



Candidatura N. 1011680 4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO DI ESINE
Codice meccanografico	BSIC83800Q
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CHIOSI N.4
Provincia	BS
Comune	Esine
CAP	25040
Telefono	036446057
E-mail	BSIC83800Q@istruzione.it
Sito web	www.icesine.it
Numero alunni	907
Plessi	BSAA83801L - SCUOLA DELL'INFANZIA STATALE BSAA83802N - SCUOLA INF.DON BETTONI COSTANTE BSAA83803P - SCUOLA INFANZIA STATALE- ESINE BSAA83804Q - SCUOLA INFANZIA STATALE-COGNO BSEE83801T - SCUOLA PRIMARIACADUTI NEI LAGER BSEE83802V - SCUOLA PRIMARIA DI SACCA BSEE83803X - SCUOLA PRIMARIA DI PIAMBORNO BSEE838041 - OSPEDALE DELLA VALLE CAMONICA BSIC83800Q - ISTITUTO COMPRENSIVO DI ESINE BSMM83801R - SECONDARIA MANZONI - PIANCOGNO BSMM83802T - SECONDARIA DON A. SINA ESINE



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 e per la scuola dell'infanzia	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento dell'autonomia personale 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 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti 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 Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali -



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1011680 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	Happy English	€ 4.977,90
Educazione bilingue - educazione plurilingue	Hello Children	€ 4.977,90
Educazione bilingue - educazione plurilingue	First English through code-switching	€ 4.977,90
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	Lingue in teatro	€ 4.977,90
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.911,60

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Laboratorio linguistico	€ 5.082,00
Lingua madre	Giornalisti a scuola	€ 5.082,00
Matematica	Laboratorio matematico	€ 4.977,90
Matematica	Scacco matto 1	€ 4.873,80
Matematica	Scacco matto 2	€ 4.873,80
Matematica	Giocare con la matematica	€ 4.977,90
Scienze	Percorsi ambientali	€ 4.977,90
Scienze	Scienziati in erba	€ 4.977,90
Lingua straniera	Boost your English	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20

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: Il gioco dell'imparare

Descrizione progetto	<p>Attraverso il progetto si vogliono realizzare alcuni percorsi per potenziare e implementare le abilità ritenute indispensabili per un buon sviluppo, favorendo nuovi approcci e modelli di insegnamento/apprendimento capaci di mettere i fanciulli al centro del loro processo formativo. I bambini fin da piccoli mostrano il bisogno di rappresentare emozioni, sentimenti, avvenimenti, situazioni, desideri, per esprimere loro stessi, la loro creatività e fantasia.</p> <p>Questo progetto mira alla promozione delle competenze di base: cognitive, emotive e sociali, volto a favorire lo sviluppo integrale del bambino, anche attraverso l'apertura ad altre culture, a modi diversi di vivere, di pensare e di esprimersi.</p> <p>Il progetto pone l'accento su un concetto fondamentale: ciascuno ha il diritto e la possibilità di esprimere, in maniera personale, originale ed autonoma, le proprie sensazioni, gioie, paure, idee, desideri attraverso l'uso di altri linguaggi oltre a quello delle parole favorendo così la libertà di espressione.</p>
-----------------------------	--

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto è situato in media Valle, in una realtà geografica di fondovalle, fa riferimento a due amministrazioni comunali, Esine e Piancogno, e si compone di 10 plessi (4 plessi di scuola dell'infanzia, 3 plessi di scuola primaria, 2 plessi di scuola secondaria di primo grado e una sezione ospedaliera presso l'ospedale di Valle Camonica) collocati nel raggio di 8/10 km. Nel territorio sono presenti molte problematiche che caratterizzano la società attuale: sempre minore partecipazione allo sviluppo del contesto sociale e tendenza ad appartarsi dalle manifestazioni culturali, religiose, sportive, politiche, ecc. della collettività, che fino a pochi anni fa erano tipiche del nostro contesto sociale e familiare; entrambi i genitori occupati fuori casa molte ore al giorno, il pendolarismo spesso aggrava questa situazione, anzi non sono infrequenti le famiglie nelle quali il padre rientra solo a fine settimana; difficoltà per gli adulti di trovare un equilibrio fra la necessità di proteggere i giovani dai numerosi pericoli esterni e il diritto-dovere di renderli autonomi e responsabili, con conseguente atteggiamento di protezione, di permissività, di giustificazione e a volte di sostituzione.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO DI
ESINE (BSIC83800Q)

Obiettivi del progetto

Indicare gli obiettivi del progetto che si sta

La scuola in collaborazione con il territorio intende raggiungere i seguenti obiettivi: rafforzare le competenze base così da sviluppare nei bambini la capacità di fare scelte, di interagire con gli altri, di rispettare le norme della vita sociale; arricchire l'offerta formativa per creare maggiore socializzazione, integrazione e motivazione nella scuola e sul territorio, con particolare attenzione ai bambini in situazione di disagio; migliorare la qualità dell'inclusione scolastica; migliorare il benessere di tutti gli alunni creando situazioni concrete, dove ogni alunno con le proprie caratteristiche, possa stare bene; prevedere una didattica laboratoriale finalizzata al recupero, potenziamento e valorizzazione delle competenze informali e trasversali; accrescere la capacità di ascolto reciproco e cooperazione per condividere esperienze e sperimentare le peculiarità di ciascuna persona; sviluppare le diverse intelligenze e i relativi linguaggi promuovendo un apprendimento di tipo laboratoriale; promuovere e rafforzare le diverse componenti dell'autonomia personale in ambito scolastico; contribuire, unitamente alle altre agenzie educative, in particolare la famiglia, al conseguimento degli obiettivi di apprendimento; promuovere la libertà di pensiero e di espressione per favorire il dialogo e la cooperazione tra tutte le componenti sociali e le istituzioni.

Caratteristiche dei destinatari

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

La popolazione scolastica è formata da un migliaio di allievi, di cui circa duecento della scuola dell'infanzia, provenienti da famiglie eterogenee: coppie familiari tradizionali, famiglie di fatto, genitori singoli. Si registrano casi di cassa integrazione e si è accentuato il pendolarismo dei padri con rientri solo nel fine settimana. Il Rav e l'Invalsi hanno evidenziato un'utenza che presenta una certa varietà socio-culturale. Recenti sondaggi informali effettuati durante i colloqui con i genitori e i rappresentanti degli stessi hanno evidenziato problematiche che riguardano: la difficoltà dei bambini nel confrontarsi con gli altri e l'inclinazione a porsi al centro dell'attenzione con atteggiamenti sbagliati; la superficialità nell'affrontare le diverse situazioni senza porre la dovuta attenzione; la diffusione di una cultura dell'apparire e del dire, piuttosto che dell'essere e del saper fare. L'obiettivo è quello di creare gruppi eterogenei di alunni per promuovere la coesione interculturale e sociale. Il progetto intende quindi coinvolgere gli alunni e alunne per stimolarli, attraverso il gioco, ad affrontare i problemi, a portare a termine le attività proposte, a trovare soluzioni creative e alternative, ad evidenziare i propri punti di forza e riconoscere i propri punti di debolezza per trovare insieme alle agenzie educative strategie efficaci e stimolanti per non perdere fiducia in sé stessi ed affrontare il percorso scolastico in modo positivo.



Apertura della scuola oltre

Scrivere le informazioni inerenti l'apertura della scuola oltre l'orario curricolare, con particolare riguardo alle tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi

Si considera il progetto un'ottima opportunità di apertura e di dialogo con il territorio, essa permette di attuare attività di potenziamento formativo attraverso percorsi di valorizzazione della dimensione esperienziale con iniziative che coinvolgono le diverse tematiche proposte. In questo modo si sviluppa l'idea delle classi aperte dove il punto cardine è la collaborazione tra allievi e docenti, con ricadute anche sulle famiglie e sul territorio. Il personale interno accetta di buon grado questa attività perché permette di "personalizzare" la scuola con una modalità più dinamica. Per le attività si intende garantire la presenza di figure interne della scuola al fine di supportare e collaborare attivamente nella realizzazione dei moduli proposti. Tali figure potranno essere gli insegnanti, i collaboratori scolastici, il personale di segreteria per garantire il supporto e il buon funzionamento delle attività.

