



Data inizio prevista	23/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	GRMM830016
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: EVASIONE ....SCOLASTICA (WEB RADIO)

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

#### Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: 'La strada delle fiabe'

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	'La strada delle fiabe'
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La fiaba è da sempre per i bambini qualcosa di magico, dove immaginazione e fantasia si fondono con la realtà. L'idea guida del nostro percorso nasce dall'esigenza di creare un ambiente di apprendimento accattivante e stimolante per i bambini dove riscoprire il piacere di ascoltare e comprendere, la gioia di scrivere e di fare esperienze di tipo collaborativo al fine di amplificare l'azione della scuola garantendo agli alunni destinatari lo sviluppo di una solida formazione che possa compensare quei gap formativi che spesso creano svantaggi culturali e sociali. Il filo conduttore del progetto sono, dunque, le fiabe al fine di migliorare gli esiti formativi di quegli alunni che hanno evidenziato svantaggi culturali, economici e sociali di contesto attraverso l'uso di opportune strategie didattiche innovative.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi del progetto:</p> <p>Sapere</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere diversi linguaggi.</li> <li>• Comprendere gli elementi di un racconto.</li> <li>• Comprendere le relazioni logiche fra elementi.</li> <li>• Comprendere le relazioni emotive fra elementi.</li> <li>• Acquisire un metodo per comunicare.</li> </ul> <p>Saper fare</p>



- Migliorare la qualità degli apprendimenti e il consolidamento delle competenze in lingua madre;
- Saper utilizzare diversi linguaggi.
- Orientare il proprio lavoro verso attività produttive.
- Saper scegliere il materiale in vista del prodotto.
- Usare consapevolmente tutti i linguaggi per agevolare la comprensione del proprio prodotto.

- Saper utilizzare risorse digitali per esprimersi e comunicare;
- Saper produrre testi creativi sulla base di modelli dati

Saper essere

- Ascoltare e osservare con attenzione.
- Saper interagire in diverse situazioni comunicative;
- Saper apprezzare la lingua e gli altri linguaggi, come strumento attraverso i quali esprimere stati d'animo e rielaborare esperienze;
- Promuovere la capacità di argomentare, sintetizzare e interagire in un dibattito;

Obiettivi metacognitivi

- Essere capaci di controllo sul proprio compito e sulla propria autonomia.
- Integrare le differenze.
- Essere capaci di autovalutazione degli apprendimenti.
- Esprimersi secondo logiche diverse.

Il percorso, che prevede due momenti di lettura e scrittura, prevederà l'attuazione di entrambi i percorsi che non saranno attuati separatamente ma s'intersecheranno durante il periodo di tempo previsto dal progetto. Nel momento della lettura sarà privilegiato l'ascolto, da parte dell'intero gruppo, di fiabe, racconti per l'infanzia adattati in modo opportuno. I testi da leggere saranno scelti secondo un percorso ben preciso rispetto al contenuto:

- Fiabe tradizionali.
- Favole tradizionali.

Ad ogni lettura seguirà una discussione/dibattito guidata, volta a far emergere la comprensione della caratterizzazione emotiva degli elementi del racconto, e il confronto con le proprie emozioni. Nel momento della scrittura si proporrà un primo approccio alla scrittura creativa che permetterà ai bambini di scrivere insieme delle storie. Le attività saranno eseguite in gruppo e/o individualmente a seconda dei momenti e per volontà dei bambini stessi. Gli elaborati troveranno spazio in cartelloni da appendere e, se questo sarà possibile, in un "LIBRO DELLE STORIE" cartaceo e/o multimediale. Un momento altamente formativo sarà quello di stimolare gli alunni al confronto e alla riflessione sui lavori svolti, sulle difficoltà incontrate e sulle conoscenze acquisite; lo scopo sarà duplice: per il docente un momento di verifica e valutazione del processo d'insegnamento/apprendimento, per i bambini momento di autovalutazione.

Metodologie

Nella realizzazione dei percorsi formativi saranno utilizzate metodologie e strategie didattiche funzionali al perseguimento degli obiettivi formativi individuati. Sul piano psicologico gli alunni saranno stimolati a partecipare con propri interessi, idee, modalità alla costruzione del sapere; si favorirà la collaborazione, impegnando costantemente i ragazzi a collaborare e ad aiutarsi reciprocamente; sul piano culturale, verrà realizzato un insegnamento critico, mostrando agli alunni la natura problematica di qualunque contenuto, al fine di stimolare la loro partecipazione al processo di ricerca - scoperta di nuove conoscenze e lo sviluppo di competenze chiave. Per favorire ulteriormente l'apprendimento e creare un ambiente stimolante, motivante e coinvolgente sarà fondamentale l'apporto delle nuove tecnologie (LIM, app dedicate, tablet, notebook, ...). L'organizzazione didattica per laboratori favorirà la personalizzazione dei percorsi, permettendo a docenti e alunni di fare esperienza entro una "struttura organizzativa" non rigida, che utilizzerà diversi mediatori didattici. In sintesi, la didattica laboratoriale favorirà:

- situazioni di apprendimento complesse e unitarie;
- momenti di relazione e cooperazione di fronte a compiti da svolgere;
- un itinerario di lavoro euristico, dove si integrano teoria e pratica, esperienza e riflessione, corporeo e mentale, emotivo e razionale;
- uno spazio di creatività e acquisizione di competenze, in cui è sollecitata la motivazione;
- itinerari didattici significativi e dotati di senso per gli alunni.





