/02/2018
Data fine prevista	14/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CLMM029001
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Funny maths

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		19	1.977,90 €



	TOTALE					4.977,90 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Ready for maths storytelling?

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ready for maths storytelling?
Descrizione modulo	Lo scopo del modulo è quello di recuperare le competenze nell'area logico-matematica negli alunni che presentano evidenti difficoltà spesso associato ad un atteggiamento negativo nei confronti della disciplina utilizzando tecniche innovative, anche multimediali e compiti autentici che possano coinvolgere attivamente gli alunni. Il modulo verrà strutturato nel modo seguente: nella prima fase verrà proposta e realizzata una atipica caccia al tesoro in cui gli alunni dovranno trovare la "matematica" nella vita quotidiana, in oggetti, azioni o in luoghi comuni; nella fase successiva, in brainstorming, il docente selezionando tra le informazioni reperite dagli alunni utilizzerà quelle ritenute più utili per veicolare i contenuti. Nella seconda fase ci chiederà agli alunni di raccontare l'esperienza della caccia al tesoro vissuta sotto forma di storytelling, utilizzando solo testo, testo e immagini, video e/o sonoro. La scelta dello storytelling come strumento per produrre un prodotto finale nasce dall'esigenza di creare motivazione nell'alunno. Narrare significa condividere idee, pensieri, esperienze, valori, conoscenze creando un legame tra chi narra e chi ascolta. In tal modo, congiungendo la narrazione alla matematica, si contribuirà a rendere più coinvolgente la matematica considerata spesso incomprensibile e avulsa dalla realtà. Il digital storytelling è la creazione di un racconto attraverso l'utilizzo di vari canali sensoriali in cui gli alunni narratori dovranno impegnarsi nel saper catturare l'attenzione e l'interesse di chi ascolta con le giuste tecniche e contemporaneamente acquisire competenze. Il compito del docente nello storytelling è quello di aiutare i narratori a "raccontare" la matematica della quotidianità e a renderla comprensibile e fruibile. La valutazione verrà effettuata sia sul prodotto finale che sul processo che ha portato alla sua realizzazione. Verranno costruite delle rubriche di valutazione, concordate con gli alunni, in cui verranno indicate le attività con i relativi criteri e descrittori. La condivisione e la coprogettazione della rubrica diventano in tal modo un'ulteriore opportunità di apprendimento. Al termine del progetto gli alunni potranno condividere il video prodotto con i loro compagni di classe ed eventualmente continuare questo percorso.
Data inizio prevista	12/02/2018
Data fine prevista	14/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	CLMM029001
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ready for maths storytelling?



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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Impariamo dalla realtà

Dettagli modulo

Titolo modulo	Impariamo dalla realtà
Descrizione modulo	Lo scopo del modulo è quello di recuperare le competenze nell'area logico-matematica negli alunni che presentano evidenti difficoltà spesso associate ad un atteggiamento negativo nei confronti della disciplina utilizzando tecniche innovative e compiti autentici che possano coinvolgere attivamente gli alunni. Tali strategie permetteranno di superare l'approccio tradizionale alla matematica e ne agevoleranno l'apprendimento. Il modulo verrà strutturato nel modo seguente: nella prima fase verranno trattati i contenuti; nella seconda fase saranno somministrati dei compiti autentici nei quali, partendo da situazioni concrete, gli alunni saranno portati a mobilitare le proprie risorse per trovare delle soluzioni. Ciascun compito autentico proposto sarà finalizzato alla creazione di un prodotto finale (locandina, brochure, video) che potrà essere socializzato a scuola come stimolo per la realizzazione di ulteriori compiti autentici. Nella terza fase ci sarà la valutazione delle competenze acquisite. La scelta del compito autentico punta sulla motivazione. Si tratta, infatti, di una situazione di apprendimento in cui è palese la connessione diretta tra la matematica ed il mondo reale. In questo contesto gli alunni sono sollecitati a replicare i modi con cui le conoscenze e le abilità sono applicate in situazioni concrete, diventando attori del proprio processo di apprendimento. Con la prestazione autentica viene dunque superata la dicotomia tra l'uso dei contenuti nei contesti scolastici e quelli utilizzati nei contesti reali. Nell'ultima fase il docente proporrà agli alunni di creare ex novo un compito di realtà scegliendo una situazione problematica da risolvere ambientata in un contesto familiare (per esempio nel proprio nucleo familiare, quartiere o nell'intero paese). La valutazione verrà effettuata sia sul prodotto finale che sul processo che ha portato alla sua realizzazione. Verranno costruite delle rubriche di valutazione, concordate con gli alunni, in cui verranno indicate le attività con i relativi criteri e descrittori. La condivisione e la coprogettazione della rubrica diventa in tal modo essa stessa una ulteriore opportunità di apprendimento. Al termine del progetto gli alunni potranno condividere il materiale realizzato con i loro compagni di classe ed eventualmente.
Data inizio prevista	12/03/2018
Data fine prevista	14/05/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore 30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Impariamo dalla realtà