Coinvolgimento del territorio in termini di collaborazioni

Specificare modalità e propositi di collaborazione con gli enti e le altre scuole elencate nelle apposite sezioni; in alternativa le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio./i>

La società entra in relazione con la scuola come utente, quindi portatrice di richieste specifiche e fonte di risorse culturali, educative e finanziarie. Sul territorio dell'istituto e, a più ampio raggio su quello camuno, sono presenti e disponibili alla collaborazione con la scuola nell'elaborazione del progetto educativo vari referenti educativi. La collaborazione con gli Enti Locali, pubblici e privati, è di fondamentale importanza poiché grazie al loro contributo e alla loro esperienza collaborano con la scuola per progettare al meglio il percorso formativo e per dare supporto alla realizzazione e alla buona riuscita delle attività proposte. Per sviluppare questo progetto, l'istituto comprensivo intende collaborare in particolare con i Comuni di Esine e Piancogno, Comitato Genitori di I.C. Esine, oltre che con enti e associazioni con esperienza nei settori della didattica educativa, soprattutto in merito ad alunni in situazioni di disagio. Con queste realtà la scuola intende sviluppare un'azione educativa che forma cittadini in grado di partecipare consapevolmente alla vita sociale locale, ma anche nazionale ed europea.

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.

Il progetto si presenta come una grande opportunità per le scuole di aprirsi maggiormente al territorio e soprattutto di collaborare per la realizzazione di un progetto a più ampio raggio, che prevede l'intervento di altri attori nel processo di apprendimento degli alunni. Il carattere innovativo del progetto è offrire al bambino esperienze laboratoriali che, mantenendolo al centro dell'interesse, prevedano l'utilizzo di tutti i linguaggi verbali e non verbali attraverso la dimensione ludica come situazione base di lavoro. Si privilegeranno metodologie laboratoriali, cooperative learning, peer education, per indurre gli alunni ad agire, osservare, scoprire e concettualizzare. I moduli verranno realizzati grazie anche alla collaborazione di attori esterni alla scuola che potranno portare la loro esperienza professionale a servizio degli alunni, caratterizzando le attività proposte con elementi fortemente pratici e laboratoriali. Le proposte formative e gli interventi educativi proposti avranno l'obiettivo di sviluppare il massimo delle potenzialità degli alunni e di essere in grado quindi di riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio nel loro percorso didattico curricolare.

Inclusività

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

Le azioni si rivolgono prevalentemente a studenti a maggiore rischio sociale con deficit attentivi e/o condizioni socio culturali svantaggiate: alunni che non possiedono una buona comunicazione efficace legata all'insicurezza, alla paura di sbagliare (povertà linguistica); alunni che mostrano difficoltà a mantenere tempi di attenzione prolungati, soprattutto legati alla demotivazione causata dal proprio vissuto socio-culturale, scarsa autostima; alunni con difficoltà di integrazione tra le diverse etnie presenti sul territorio. Il progetto sviluppa principalmente il metodo laboratoriale che favorisce la promozione della didattica attiva e cooperativa, in cui si apprende facendo e collaborando. In questo modo si intende motivare bambini ed alunni a creare nuove passioni, nuovi incontri e nuove relazioni, e stimolare la loro voglia di sapere attraverso attività di "flipped classroom" in cui chi impara è protagonista, di problem solving e di pensiero critico per stimolare l'intelligenza e la creatività e per dare a tutti la possibilità di esprimersi al meglio delle proprie potenzialità. I laboratori permettono di creare un clima particolarmente adatto al raggiungimento degli obiettivi del PTOF di socializzazione, accoglienza e integrazione.

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.

Attraverso il progetto si vogliono raggiungere i seguenti risultati sui destinatari: favorire la partecipazione attiva degli alunni nella costruzione del proprio bagaglio di sapere; favorire lo sviluppo di abilità sociali e collaborative; favorire lo sviluppo di alcune competenze relative alle varie aree del sapere; innalzare il livello di prestazioni degli alunni; realizzare un successo formativo diffuso coerente con le potenzialità individuali; ridurre la disparità degli esiti (con particolare riferimento agli alunni non italofofoni); ridurre la disparità degli esiti tra gli ordini scolastici. Il progetto prevede azioni utili all'analisi degli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio, nonché ad osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze: ogni studente sarà stimolato all'apprendimento finalizzato alla realizzazione di un prodotto, da portare a termine singolarmente o in gruppo, e ci sarà modo di toccare con mano il livello di apprendimento maturato dai singoli alunni. La comunità scolastica e il territorio potranno godere dei risultati del progetto e replicare le attività progettuali in autonomia per gli anni successivi. Per raccogliere il punto di vista dei partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto, verranno proposte attività di conversazione in piccolo gruppo per comprendere il gradimento dello svolgimento e per valutarne l'esito finale.

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

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

Il progetto verrà pubblicizzato attraverso il sito della scuola e VOLI, la piattaforma di tutti gli Enti (Scuole e Comuni) della Valle Camonica, per dare una maggiore visibilità al progetto e quindi maggiore diffusione anche presso altre istituzioni scolastiche e il territorio. Attraverso la pubblicità si vuole condividere la conoscenza e l'esperienza didattica, porsi come risorsa per altri studenti e docenti che vogliono intraprendere tali percorsi. Tutti i materiali realizzati nell'ambito del progetto verranno pubblicati e resi disponibili alla scuola e al territorio in modo possano essere presi come esempio e le attività progettuali possano essere replicate in autonomia per gli anni successivi sia all'interno dell'istituto scolastico che all'esterno. In tal modo la comunità scolastica intera e il territorio potranno godere dei risultati del progetto che, replicato in maniera strutturale, potrà consentire una progressiva diffusione massiva delle competenze sviluppate, inizialmente da pochi. La replicabilità del progetto con competenze interne consentirà inoltre la creazione progressiva di materiale didattico complementare a quello tradizionale, disponibile per tutta la comunità. I risultati del progetto saranno inoltre sintetizzati in un documento di Best Practice pubblicato sul sito della scuola e accessibile da chiunque al fine di favorire la replicabilità dell'iniziativa.



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 DI
ESINE (BSIC83800Q)

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.

Con il progetto si vogliono valorizzare gli elementi di innovazione didattica che realizzino con efficacia un insegnamento e un apprendimento orientati al successo formativo di ogni studente. Per questo si vogliono coinvolgere tutti i protagonisti della scuola, dai docenti per sviluppare al massimo il potenziale di ogni studente, agli studenti per raggiungere il successo formativo, ai genitori per accompagnare i loro figli nel percorso scolastico, con lo scopo di valorizzare le potenzialità di ciascuno, sviluppare le competenze base, comprese quelle sociali e di cittadinanza, mettere in relazione tutte le discipline con il mondo reale, creare sinergie, rendere la scuola un punto di eccellenza. Durante le assemblee di inizio anno scolastico verrà comunicato il progetto ai genitori che verranno invitati a dare la disponibilità per la partecipazione dei propri figli. Le famiglie saranno inoltre coinvolte nella collaborazione per la presentazione al territorio e la diffusione dei progetti realizzati, come ad esempio l'allestimento di mostre, stand, l'organizzazione di incontri. Con gli studenti coinvolti verranno approfonditi gli obiettivi di progetto all'inizio di ogni percorso al fine di coinvolgerli direttamente nella scelta dei contenuti di dettaglio da trattare. Gli studenti saranno inoltre protagonisti attivi nella realizzazione di tutti i contenuti creativi relativi al progetto.



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
Attività di educazione al rispetto dei diritti umani e democratici e delle regole del vivere civile	pag 20	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/
Attività opzionali di integrazione che valorizzino le diverse intelligenze	pag 16	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/
Laboratori di Educazione alle emozioni, alla affettività, alla sessualità	pag 16	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/
Laboratori di giochi cooperativi ed educazione alle relazioni	pag 20	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/
Percorsi di lettura di messaggi non verbali	pag 21	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/
Potenziamento motorio Scuola Primaria/Infanzia	pag 23	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/
Progetti per l'approccio alla lingua Inglese nelle Scuole dell'Infanzia	pag 24	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All'egato
Supporto alla realizzazione e pubblicità del progetto; Messa a disposizione degli spazi e scuolabus; Collaborazione per l'apertura al territorio.	1	Comune di Esine	Dichiarazione di intenti	1021/IV.5	04/05/2018	Sì
Supporto alla realizzazione e pubblicità del progetto; Messa a disposizione degli spazi e scuolabus; Collaborazione per l'apertura al territorio.	1	Comune di Piancogno	Dichiarazione di intenti	995/IV.5	03/05/2018	Sì
Coordinamento tra l'attività didattica e il territorio; Organizzazione incontri, eventi formativi, mostre, ecc. per docenti, famiglie e popolazione; Collaborazione per l'apertura al territorio.	1	Comitato Genitori dell'Istituto Comprensivo di Esine	Dichiarazione di intenti	1034/IV.5	04/05/2018	Sì