Numero ore 60

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: 'La strada delle fiabe'**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>10.164,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: 'La strada delle fiabe 2'**

**Dettagli modulo**

Titolo modulo	'La strada delle fiabe 2'
<b>Descrizione modulo</b>	<p>La fiaba è da sempre per i bambini qualcosa di magico, dove immaginazione e fantasia si fondono con la realtà. L'idea guida del nostro percorso nasce dall'esigenza di creare un ambiente di apprendimento accattivante e stimolante per i bambini dove riscoprire il piacere di ascoltare e comprendere, la gioia di scrivere e di fare esperienze di tipo collaborativo al fine di amplificare l'azione della scuola garantendo agli alunni destinatari lo sviluppo di una solida formazione che possa compensare quei gap formativi che spesso creano svantaggi culturali e sociali. Il filo conduttore del progetto sono, dunque, le fiabe al fine di migliorare gli esiti formativi di quegli alunni che hanno evidenziato svantaggi culturali, economici e sociali di contesto attraverso l'uso di opportune strategie didattiche innovative.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi del progetto:</p> <p>Sapere</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere diversi linguaggi.</li> <li>• Comprendere gli elementi di un racconto.</li> <li>• Comprendere le relazioni logiche fra elementi.</li> <li>• Comprendere le relazioni emotive fra elementi.</li> <li>• Acquisire un metodo per comunicare.</li> </ul> <p>Saper fare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Migliorare la qualità degli apprendimenti e il consolidamento delle competenze in lingua madre;</li> <li>• Saper utilizzare diversi linguaggi.</li> <li>• Orientare il proprio lavoro verso attività produttive.</li> <li>• Saper scegliere il materiale in vista del prodotto.</li> <li>• Usare consapevolmente tutti i linguaggi per agevolare la comprensione del proprio prodotto.</li> <li>• Saper utilizzare risorse digitali per esprimersi e comunicare;</li> <li>• Saper produrre testi creativi sulla base di modelli dati</li> </ul> <p>Saper essere</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ascoltare e osservare con attenzione.</li> <li>• Saper interagire in diverse situazioni comunicative;</li> </ul>



- Saper apprezzare la lingua e gli altri linguaggi, come strumento attraverso i quali esprimere stati d'animo e rielaborare esperienze;
  - Promuovere la capacità di argomentare, sintetizzare e interagire in un dibattito;
- Obiettivi metacognitivi

- Essere capaci di controllo sul proprio compito e sulla propria autonomia.
- Integrare le differenze.
- Essere capaci di autovalutazione degli apprendimenti.
- Esprimersi secondo logiche diverse.

Il percorso, che prevede due momenti di lettura e scrittura, prevederà l'attuazione di entrambi i percorsi che non saranno attuati separatamente ma s'intersecheranno durante il periodo di tempo previsto dal progetto. Nel momento della lettura sarà privilegiato l'ascolto, da parte dell'intero gruppo, di fiabe, racconti per l'infanzia adattati in modo opportuno. I testi da leggere saranno scelti secondo un percorso ben preciso rispetto al contenuto:

- Fiabe tradizionali.
- Favole tradizionali.

Ad ogni lettura seguirà una discussione/dibattito guidata, volta a far emergere la comprensione della caratterizzazione emotiva degli elementi del racconto, e il confronto con le proprie emozioni. Nel momento della scrittura si proporrà un primo approccio alla scrittura creativa che permetterà ai bambini di scrivere insieme delle storie. Le attività saranno eseguite in gruppo e/o individualmente a seconda dei momenti e per volontà dei bambini stessi. Gli elaborati troveranno spazio in cartelloni da appendere e, se questo sarà possibile, in un "LIBRO DELLE STORIE" cartaceo e/o multimediale. Un momento altamente formativo sarà quello di stimolare gli alunni al confronto e alla riflessione sui lavori svolti, sulle difficoltà incontrate e sulle conoscenze acquisite; lo scopo sarà duplice: per il docente un momento di verifica e valutazione del processo d'insegnamento/apprendimento, per i bambini momento di autovalutazione.