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli
Modulo: Scienze
Titolo: Scienziati per un giorno

Dettagli modulo

Titolo modulo	Scienziati per un giorno
Descrizione modulo	<p>Lo scopo del modulo è quello di recuperare le competenze nell'area scientifica cercando di stimolare negli alunni un approccio positivo alla disciplina suscitandone la curiosità e l'interesse. Si proporrà agli alunni un compito autentico per il quale indossare i panni degli scienziati per poi allestire una mostra di manufatti da essi creati. Gli alunni, suddivisi in piccoli gruppi lavoreranno con la group investigation per approfondire alcune delle tematiche proposte dal docente, scegliendo dei sottoargomenti ritenuti più interessanti o più vicini alle loro inclinazioni. Il Group Investigation è basato sul metodo scientifico (problem posing e problem solving), sull'indagine utile a risolvere un quesito a carattere scientifico, e sul debate. Si tratta di una tipologia di cooperative learning, mediante la quale gli alunni, organizzati in gruppi, scoprono e approfondiscono alcuni argomenti e i loro aspetti secondari che in seguito condivideranno con il grande gruppo. Attraverso questa metodica si punterà a potenziare le abilità cognitive e a recuperare le conoscenze di base ma si svilupperanno anche le capacità di deduzione, sintesi, risoluzione di problemi, tipiche del metodo scientifico. Il lavoro in gruppo sarà effettuato in un ambiente di apprendimento basato sulla sperimentazione e ciò servirà a promuovere un atteggiamento positivo nei confronti dell'apprendimento sviluppando contemporaneamente abilità sociali, senso di responsabilità e autonomia all'interno del gruppo. I contenuti proposti saranno la riproduzione, DNA, genetica e biologia molecolare, il sistema nervoso e gli organi di senso. Nella prima fase verranno proposti a grandi linee gli argomenti stabiliti. Nella seconda fase gli alunni procederanno con la group investigation. Nella terza fase produrranno i manufatti di varia natura e tipologia utilizzando diversi materiali e organizzeranno una mostra alla quale saranno invitati tutti gli alunni della scuola e i loro genitori. La mostra potrebbe essere la prima edizione di una serie da ripetere negli anni successivi. Nella quarta fase ci sarà la valutazione delle competenze acquisite. La valutazione verrà effettuata sia sul prodotto finale che sul processo che ha portato alla sua realizzazione. Verranno costruite delle rubriche di valutazione, concordate con gli alunni, in cui verranno indicate le attività con i relativi criteri e descrittori. La condivisione e la coprogettazione della rubrica diventa in tal modo essa stessa una ulteriore opportunità di apprendimento.</p>



Data inizio prevista	12/02/2018
Data fine prevista	14/05/2018
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	CLMM029001
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scienziati per un giorno

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Learning by doing and by loving

Dettagli modulo

Titolo modulo	Learning by doing and by loving
----------------------	---------------------------------