Collaborazioni con altre scuole



Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Happy English	€ 4.977,90
Hello Children	€ 4.977,90
First English through code-switching	€ 4.977,90
Lingue in teatro	€ 4.977,90
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.911,60

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue

Titolo: Happy English

Dettagli modulo

Titolo modulo	Happy English
Descrizione modulo	<p>Il progetto è rivolto ai bambini di 4 e 5 anni della scuola dell'infanzia. La prospettiva educativa-didattica sarà incentrata sulle abilità di ascolto e comprensione. Il gioco rappresenterà uno strumento didattico indispensabile: verranno proposte situazioni linguistiche legate all'esperienza del bambino attraverso giochi di gruppo con l'uso dei cinque sensi e del corpo.</p> <p>OBIETTIVI: Ascoltare, ripetere e memorizzare vocaboli, canzoni e filastrocche (obiettivo fonetico e lessicale). Saper comunicare con richieste semplici (obiettivo comunicativo).</p> <p>CONTENUTI: sensibilizzare il bambino alla società multietnica e multiculturale di cui fa parte.</p> <p>METODOLOGIA: stimolare e rafforzare la curiosità dei bambini attraverso l'esplorazione, la partecipazione e il gioco (individuale, a coppie o in gruppo). È previsto anche l'utilizzo di materiale multimediale strutturato.</p> <p>RISULTATI ATTESI: avvicinare e far familiarizzare il bambino ad altre culture, aiutandolo a comunicare usando codici espressivi diversi dalla propria lingua, anche in previsione dell'ingresso alla scuola primaria.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE: al termine di ogni fase del progetto è prevista una valutazione attraverso l'osservazione sistematica e schede operative.</p>
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	31/08/2020
Tipo Modulo	Educazione bilingue - educazione plurilingue
Sedi dove è previsto il modulo	BSAA83802N BSIC83800Q
Numero destinatari	19 Allievi (scuola dell'infanzia)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Happy English

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: Educazione bilingue - educazione plurilingue

Titolo: Hello Children

Dettagli modulo

Titolo modulo	Hello Children
Descrizione modulo	<p>Il progetto è rivolto ai bambini e le bambine di 4 e 5 anni frequentanti la scuola infanzia, in un gruppo eterogeneo per età.</p> <p>OBIETTIVI: Prendere coscienza di un altro codice linguistico; Acquisire capacità di comprensione e produzione; Stimolare la curiosità dei bambini ed abituarli a considerare e usare altri codici espressivi e di comunicazione anche in previsione all'ingresso nella scuola primaria.</p> <p>CONTENUTI: La volontà di sensibilizzare il bambino alla lingua straniera sin dalla scuola dell'Infanzia si basa sulle seguenti considerazioni: la società multietnica e multiculturale in cui il bambino di oggi è inserito fa emergere il bisogno educativo e formativo relativo alla conoscenza di una seconda lingua (inglese). L'apprendimento in età precoce favorisce l'acquisizione di L2.</p> <p>Il percorso si propone l'apprendimento delle abilità di base: salutare, presentarsi, contare 1 – 10 riconoscere i principali colori, identificare oggetti ed animali, fare una richiesta, memorizzare semplici canti in L2.</p> <p>METODOLOGIA: si prevede una metodologia interattiva, che permette alle bambine e ai bambini di stimolare e rafforzare la propria curiosità e creatività e le proprie attitudini attraverso il gioco, l'esplorazione, l'improvvisazione, la composizione, il dibattito e la partecipazione attiva.</p> <p>Si prevede l'utilizzo di materiale vario (cartaceo, audio e video, pc, proiettore, libri e schede didattiche, software per Pc) in modo che tutti gli alunni abbiano la possibilità di sviluppare le loro capacità attraverso compiti realizzabili e motivanti.</p> <p>RISULTATI ATTESI: I bambini, all'interno di un contesto rassicurante e stimolante, potranno le basi per l'apprendimento della L2. Attraverso il gioco verranno invogliati all'uso della lingua inglese per fornire informazioni di base e comprendere semplici richieste.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE: La verifica e la valutazione avverranno attraverso l'osservazione sistematica, la supervisione al lavoro, le schede operative specifiche e gli elaborati collettivi che al termine del progetto costituiranno la documentazione degli obiettivi raggiunti.</p>



Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	31/08/2020
Tipo Modulo	Educazione bilingue - educazione plurilingue
Sedi dove è previsto il modulo	BSAA83803P BSIC83800Q
Numero destinatari	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Hello Children

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: Educazione bilingue - educazione plurilingue

Titolo: First English through code-switching

Dettagli modulo

Titolo modulo	First English through code-switching
----------------------	--------------------------------------



Descrizione modulo	<p>Il progetto è rivolto ai bambini e alle bambine della scuola infanzia in un gruppo eterogeneo per età.</p> <p>OBIETTIVI E RISULTATI ATTESI: Partecipazione attiva da parte dei bambini coinvolti; Interiorizzazione della melodia della lingua; Apprendimento di vocaboli e di un lessico di base utilizzato in vari contesti; Essere consapevoli che esistono alcune regole.</p> <p>CONTENUTI: routine di benvenuto, chants, canzoni di movimento e a tema, surprise box, giochi drammatico-motori e di imitazione, giochi da tavolo, video, storie a tema e classiche con il supporto di libri illustrati o video, flash-card.</p> <p>METODOLOGIA: si prevede una metodologia interattiva, che permette alle bambine e ai bambini di stimolare e rafforzare la propria curiosità e creatività e le proprie attitudini attraverso il gioco, l'esplorazione, l'improvvisazione, la composizione, il dibattito e la partecipazione attiva. La proposta, stimolo iniziale, può essere una canzone da ascoltare e mimare, un video che i bambini sono chiamati a interpretare con domande stimolo oppure una storia illustrata. Verranno utilizzati video e filmati in lingua inglese, giochi da tavolo, immagini, materiali di vario tipo a seconda delle necessità e degli argomenti, posters, tombole, canzoni, ecc. Le proposte sono collegate agli argomenti del progetto annuale, si alternano attività di routine per consolidare gli apprendimenti, giochi di movimento e di imitazione, ad attività più tranquille in cui vengono date spiegazioni sul significato delle parole. Durante il corso si utilizzano alternativamente la lingua italiana e inglese, (code switching) passando dall'una all'altra in base all'argomento o alla situazione, si evita la memorizzazione di 'string' di parole (frasi fatte) ma si svolgono giochi/attività in cui i bambini imparano azioni (verbi), vocaboli, che gli permettono poi di costruire semplici frasi in svariati contesti.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE: le verifiche verranno effettuare mediante: osservazioni sistematiche durante il corso ma anche in contesti differenti per rilevare come gli alunni utilizzano ciò che hanno appreso; domande stimolo durante giochi e attività di routine; domande durante l'esecuzione di rappresentazioni grafiche; giochi di ruolo e imitazione in cui i bambini/e vengono sollecitati ad esprimere semplici frasi in lingua inglese.</p>
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	31/08/2020
Tipo Modulo	Educazione bilingue - educazione plurilingue
Sedi dove è previsto il modulo	BSAA83804Q BSIC83800Q
Numero destinatari	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: First English through code-switching

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: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)

Titolo: Lingue in teatro

Dettagli modulo

Titolo modulo	Lingue in teatro
Descrizione modulo	<p>Il teatro rappresenta una preziosa opportunità formativa in grado di offrire ai bambini percorsi di crescita armonica, grazie alle sue intrinseche possibilità di attivazione: simbolica, emotiva, dinamico- relazionale ed interculturale. Si configura come un importante strumento pedagogico trasversale che rappresenta la realtà in tutti i suoi aspetti e in tutti i suoi linguaggi (verbale, non verbale, mimico, gestuale, coreutico). Il laboratorio teatrale in lingua inglese offre al bambino un contesto ideale per l'acquisizione e l'apprendimento della lingua straniera, attraverso l'utilizzo di un insieme di pratiche teatrali quali l'espressività, la gestualità, la comunicazione, volte ad una naturale acquisizione delle competenze didattiche.</p> <p>Obiettivi formativi: Familiarizzare con un codice linguistico diverso in modo ludico con interesse e piacere; Prendere coscienza della propria corporeità per coordinare e controllare i movimenti; Potenziare le capacità di ascolto, di attenzione, di comprensione e di memorizzazione; Favorire lo sviluppo cognitivo dell'alunno stimolando i diversi stili di apprendimento; Aiutare nel processo di maturazione socio-affettiva; Sviluppare una sensibilità multiculturale, sviluppando strategie di aiuto reciproco e di collaborazione.</p> <p>Contenuti: Narrazione di fiabe/racconti animati. Fiabe o favole, moderne o della tradizione, utilizzate sia come filo conduttore, sia come contenitore di linguaggi espressivi che permettono di creare un legame e un coinvolgimento diretto con i bambini. Giochi (esercizi) con il corpo, con la voce e le emozioni. Giochi immedesimativi: tramite un processo di "teatralizzazione" dei momenti della storia, guidata dall'esperto, i bambini interiorizzano e apprendono parole, frasi, numeri, modi di dire... in lingua straniera. Giochi di registrazione della voce che parla un'altra lingua. Giochi di ascolto di altre voci che parlano una lingua diversa dalla nostra. Attività sensoriali e grafiche.</p> <p>Risultati attesi: migliorare l'apprendimento della lingua inglese attraverso l'approccio ludico; sviluppare il senso di sicurezza personale, di soddisfazione e di autostima; sviluppare la capacità di ascolto, di comprensione e di comunicazione.</p> <p>Verifica e valutazione: Osservazione dell'entusiasmo della proposta e della verbalizzazione dei bambini. Osservazione delle modalità di interazione nel gruppo; Osservazione degli elaborati in cui il bambino analizza e interiorizza l'esperienza svolta.</p>
Data inizio prevista	01/09/2019
Data fine prevista	31/08/2020
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	BSAA83801L BSIC83800Q
Numero destinatari	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Lingue in teatro

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 €



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 ISTITUTO COMPRENSIVO DI
ESINE (BSIC83800Q)

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 €

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: Competenti si diventa!

Descrizione progetto

Attraverso il progetto si vogliono realizzare percorsi extracurricolari per lo sviluppo e il rinforzo delle competenze di base e trasversali, favorendo l'accoglienza, la valorizzazione delle diversità, l'equità, la cittadinanza attiva, la collaborazione tra pari, la motivazione all'apprendimento e la curiosità attraverso nuovi approcci e modelli di insegnamento/apprendimento capaci di mettere gli alunni al centro del loro processo formativo. Le competenze base costituiscono per i giovani studenti un bagaglio essenziale per il lavoro e l'integrazione sociale. Il progetto si prefigge di promuovere percorsi di crescita e di sviluppo mirati a rispondere in modo adeguato alle richieste ed ai bisogni di tutti attraverso offerte formative in grado di valorizzare il potenziale di apprendimento di ciascuno, anche in collaborazione con enti e risorse del territorio. Attraverso un'offerta diversificata, si vuole promuovere l'utilizzo di strumenti e modalità didattiche innovative e laboratoriali in grado di mettere gli studenti e le studentesse al centro del loro processo di apprendimento rendendolo efficace e coinvolgente e valorizzare lo spirito di iniziativa per lo sviluppo delle competenze di base.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto è situato in media Valle, in una realtà geografica di fondovalle, fa riferimento a due amministrazioni comunali, Esine e Piancogno, e si compone di 10 plessi (4 plessi di scuola dell'infanzia, 3 plessi di scuola primaria, 2 plessi di scuola secondaria di primo grado e una sezione ospedaliera presso l'ospedale di Valle Camonica) collocati nel raggio di 8/10 km. Nel territorio sono presenti molte problematiche che caratterizzano la società attuale: sempre minore partecipazione allo sviluppo del contesto sociale e tendenza ad appartarsi dalle manifestazioni culturali, religiose, sportive, politiche, ecc. della collettività, che fino a pochi anni fa erano tipiche del nostro contesto sociale e familiare; entrambi i genitori occupati fuori casa molte ore al giorno; difficoltà per gli adulti di trovare un equilibrio fra la necessità di proteggere i giovani dai pericoli esterni e il diritto-dovere di renderli autonomi e responsabili. Dal RAV emerge che vi è una forte mobilità di alunni stranieri e un aumento delle problematiche psico-sociali sia tra alunni italiani che stranieri anche di prima generazione. Il contesto medio-basso di tipo socio-economico delle famiglie produce una limitazione di stimoli educativi e culturali. Sul territorio sono presenti e disponibili alla collaborazione vari referenti educativi che promuovono la conoscenza e la valorizzazione del territorio, dell'ambiente, dell'arte e dell'educazione civica in un'ottica sia locale sia globale.

Obiettivi del progetto

Indicare gli obiettivi del progetto che si sta

Le attività extracurricolari sono progettate in sinergia con le attività ordinarie a supporto e integrazione dell'apprendimento curricolare previsto nel Piano dell'Offerta Formativa. La società entra in relazione con la scuola come utente, quindi portatrice di richieste specifiche e fonte di risorse culturali, educative e finanziarie. La scuola in collaborazione con il territorio intende raggiungere i seguenti obiettivi: promuovere un percorso di cambiamento e miglioramento della scuola ottimizzando i propri livelli di prestazione e rispondendo ai fabbisogni reali; arricchire l'offerta formativa per creare maggiore socializzazione, integrazione e motivazione nella scuola e sul territorio, con particolare attenzione agli alunni con maggiori difficoltà di apprendimento e/o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socioculturale; migliorare la qualità dell'inclusione scolastica; migliorare il benessere di tutti gli alunni creando situazioni concrete in un contesto extrascolastico, dove ogni alunno con le proprie caratteristiche possa stare bene; condividere esperienze dove sperimentare l'altro come ricchezza; sensibilizzare gli alunni alla tolleranza, al rispetto, all'integrazione e all'inclusione; sperimentare le peculiarità di ciascuna persona, intese sia come potenzialità che come difficoltà.



Caratteristiche dei destinatari

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

La popolazione scolastica è formata da circa un migliaio di allievi, provenienti da famiglie eterogenee. Il Rav e l'Invalsi hanno evidenziato un'utenza che presenta eterogeneità socio-culturale. Recenti sondaggi informali effettuati durante i colloqui con i genitori e i rappresentanti degli stessi hanno evidenziato problematiche che riguardano: la difficoltà dei ragazzi nel confrontarsi con gli altri e porsi al centro dell'attenzione con atteggiamenti sbagliati; la superficialità nell'affrontare le diverse situazioni senza porre la dovuta attenzione; la diffusione di una cultura dell'apparire e del dire, piuttosto che dell'essere e del saper fare. La scuola è attenta ai bisogni formativi promuovendo interventi adatti alle varie situazioni, al potenziamento delle inclinazioni e interessi di ciascuno, ad imparare il rispetto di tutti, ad acquisire la consapevolezza che il proprio contributo è necessario per costruire una società migliore. Si intende svolgere il progetto in collaborazione tra gli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado, anche di istituti scolastici diversi, attraverso tematiche e attività diversificate per età per promuovere la coesione interculturale e sociale. Il progetto intende quindi coinvolgere gli studenti e studentesse per stimolarli a rimettersi in gioco, ad affrontare i problemi, a trovare soluzioni creative e alternative, a riacquistare fiducia in sé stessi, a sentirsi parte di un gruppo sempre più ampio, a condividere esperienze.

Apertura della scuola oltre

Scrivere le informazioni inerenti l'apertura della scuola oltre l'orario curricolare, con particolare riguardo alle tipologie di estensione oraria: es. apertura pomeridiana, serale, di sabato, periodo estivi

Si considera l'apertura della scuola in orario extrascolastico un'ottima opportunità di apertura e di dialogo con il territorio, essa permette di attuare attività di potenziamento formativo attraverso percorsi di valorizzazione della dimensione esperienziale con iniziative che coinvolgono le diverse tematiche proposte. In questo modo si sviluppa l'idea delle classi aperte dove il punto cardine è la collaborazione tra allievi e docenti, con ricadute anche sulle famiglie e sul territorio. Il personale interno accetta di buon grado questa attività perché permette di "personalizzare" la scuola con una modalità più dinamica. Per le attività da svolgere nei plessi dell'Istituto in orario extrascolastico si intende garantire la presenza di figure interne della scuola al fine di supportare e collaborare attivamente nella realizzazione dei moduli proposti. Tali figure potranno essere gli insegnanti, i collaboratori scolastici, il personale di segreteria per garantire il supporto e il buon funzionamento delle attività.