Descrizione modulo	<p>Il progetto "Learning by doing and by loving" oltre a stimolare l'apprendimento di una seconda lingua per acquisire una cittadinanza europea vuole anche offrire agli alunni l'opportunità di recuperare, consolidare ed ampliare le loro competenze linguistiche. Pertanto le finalità di questo progetto saranno quelle di creare interesse verso l'apprendimento delle lingua inglese, sviluppare la consapevolezza della lingua come strumento di comunicazione, sviluppare un'attitudine positiva nei confronti dei altre culture e sviluppare in modo integrato le abilità ricettive e produttive ovvero essere in grado di comprendere (leggere e ascoltare) e di comunicare o farsi capire (parlare, scrivere, interagire).</p> <p>Si farà quindi ricorso all'"apprendimento autentico" in quanto le attività autentiche permetteranno agli studenti di compiere scelte e di riflettere sul loro apprendimento sia individualmente che come gruppo.</p> <p>Quindi le modalità di misurazione delle competenze acquisite saranno particolarmente legati alla competenza di uso della lingua in contesti comunicativi.</p> <p>I momenti di lavoro di gruppo e/o con l'insegnante esperto costituiranno il banco di prova di quanto appreso individualmente. Si farà anche uso delle ICT anche attraverso You Tube e/o digital storytelling per stimolare ulteriormente l'apprendimento e agevolare l'uso di mezzi di comunicazione digitale.</p> <p>Tutto ciò li aiuterà anche a migliorare i rapporti interpersonali e ad acquisire una maggiore autostima, strumenti fondamentali per una completa crescita personale.</p> <p>Metodologia e didattica linguistica utilizzate saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Role playing • Cooperative learning • Pair work • Tutoring per favorire l'inserimento di alcuni alunni con maggiore difficoltà • Full-Immersion
Data inizio prevista	01/03/2018
Data fine prevista	03/05/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	CLMM029001
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Learning by doing and by loving

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Improving English by communicating



Dettagli modulo

Titolo modulo	Improving English by communicating
Descrizione modulo	<p>Il progetto "Improving English by communicating" è indirizzato agli allievi con difficoltà relazionali, di apprendimento e con bassi livelli di competenze linguistiche. Esso privilegia anche una didattica efficace ed inclusiva, basata sulla cooperazione, sullo scambio di competenze e conoscenze, che dia spazio alla dimensione metacognitiva e di riflessione sulla lingua, che preveda un uso sempre maggiore della tecnologia e che attivi costantemente tutti i canali di apprendimento, per cui saranno anche proposte strategie e attività che possono essere considerate BES Friendly.</p> <p>Lo studio della lingua-civiltà inglese mirerà a fare acquisire allo studente la consapevolezza che saper parlare un'altra lingua significa comunicare con una cultura diversa dalla nostra che gli permetterà di allargare i propri orizzonti culturali, sociali e umani, acquisire un'educazione alla comprensione e al rispetto degli altri e operare confronti con la propria cultura e il proprio vissuto personale.</p> <p>L'utilizzo della lingua inglese in situazione di comunicazione stimolerà gli alunni maggiormente in difficoltà e con bassi livelli di competenze linguistiche a relazionarsi con il mondo circostante migliorando così i rapporti interpersonali e acquisendo nel contempo fiducia in se stessi.</p> <p>Pertanto le attività saranno organizzate in modo da permettere un continuo scambio linguistico con il gruppo e con l'esperto madre-lingua per dare ai destinatari l'opportunità di arricchimento delle competenze comunicative in lingua inglese in modo piacevole e motivante e nel contempo permetterà il recupero e il consolidamento delle strutture lessicali-grammaticali non pienamente acquisite.</p> <p>La simulazione di situazioni comunicative in lingua inglese si riferirà a contesti di vita quotidiana e a bisogni di tipo concreto.</p> <p>L'intervento formativo svilupperà, così, in modo integrato le quattro abilità linguistiche. Si farà anche uso delle ICT per stimolare l'apprendimento e per favorire l'utilizzo di "realia" al fine di usare una lingua straniera in contesti reali.</p> <p>Inoltre il ricorso al laboratorio multimediale consentirà di svolgere esercitazioni di ascolto e di controllo fonetico, di auto - valutare il proprio apprendimento, interiorizzare il lessico e le funzioni della lingua ed anche di usare in modo proficuo gli strumenti audiovisivi.</p> <p>Le metodologie utilizzate saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Pairwork • Role playing • Cooperative learning • Full-Immersion
Data inizio prevista	01/02/2018
Data fine prevista	05/04/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	CLMM029001
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Improving English by communicating

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Moi, reporteur en herbe!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Moi, reporteur en herbe!