Coinvolgimento del territorio in termini di collaborazioni

Specificare modalità e propositi di collaborazione con gli enti e le altre scuole elencate nelle apposite sezioni; in alternativa le motivazioni dell'assenza di collaborazioni con il territorio./i>

La società entra in relazione con la scuola come utente, quindi portatrice di richieste specifiche e fonte di risorse culturali, educative e finanziarie. La collaborazione con gli Enti Locali, pubblici e privati, è di fondamentale importanza poiché grazie al loro contributo e alla loro esperienza collaborano con la scuola per progettare al meglio il percorso formativo e per dare supporto alla realizzazione e alla buona riuscita delle attività proposte. Sul territorio sono presenti e disponibili alla collaborazione con la scuola nell'elaborazione del progetto educativo vari referenti educativi. Per sviluppare questo progetto, l'Istituto comprensivo promuove il coinvolgimento del territorio in termini di collaborazioni con le amministrazioni locali, altri istituti scolastici, associazioni, enti del terzo settore e vari operatori qualificati. Ogni figura sarà coinvolta secondo le proprie competenze nella realizzazione dei vari moduli proposti per la formazione in modo da creare specifiche occasioni di apprendimento e offrire il proprio contributo a supporto delle varie iniziative. Gli alunni faranno esperienza di percorsi formativi calibrati e mirati al grado scolastico d'appartenenza, collaboreranno tra loro sia all'interno dei gruppi del proprio Istituto sia con allievi di altre istituzioni scolastiche, nell'ottica della realizzazione di un unico progetto condiviso e della promozione del territorio in un contesto di socializzazione e piena inclusione.

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.

Il progetto si presenta come una grande opportunità per le scuole di aprirsi maggiormente al territorio e soprattutto di collaborare per la realizzazione di un progetto a più ampio raggio, che prevede l'intervento di altri attori nel processo di apprendimento degli alunni. Verranno privilegiate le seguenti metodologie didattiche: approccio "non formale" e fortemente laboratoriale, hands-on, learning by doing and by creating, educazione tra pari, cooperative-learning, peer education; coinvolgimento di persone esterne alla scuola al fine di migliorare il senso di responsabilità e apertura verso l'ambiente in cui si vive; creazione di gruppi misti, anche in collaborazione con altre istituzioni scolastiche, con lo scopo di favorire la conoscenza reciproca e creare un ambiente stimolante per il confronto. Il carattere innovativo del progetto è soprattutto nell'apertura della scuola in orario extrascolastico, facendolo diventare uno spazio di comunità, offrendo iniziative legate alla didattica, ma con modalità diverse da quelle proposte in orario curricolare. Gli alunni avranno l'opportunità di scegliere, secondo le loro attitudini, le attività da svolgere, in modo da contribuire attivamente alla formazione del loro percorso di apprendimento. Le proposte formative avranno l'obiettivo di sviluppare il massimo delle potenzialità degli alunni mettendoli nella situazione di poter riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio nel loro percorso didattico curricolare.



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.

Gli stimoli che il progetto intende offrire agli studenti potranno avere maggiore efficacia proprio su quei soggetti che per una serie di motivi mostrano difficoltà nell'apprendimento con l'approccio "classico". Le azioni si rivolgono prevalentemente a studenti a maggiore rischio sociale con deficit attentivi e/o condizioni socio culturali svantaggiate. Il progetto si basa su un'azione educativa mirata a conoscere le potenzialità individuali di ciascun alunno permettendo di valorizzarne le differenze per trasformarle in risorse, favorendo in tal modo l'inclusione degli alunni all'interno della realtà scolastica e il raggiungimento dell'autonomia nei suoi diversi aspetti. Il progetto sviluppa principalmente il metodo laboratoriale che favorisce la promozione della didattica attiva e cooperativa, in cui chi impara è protagonista e dove si apprende facendo e collaborando. In questo modo si intende motivare bambini ed alunni a creare nuove passioni, nuovi incontri e nuove relazioni, stimolare la loro voglia di sapere attraverso le dinamiche di gruppo, attività di "flipped classsroom", di cooperative learning, di problem solving e di pensiero critico per stimolare l'intelligenza e la creatività e per dare a tutti la possibilità di esprimersi al meglio delle proprie potenzialità. I laboratori permettono di creare un clima particolarmente adatto al raggiungimento degli obiettivi del PTOF di socializzazione, accoglienza e integrazione.

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.

Attraverso il progetto si vogliono raggiungere i seguenti risultati sui destinatari: favorire la partecipazione attiva degli alunni nella costruzione del proprio bagaglio di sapere; favorire lo sviluppo di abilità sociali e collaborative; favorire lo sviluppo di alcune competenze relative alle varie aree del sapere; innalzare il livello di prestazioni degli alunni, in particolare di quelli con Bisogni Educativi Speciali nelle varie aree; realizzare un successo formativo diffuso coerente con le potenzialità individuali; ridurre la disparità degli esiti (con particolare riferimento agli alunni non italofofoni); ridurre la disparità degli esiti tra gli ordini scolastici. Il progetto prevede azioni utili all'analisi degli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio, nonché ad osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze: ogni studente sarà stimolato all'apprendimento finalizzato alla realizzazione di un prodotto, da portare a termine singolarmente o in gruppo, e ci sarà modo di toccare con mano il livello di apprendimento maturato dai singoli alunni. La comunità scolastica e il territorio potranno godere dei risultati del progetto e replicare le attività progettuali in autonomia per gli anni successivi. Per raccogliere il punto di vista dei partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto, verranno erogati sondaggi per comprendere il gradimento dello svolgimento e per valutarne l'esito finale.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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

Scuola ISTITUTO COMPRENSIVO DI
ESINE (BSIC83800Q)

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

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

Il progetto verrà pubblicizzato attraverso il sito della scuola e VOLI, la piattaforma di tutti gli Enti (Scuole e Comuni) della Valle Camonica, per dare una maggiore visibilità al progetto e quindi maggiore diffusione anche presso altre istituzioni scolastiche e il territorio. Attraverso la pubblicità si vuole condividere la conoscenza e l'esperienza didattica, porsi come risorsa per altri studenti e docenti che vogliono intraprendere tali percorsi. Tutti i materiali realizzati nell'ambito del progetto verranno pubblicati e resi disponibili alla scuola e al territorio in modo possano essere presi come esempio e le attività progettuali possano essere replicate in autonomia per gli anni successivi sia all'interno dell'istituto scolastico che all'esterno. In tal modo la comunità scolastica intera e il territorio potranno godere dei risultati del progetto che, replicato in maniera strutturale, potrà consentire una progressiva diffusione massiva delle competenze sviluppate, inizialmente da pochi. La replicabilità del progetto con competenze interne consentirà inoltre la creazione progressiva di materiale didattico complementare a quello tradizionale, disponibile per tutta la comunità. I risultati del progetto saranno inoltre sintetizzati in un documento di Best Practice pubblicato sul sito della scuola e accessibile da chiunque al fine di favorire la replicabilità dell'iniziativa.

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.

Con il progetto si vogliono valorizzare gli elementi di innovazione didattica che realizzino con efficacia un insegnamento e un apprendimento orientati al successo formativo di ogni studente. Per questo si vogliono coinvolgere tutti i protagonisti della scuola, dai docenti per sviluppare al massimo il potenziale di ogni studente, agli studenti per raggiungere il successo formativo, ai genitori per accompagnare i loro figli nel percorso scolastico, con lo scopo di valorizzare le potenzialità di ciascuno, sviluppare le competenze base, comprese quelle sociali e di cittadinanza, mettere in relazione tutte le discipline con il mondo reale, creare sinergie, rendere la scuola un punto di eccellenza. Durante le assemblee di inizio anno scolastico verrà comunicato il progetto ai genitori che verranno invitati a dare la disponibilità per la partecipazione dei propri figli. Le famiglie saranno inoltre coinvolte nella collaborazione per la presentazione al territorio e la diffusione dei progetti realizzati, come ad esempio l'allestimento di mostre, stand, l'organizzazione di incontri. Con gli studenti coinvolti verranno approfonditi gli obiettivi di progetto all'inizio di ogni percorso al fine di coinvolgerli direttamente nella scelta dei contenuti di dettaglio da trattare. Gli studenti saranno inoltre protagonisti attivi nella realizzazione di tutti i contenuti creativi relativi al progetto.



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
Attività di integrazione del curriculum	pag 21	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/
Attività opzionali di integrazione che valorizzino le diverse intelligenze;	pag 16	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/
Certificazione Trinity	pag 24	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/
Interventi madrelingua	pag 24	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/
Laboratori di giochi cooperativi ed educazione alle relazioni	pag 20	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/
Progetto di continuità educativa e d'integrazione	pag 17	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/
Progetto "Giochi matematici"	pag 20	http://www.icesine.gov.it/pagine/documenti/ptof/

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
Supporto alla realizzazione e pubblicità del progetto; Messa a disposizione degli spazi e scuolabus; Collaborazione per l'apertura al territorio.	1	Comune di Piancogno	Dichiarazione di intenti	995/IV.5	03/05/2018	Si
Supporto alla realizzazione e pubblicità del progetto; Messa a disposizione degli spazi e scuolabus; Collaborazione per l'apertura al territorio.	1	Comune di Esine	Dichiarazione di intenti	1021/IV.5	04/05/2018	Si
Coordinamento tra l'attività didattica e il territorio; Organizzazione incontri, eventi formativi, mostre, ecc. per docenti, famiglie e popolazione; Collaborazione per l'apertura al territorio.	1	Comitato Genitori dell'Istituto Comprensivo di Esine	Dichiarazione di intenti	1034/IV.5	04/05/2018	Si

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
---------	--------	------------------	-----------------	------------



				to
Progettazione e realizzazione di moduli e attività. Condivisione di materiali, di momenti informativi e conclusivi, di rendicontazione sociale. Creazione di spazi cloud di archiviazione di materiali digitali.	BSIC858001 IC I ^A DARFO BOARIO TERME BSIC81900A IC F.TONOLINI BRENO BSIC81800E IC'P.DA CEMMO'-CAPO DI PONTE BSIC83700X IST. COMPR. DI BIENNO	1073/IV.5	08/05/20 18	Si

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Laboratorio linguistico	€ 5.082,00
Giornalisti a scuola	€ 5.082,00
Laboratorio matematico	€ 4.977,90
Scacco matto 1	€ 4.873,80
Scacco matto 2	€ 4.873,80
Giocare con la matematica	€ 4.977,90
Percorsi ambientali	€ 4.977,90
Scienziati in erba	€ 4.977,90
Boost your English	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Laboratorio linguistico

Dettagli modulo

Titolo modulo	
Laboratorio linguistico	



Descrizione modulo	<p>Il modulo è rivolto agli alunni delle prime classi della scuola primaria con l'obiettivo di favorire uno sviluppo omogeneo delle competenze di lettura.</p> <p>Struttura: Il lavoro previsto sarà suddiviso in step specifici e i bambini saranno suddivisi in piccoli gruppi di lavoro. Le attività previste saranno sotto forma di giochi didattici con l'utilizzo di materiale specifico (tessere-schede- software).</p> <p>Contenuti: Il programma di lavoro si estenderà su due anni, in linea con quelle che sono le tappe di acquisizione della competenza di lettura che termina entro la classe seconda. I punti su cui verterà il modulo saranno: Potenziamento delle abilità metafonologiche; Lavoro sulla consapevolezza metafonologica (segmentazione-fusione-riconoscimento sillaba iniziale e finale); Lavoro sulla fase di alfabetizzazione e sulla fase di assemblaggio della lettura. Lavoro sulle ultime due fasi di lettura: consolidamento e velocizzazione.</p> <p>Obiettivi: sviluppare le abilità metafonologiche,; sperimentarsi nei giochi linguistici: giochi di parole, riconoscimento e costruzione di rime; sviluppare le capacità di decodifica; consolidare e velocizzare la capacità di lettura</p> <p>Risultati attesi: lo sviluppo omogeneo delle competenze di lettura in tutti gli alunni partecipanti</p> <p>Metodologia: attività in gruppi di lavoro mirate al potenziamento delle aree dove si evidenziano carenze o difficoltà; presentazione di giochi inerenti il potenziamento del linguaggio e della lettura utili al consolidamento della meta fonologia e della capacità di narrazione; momenti di lettura individuale e collettiva</p> <p>Verifica e valutazione: La valutazione si baserà un continuo monitoraggio con osservazione sistematica, griglie, schede operative, partecipazione alle attività, supervisione al lavoro, momenti di confronto. Inoltre verranno effettuati sondaggi al fine di rilevare il gradimento sia agli studenti che alle famiglie.</p>
Data inizio prevista	02/09/2019
Data fine prevista	31/08/2020
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE83801T BSEE83802V BSEE83803X
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Laboratorio linguistico

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 madre
Titolo: Giornalisti a scuola



Dettagli modulo

Titolo modulo	Giornalisti a scuola
Descrizione modulo	<p>La realizzazione di un giornalino scolastico intende motivare gli alunni, attivare competenze ed esercitare il potenziale creativo. La redazione del giornale si caratterizza come laboratorio e luogo di curiosità, partecipazione, socializzazione e trasversalità tra i diversi linguaggi. Il prodotto finito verrà divulgato anche attraverso il sito della scuola.</p> <p>Struttura: il modulo è strutturato con incontri pomeridiani in orario extracurricolare.</p> <p>Contenuti: Realizzazione di articoli di diversa natura per divulgare e commentare informazioni inerenti la vita nella scuola: cronache di eventi e iniziative promosse dall'Istituto, concorsi, visite e viaggi d'istruzione, attività sportive, recensioni di libri o film; fatti rilevanti accaduti nel nostro Paese o nel mondo, cercando di offrire agli alunni l'opportunità di un continuo confronto con la realtà esterna.</p> <p>Metodologia: Il progetto prevede l'utilizzo di metodologie innovative con lezioni interattive e laboratoriali. Learning by doing and by creating per stimolare gli alunni ad imparare attraverso il fare, a partecipare attivamente all'interno del gruppo. Peer-education per rendere i gli studenti protagonisti e responsabili del proprio apprendimento, in base alla capacità naturale di comunicare tra loro in maniera efficace. Apprendimento cooperativo basato sulle discussioni collettive per favorire il confronto tra pari. Elaborazione attiva incentrata sul processo di elaborazione dell'informazione da parte dello studente, stimolata dalle domande.</p> <p>Obiettivi/Risultati attesi: sviluppare atteggiamenti cooperativi e collaborativi per la realizzazione di un progetto comune; partecipare a discussioni di gruppo, individuando il problema affrontato e le principali opinioni espresse; produrre testi corretti e coerenti, adeguati alle diverse situazioni comunicative (progettare, scrivere, impaginare, pubblicare su un sito web); migliorare le capacità espressive e comunicative utilizzando linguaggi diversi; sviluppare senso di iniziativa e imprenditorialità; arricchire bagaglio lessicale; ricercare, acquisire, selezionare, rielaborare informazioni e materiali vari in funzione della produzione, anche mediante l'uso di risorse digitali.</p> <p>Verifica: La valutazione avverrà attraverso l'osservazione sistematica, griglie di valutazione, schede operative, partecipazione alle attività, supervisione al lavoro. Inoltre verranno effettuati sondaggi al fine di rilevare il gradimento sia agli studenti che alle famiglie.</p>
Data inizio prevista	02/09/2019
Data fine prevista	31/08/2020
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	BSIC83800Q
Numero destinatari	5 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giornalisti a scuola

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: Matematica
Titolo: Laboratorio matematico

Dettagli modulo

Titolo modulo	Laboratorio matematico
Descrizione modulo	<p>Il modulo è rivolto agli alunni delle classi prime e seconde della scuola primaria. Struttura: il modulo è strutturato con incontri pomeridiani in orario extracurricolare. Contenuti: I lavori previsti verteranno sugli aspetti di: Classificazione: categorie di base, categorie d'identità, categorie d'uso, categorie di luogo, categorie per materiale, categorie per tratti percettivi; Potenziamento del lessico relativo ai quantificatori; Corrispondenza biunivoca; Seriazione; Conteggio; Subitizing; Sequenze temporali; Numeri: dettato-lettura- relazione tra i numeri; Calcolo orale.</p> <p>Obiettivi: potenziare le abilità protomatematiche, che spesso non sono oggetto di lavoro in orario scolastico; rinforzare le abilità necessarie per lo sviluppo di una mente matematica; promuovere il livello di pensiero.</p> <p>Risultati attesi: sviluppo delle capacità matematiche in tutti gli alunni partecipanti</p> <p>Metodologia: Il gruppo classe sarà diviso in piccoli gruppi ai quali verranno proposte numerose attività ludiche.</p> <p>Verifica e valutazione: La valutazione si baserà un continuo monitoraggio con osservazione sistematica, griglie, schede operative, partecipazione alle attività, supervisione al lavoro, momenti di confronto. Inoltre verranno effettuati sondaggi al fine di rilevare il gradimento sia agli studenti che alle famiglie.</p>
Data inizio prevista	02/09/2019
Data fine prevista	31/08/2020
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE83801T BSEE83802V BSEE83803X
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Laboratorio matematico