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo, centrato sugli interessi dei ragazzi, sarà volto a sviluppare le 4 abilità in lingua francese in modo integrato utilizzando codici comunicativi diversi e risorse digitali. Mirerà al consolidamento di strutture e funzioni comunicative di base e al miglioramento dei livelli di competenza degli alunni attraverso la realizzazione di un compito autentico: la creazione di un reportage multimediale sui gusti degli adolescenti, sui loro interessi, su ciò che fanno nel tempo libero e in vacanza (musique, sport, ordi, jeux vidéo, sorties avec les amis et en famille, lecture, lieux et activités de vacances etc).</p> <p>Il percorso sarà agganciato alle attività curricolari antimeridiane, e gli alunni, guidati da un esperto di madre lingua francese, rinforzeranno e reimpiegheranno strutture e funzioni comunicative del curricolo d'istituto al fine di elevare le proprie competenze nella seconda lingua straniera e conseguire il successo formativo. L'azione didattica intersecandosi con il loro vissuto extrascolastico contribuirà a valorizzare competenze informali e non formali, favorirà l'empowerment cognitivo e motivazionale e stimolerà l'alunno a rischio di insuccesso scolastico a divenire soggetto creativo e partecipe, con un maggiore grado di autonomia e di autostima.</p> <p>L'aula sarà organizzata come laboratorio linguistico in cui il gruppo di apprendimento opererà in modo interattivo attraverso strategie di cooperative learning e di tutoraggio tra pari; l'esperto di madre lingua francese solleciterà e incoraggerà gli alunni, nel piccolo e nel grande gruppo, a parlare dei loro gusti, dei loro interessi, delle attività che amano svolgere nel tempo libero e in vacanza.</p> <p>Le conversazioni con l'esperto, il role play, le interviste tra pari, le registrazioni e le riprese video nonché le eventuali trascrizioni di registrazioni o la registrazione di commenti, promuoveranno la pratica linguistica integrata delle abilità di base; il lancio di un sondaggio sul tema del tempo libero, da effettuare tra coetanei delle loro classi di appartenenza, promuoverà in maniera più specifica lo sviluppo di competenze nella lingua scritta attraverso la redazione di un questionario per la cui diffusione gli alunni potranno utilizzare le risorse digitali (google forms, sito della scuola, blog...etc). Visite presso luoghi del territorio legati al tempo libero, foto, redazione di didascalie, costruzione di schede lessicali arricchiranno il patrimonio linguistico in modo accattivante.</p> <p>Infine gli alunni potranno "raccontare" e condividere i dati raccolti e documentare la loro esperienza attraverso la realizzazione di un reportage multimediale da pubblicare sul sito della scuola, o anche la creazione di un semplice ebook utilizzando applicativi open source.</p> <p>La valutazione degli apprendimenti sarà effettuata durante le attività, attraverso apposite rubriche create sulla base di criteri di qualità riferibili a comportamenti osservabili e misurabili e opportunamente condivise coi discenti. Il lavoro di gruppo favorirà l'attivazione di processi cognitivi diminuendo il senso di inadeguatezza rispetto alla performance e svilupperà la capacità di collaborare per il conseguimento del bene comune.</p> <p>L'eventuale inserimento nel gruppo di apprendimento di 4 alunni che abbiano un livello di competenze buono potrà essere stimolante nelle attività di cooperative learning oltre che essere rassicurante per gli allievi in difficoltà.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>10/01/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/04/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Lingua straniera</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>CLMM029001</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Moi, reporter en herbe!



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEIpon
2014-2020Ministero 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 S.M. G. CARDUCCI - SAN
CATALDO (CLMM029001)

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		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Conquistiamo la BASE!	€ 44.801,10
TOTALE PROGETTO	€ 44.801,10

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 35892)
Importo totale richiesto	€ 44.801,10
Num. Delibera collegio docenti	1698/C13
Data Delibera collegio docenti	11/05/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	1695/C13
Data Delibera consiglio d'istituto	11/05/2017
Data e ora inoltro	14/05/2017 23:29:16
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
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>School Scoop</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>APP-rendere con i fumetti</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Funny maths</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Ready for maths storytelling?</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Impariamo dalla realtà</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Scienziati per un giorno</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Learning by doing and by loving</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Improving English by communicating</u>	€ 4.977,90	



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 S.M. G. CARDUCCI - SAN
CATALDO (CLMM029001)

10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Moi, reporteur en herbe!</u>	€ 4.977,90	
	Totale Progetto "Conquistiamo la BASE!"	€ 44.801,10	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 44.801,10	