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: Matematica
Titolo: Scacco matto 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Scacco matto 1
Descrizione modulo	<p>Il modulo è rivolto agli studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado, per favorire una migliore socializzazione, un'apertura verso nuove conoscenze e favorire un migliore sviluppo mentale, attraverso il gioco.</p> <p>Struttura: Si propone una metodologia ludica e interattiva che coinvolga attivamente gli alunni in modo da riuscire a mantenere alto il grado di attenzione e partecipazione.</p> <p>Contenuti: Il modulo prevede una parte introduttiva al gioco degli scacchi, con la presentazione del gioco, le regole principali, la spiegazione degli obiettivi del gioco, il movimento dei pezzi, come si vince, lo scaccomatto. Durante le attività gli alunni si sfideranno in una sana competizione tra pari, contro alunni della propria scuola, di altri plessi e anche di altri istituti. Si potrà prevedere inoltre una sfida che coinvolga anche i genitori.</p> <p>Metodologia: Le attività sono basate sui principi del learning by doing, hand-on, del lavoro di gruppo, della progettazione per obiettivi e della didattica collaborativa, in modo da stimolare la curiosità e l'interessi negli studenti. Si privilegiano inoltre alcune modalità didattiche quali l'elaborazione attiva incentrata sul processo di elaborazione dell'informazione da parte dello studente, stimolata dalle domande; l'apprendimento cooperativo che favorisce il confronto tra pari attraverso discussioni collettive e a coppie che mettono in evidenza i vari punti di vista.</p> <p>Obiettivi/Risultati attesi: Il modulo ha lo scopo di usare l'apprendimento e la pratica del gioco degli scacchi per stimolare e potenziare lo sviluppo mentale, sia attraverso lo sviluppo delle capacità logiche e di ragionamento, sia attraverso lo sviluppo della creatività, della fantasia, dello spirito di iniziativa; la formazione del carattere, attraverso lo stimolo all'autovalutazione, all'autocontrollo, alla sana competizione; la formazione della coscienza sociale attraverso il rispetto delle regole, dell'avversario e delle persone in genere. Gli obiettivi misurabili saranno pertanto concentrazione, autocontrollo, capacità di risolvere problemi (Problem solving), memoria, autostima, responsabilità, rispetto delle regole e delle opinioni altrui.</p> <p>Verifica e valutazione: La valutazione avverrà attraverso l'osservazione sistematica, griglie di valutazione, schede operative, partecipazione alle attività, a competizioni e gare, supervisione al lavoro. Inoltre verranno effettuati sondaggi al fine di rilevare il gradimento sia agli studenti che alle famiglie.</p>
Data inizio prevista	01/09/2018
Data fine prevista	31/08/2020
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	BSIC83800Q
Numero destinatari	9 Allievi (Primaria primo ciclo) 9 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scacco matto 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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli Modulo: Matematica Titolo: Scacco matto 2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Scacco matto 2
Descrizione modulo	<p>Il modulo è rivolto agli studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado, per favorire una migliore socializzazione, un'apertura verso nuove conoscenze e favorire un migliore sviluppo mentale, attraverso il gioco.</p> <p>Struttura: Si propone una metodologia ludica e interattiva che coinvolga attivamente gli alunni in modo da riuscire a mantenere alto il grado di attenzione e partecipazione.</p> <p>Contenuti: Il modulo prevede una parte introduttiva al gioco degli scacchi, con la presentazione del gioco, le regole principali, la spiegazione degli obiettivi del gioco, il movimento dei pezzi, come si vince, lo scaccomatto. Durante le attività gli alunni si sfideranno in una sana competizione tra pari, contro alunni della propria scuola, di altri plessi e anche di altri istituti. Si potrà prevedere inoltre una sfida che coinvolga anche i genitori.</p> <p>Metodologia: Le attività sono basate sui principi del learning by doing, hand-on, del lavoro di gruppo, della progettazione per obiettivi e della didattica collaborativa, in modo da stimolare la curiosità e l'interessi negli studenti. Si privilegiano inoltre alcune modalità didattiche quali l'elaborazione attiva incentrata sul processo di elaborazione dell'informazione da parte dello studente, stimolata dalle domande; l'apprendimento cooperativo che favorisce il confronto tra pari attraverso discussioni collettive e a coppie che mettono in evidenza i vari punti di vista.</p> <p>Obiettivi/Risultati attesi: Il modulo ha lo scopo di usare l'apprendimento e la pratica del gioco degli scacchi per stimolare e potenziare lo sviluppo mentale, sia attraverso lo sviluppo delle capacità logiche e di ragionamento, sia attraverso lo sviluppo della creatività, della fantasia, dello spirito di iniziativa; la formazione del carattere, attraverso lo stimolo all'autovalutazione, all'autocontrollo, alla sana competizione; la formazione della coscienza sociale attraverso il rispetto delle regole, dell'avversario e delle persone in genere. Gli obiettivi misurabili saranno pertanto concentrazione, autocontrollo, capacità di risolvere problemi (Problem solving), memoria, autostima, responsabilità, rispetto delle regole e delle opinioni altrui.</p> <p>Verifica e valutazione: La valutazione avverrà attraverso l'osservazione sistematica, griglie di valutazione, schede operative, partecipazione alle attività, a competizioni e gare, supervisione al lavoro. Inoltre verranno effettuati sondaggi al fine di rilevare il gradimento sia agli studenti che alle famiglie.</p>
Data inizio prevista	01/09/2018



Data fine prevista	31/08/2020
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	BSIC83800Q
Numero destinatari	9 Allievi (Primaria primo ciclo) 9 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scacco matto 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		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Giocare con la matematica

Dettagli modulo

Titolo modulo	Giocare con la matematica
----------------------	---------------------------



Descrizione modulo	<p>Il modulo è rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado.</p> <p>Struttura: il modulo è strutturato con incontri pomeridiani in orario extracurricolare.</p> <p>Contenuti: un gioco matematico è un problema con un enunciato divertente ed intrigante, che suscita curiosità e voglia di fermarsi un po' a pensare per trovare una soluzione che può sorprendere per la sua semplicità ed eleganza. Gli studenti imparano ad affrontare la matematica e la geometria in modo divertente utilizzando strumenti semplici come la piegatura della carta, la tecnica degli origami, le costruzioni Lego, ma pratici ed efficaci. Si cimentano nella risoluzione di enigmi matematici, anche in vista della partecipazione alle competizioni di giochi matematici.</p> <p>Metodologia: L'approccio hands-on permette agli studenti di accrescere le loro competenze su numeri, problem solving, pensiero algebrico, misura, geometrica e consapevolezza spaziale. Il confronto con il gruppo su possibili errori concettuali consente di effettuare il passaggio dalle semplici costruzioni all'astrazione. Tutti i prodotti realizzati rimarranno come strumenti di studio riutilizzabili in ambito scolastico.</p> <p>Obiettivi/Risultati attesi: l'attività si propone di avvicinare gli studenti alla matematica in modo ludico e divertente e di stimolarli a mettersi in gioco anche attraverso una sana competizione. Questo percorso permette ai partecipanti di: conoscere diverse strategie risolutive; stimolare l'intuizione e la fantasia; sviluppare la perseveranza, anche di fronte ad ostacoli ed errori e superare l'ansia di fronte ad un problema che appare complicato; visualizzare concretamente un'idea astratta; raggiungere successi immediati con conseguente apprezzamento della materia; riconoscere e risolvere problemi di vario genere analizzando la situazione e traducendola in termini matematici; confrontare procedimenti risolutivi diversi, rispettando punti di vista diversi dal proprio. Le attività possono successivamente essere riproposte all'interno delle classi (in orario curricolare) per consentire ai partecipanti di mettersi alla prova come tutor dei loro compagni e di offrire modalità di apprendimento alternative come peer tutoring.</p> <p>Verifica: La valutazione avverrà attraverso l'osservazione sistematica, griglie di valutazione, schede operative, partecipazione alle attività e alle competizioni e gare, supervisione al lavoro. Inoltre verranno effettuati sondaggi al fine di rilevare il gradimento sia agli studenti che alle famiglie.</p>
Data inizio prevista	02/09/2019
Data fine prevista	31/08/2020
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	BSMM83801R BSMM83802T
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Giocare con la matematica

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: Scienze

Titolo: Percorsi ambientali

Dettagli modulo

Titolo modulo	Percorsi ambientali
Descrizione modulo	<p>Il modulo è rivolto agli studenti della Scuola Primaria al fine di sperimentare concretamente alcuni percorsi scientifici e approfondire la conoscenza del mondo fisico-chimico-biologico territoriale.</p> <p>Struttura: il modulo è strutturato con incontri pomeridiani in orario extracurricolare, attività laboratoriale e uscite sul territorio.</p> <p>Contenuti: sperimentare una serie di laboratori affrontando temi differenti, vicini all'esperienza degli studenti, in modo da stimolare la loro curiosità sociale e intellettuale. Le tematiche vengono suddivise nei diversi aspetti scientifici e proposte in base alle conoscenze e al livello del gruppo partecipante agli incontri. Le attività riguardano diversi aspetti scientifici e ambientali: la vita delle piante, il ciclo della vita, l'uomo, l'alimentazione, il rispetto della natura e la conservazione degli ambienti naturali.</p> <p>Realizzazione di un orto con colture biologiche e piante aromatiche e predisposizione di un contenitore per il compostaggio per la produzione di concime naturale.</p> <p>Metodologia: il modulo viene attuato mediante attività sperimentali di osservazione dei fenomeni biologici, fisici e chimici osservabili nell'ambiente e mediante semplici esperimenti eseguibili in laboratorio. La didattica laboratoriale è tra i migliori strumenti per stimolare la curiosità, l'interesse e far scattare la fiamma della conoscenza negli studenti. Ciò permetterà di esplorare i fenomeni con un approccio scientifico: osservare e descrivere lo svolgersi dei fatti, formulare domande, anche sulla base di ipotesi personali, proporre e realizzare semplici esperimenti.</p> <p>Obiettivi/Risultati attesi: aiutare gli studenti a crearsi una personale "cassetta degli attrezzi" con la quale leggere la contemporaneità in cui vivono e grazie alla quale sviluppare un proprio pensiero riflessivo e attivo. Individuare, attraverso l'osservazione diretta e la partecipazione ad esperienze concrete, alcuni concetti scientifici. Osservare in modo frequente e regolare, con i compagni e autonomamente, una porzione di ambiente. Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.</p> <p>Verifica e valutazione: La valutazione avverrà attraverso l'osservazione sistematica, griglie, protocolli di valutazione, schede operative, partecipazione alle attività, supervisione al lavoro. Inoltre verranno effettuati sondaggi al fine di rilevare il gradimento sia agli studenti che alle famiglie.</p>
Data inizio prevista	02/09/2019
Data fine prevista	31/08/2020
Tipo Modulo	Scienze
Sedi dove è previsto il modulo	BSEE83801T BSEE83802V BSEE83803X
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Percorsi ambientali



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 in erba

Dettagli modulo

Titolo modulo	Scienziati in erba
Descrizione modulo	<p>Il modulo è rivolto agli studenti della secondaria di primo grado. Con l'utilizzo di metodologie sperimentali si vogliono promuovere processi intenzionali di cambiamento attraverso l'azione al fine di produrre comportamenti indispensabili per vivere in un mondo interdipendente. Il modulo è orientato alla ricerca di metodologie innovative per la diffusione del pensiero scientifico nella scuola.</p> <p>Struttura: il modulo è strutturato con incontri pomeridiani in orario extracurricolare; uscite sul territorio al fine di conoscere la vegetazione del nostro ambiente e per educare alla sostenibilità ambientale; attività di laboratorio al fine di svolgere esperimenti scientifici utilizzando materiali facilmente reperibili.</p> <p>Contenuti: Educazione ambientale intesa come studio dell'ambiente naturale volta a promuovere cambiamenti negli atteggiamenti e nei comportamenti sia a livello individuale che collettivo. Sperimentare una serie di laboratori affrontando temi differenti, vicini all'esperienza degli studenti, in modo da stimolare la loro curiosità sociale e intellettuale.</p> <p>Metodologia: Le lezioni sono impostate in maniera interattiva e laboratoriale per stimolare la curiosità e l'interesse negli studenti. La didattica attiva vede nell'ambiente circostante una fonte di informazione e stimolo a conoscerlo mediante l'esplorazione e la progettazione. Si seguono in particolare alcune modalità didattiche quali Elaborazione attiva incentrata sul processo di elaborazione dell'informazione da parte dello studente, stimolata dalle domande; Apprendimento cooperativo basato sulle discussioni collettive per favorire il confronto tra pari;</p> <p>Obiettivi/Risultati attesi: aiutare gli studenti a crearsi una personale "cassetta degli attrezzi" con la quale leggere la contemporaneità in cui vivono e grazie alla quale sviluppare un proprio pensiero riflessivo e attivo. Conoscenza dell'ambiente attraverso lo studio dei fenomeni scientifici (naturali e artificiali). Perseguire obiettivi formativi di qualità mediante l'adozione di buone pratiche progettuali. Assumersi la responsabilità di svolgere il compito assegnato all'interno del gruppo.</p> <p>Verifica e valutazione: La valutazione avverrà attraverso l'osservazione sistematica, griglie, protocolli di valutazione, schede operative, partecipazione alle attività, supervisione al lavoro, controllo del materiale prodotto. Inoltre verranno effettuati sondaggi al fine di rilevare il gradimento sia agli studenti che alle famiglie.</p>
Data inizio prevista	02/09/2019
Data fine prevista	31/08/2020
Tipo Modulo	Scienze



Sedi dove è previsto il modulo	BSMM83801R BSMM83802T
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Scienziati in erba

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: Boost your English

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Boost your English



Descrizione modulo	<p>Il modulo è rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado.</p> <p>Struttura: il modulo è strutturato con incontri pomeridiani in orario extracurricolare.</p> <p>Metodologia: l'insegnante stimola gli studenti su un tema, fornendo loro strumenti e indicazioni operative, ed essi replicano in modo originale, lavorando ora individualmente, ora in gruppo. Vengono utilizzati strumenti informatici quali LIM, PC e CASSE audio per la visione di materiali autentici e non, tratti dalla rete e da pubblicazioni didattiche.</p> <p>Obiettivi/Risultati attesi: Il modulo ha l'obiettivo di accompagnare gli alunni delle classi 2[^] e 3[^] della scuola secondaria di primo grado nel loro percorso di potenziamento linguistico, migliorando l'uso della lingua inglese nelle quattro abilità (leggere/scrivere/parlare/ascoltare) e privilegiando l'interazione orale tra pari. Il modulo prevede percorsi di approfondimento interculturale nei quali gli allievi sono stimolati a sperimentare le proprie capacità linguistiche di comprensione e produzione in lingua inglese e a sviluppare competenze trasversali. L'apprendimento di una lingua straniera è, infatti, occasione di incontro con un'altra cultura, un altro modo di esprimersi; è promozione di una consapevolezza sociale che richiede comprensione e rispetto di stili di vita diversi, ma anche di punti di vista e opinioni a volte contrastanti. Il diverso codice linguistico è un mezzo di promozione individuale e sociale, è uno strumento di organizzazione delle conoscenze attraverso il quale gli alunni hanno la possibilità di arricchire il proprio bagaglio cognitivo, di conoscere e accettare contesti culturali differenti, di assumere comportamenti orientati al ridimensionamento degli stereotipi culturali, alla solidarietà e all'accoglienza.</p> <p>Verifica: La valutazione avverrà attraverso l'osservazione sistematica, griglie, protocolli di valutazione, schede operative, partecipazione alle attività, supervisione al lavoro. Si potrà prevedere la partecipazione agli esami Trinity per la valutazione delle competenze linguistiche. Inoltre verranno effettuati sondaggi al fine di rilevare il gradimento sia agli studenti che alle famiglie.</p>
Data inizio prevista	02/09/2019
Data fine prevista	31/08/2020
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	BSMM83801R BSMM83802T
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Boost your English

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 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Il gioco dell'imparare	€ 19.911,60
Competenti si diventa!	€ 44.905,20
TOTALE PROGETTO	€ 64.816,80

Avviso	4396 del 09/03/2018 - FSE - Competenze di base - 2a edizione(Piano 1011680)
Importo totale richiesto	€ 64.816,80
Num. Prot. Delibera collegio docenti	4 - verbale 3/2018
Data Delibera collegio docenti	15/05/2018
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	46 - verbale 2/2018
Data Delibera consiglio d'istituto	21/05/2018
Data e ora inoltro	24/05/2018 14:04:32
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo da parte del Consiglio d'Istituto relativo all'ultimo anno di esercizio 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>Happy English</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>Hello Children</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>First English through code-switching</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Lingue in teatro</u>	€ 4.977,90	
	Totale Progetto "Il gioco dell'imparare"	€ 19.911,60	€ 20.000,00



10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Laboratorio linguistico</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Giornalisti a scuola</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Laboratorio matematico</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Scacco matto 1</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Scacco matto 2</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Giocare con la matematica</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Percorsi ambientali</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Scienze: <u>Scienziati in erba</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Boost your English</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Competenti si diventa!"	€ 44.905,20	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 64.816,80	