Metodologie

Nella realizzazione dei percorsi formativi saranno utilizzate metodologie e strategie didattiche funzionali al perseguimento degli obiettivi formativi individuati. Sul piano psicologico gli alunni saranno stimolati a partecipare con propri interessi, idee, modalità alla costruzione del sapere; si favorirà la collaborazione, impegnando costantemente i ragazzi a collaborare e ad aiutarsi reciprocamente; sul piano culturale, verrà realizzato un insegnamento critico, mostrando agli alunni la natura problematica di qualunque contenuto, al fine di stimolare la loro partecipazione al processo di ricerca - scoperta di nuove conoscenze e lo sviluppo di competenze chiave. Per favorire ulteriormente l'apprendimento e creare un ambiente stimolante, motivante e coinvolgente sarà fondamentale l'apporto delle nuove tecnologie (LIM, app dedicate, tablet, notebook, ...).

L'organizzazione didattica per laboratori favorirà la personalizzazione dei percorsi, permettendo a docenti e alunni di fare esperienza entro una "struttura organizzativa" non rigida, che utilizzerà diversi mediatori didattici. In sintesi, la didattica laboratoriale favorirà:

- situazioni di apprendimento complesse e unitarie;
- momenti di relazione e cooperazione di fronte a compiti da svolgere;
- un itinerario di lavoro euristico, dove si integrano teoria e pratica, esperienza e riflessione, corporeo e mentale, emotivo e razionale;
- uno spazio di creatività e acquisizione di competenze, in cui è sollecitata la motivazione;
- itinerari didattici significativi e dotati di senso per gli alunni.

Le tecniche e metodologie didattiche utilizzate saranno:

- didattica laboratoriale ;
- ricerca-azione;
- problem posing;
- problem solving;
- circle time;
- cooperative learning;
- tutoring;
- brain storming;
- lavoro nel piccolo gruppo;
- lavoro nel grande gruppo;
- conversazioni e dibattiti.



	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• esprime emozioni, stati d'animo, sentimenti, adeguandosi alla situazione comunicativa;</li> <li>• utilizza il contributo di altri linguaggi per rendere più efficace la comunicazione;</li> <li>• ascolta testi narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale;</li> <li>• legge in modo scorrevole ed espressivo;</li> <li>• racconta con chiarezza storie ed esperienze, utilizzando la comunicazione mediata</li> <li>• produce testi creativi sulla base di modelli dati.</li> </ul> <p>Destinatari Alunni delle classi III, IV e V della scuola primaria.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Miglioramento, dopo il percorso progettuale, della competenza chiave Comunicazione nella madrelingua attraverso la comparazione degli esiti della valutazione degli alunni partecipanti (I quadrimestre -II quadrimestre) almeno del 20%</li> <li>• Media dei voti nella Disciplina Lingua Italiana &gt; 6</li> <li>- Diminuire la varianza tra le classi</li> <li>• Percentuale di alunni che evidenziano soddisfazione/gradimento (80%)</li> </ul> <p>Verifica e valutazione</p> <p>Il progetto prevede un monitoraggio strutturato con modalità di controllo ed eventuali adattamenti delle strategie, in relazione alle verifiche sugli esiti dell'attività a breve, medio e lungo termine e quindi anche in riferimento alla risposta degli stakeholders. Gli allievi destinatari del progetto verranno sottoposti ad una valutazione tramite una serie di questionari motivazionali in ingresso, intermedio ed in uscita esaminando la risposta che gli alunni daranno agli stimoli proposti. I questionari saranno di due tipologie, una serie sulle competenze e l'altra sul gradimento del modulo da parte dei corsisti. Il confronto fra i risultati ottenuti e i risultati attesi, permetterà di controllare l'intero progetto di intervento, e, se necessario, di riequilibrarlo e adattarlo. Il monitoraggio è stato strutturato in modo da prevedere:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) incontri periodici (mensili) per monitorare sulla base dei dati raccolti lo stato di avanzamento del progetto stesso;</li> <li>b) eventuali azioni di ritaratura delle azioni;</li> <li>c) raccolta dei dati e delle informazioni necessarie a misurare gli indicatori attinenti ai processi chiave e ai processi di supporto all'intera organizzazione.</li> </ol> <p>Alla fine del percorso progettuale, con l'ausilio delle tecnologie al fine di documentare il progetto, si prepareranno prodotti multimediali in cui sarà riportato l'intero percorso degli alunni.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	23/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GREE830039
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: 'La strada delle fiabe 2'**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: 'Le matefiabe'**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	'Le matefiabe'
----------------------	----------------



**Descrizione modulo**

La fiaba è da sempre per i bambini qualcosa di magico, dove immaginazione e fantasia si fondono con la realtà. L'idea guida del nostro percorso nasce dall'esigenza di creare un ambiente di apprendimento accattivante e stimolante per i bambini dove riscoprire il piacere di ascoltare e comprendere, la gioia di scrivere e di fare esperienze di tipo collaborativo al fine di amplificare l'azione della scuola garantendo agli alunni destinatari lo sviluppo di una solida formazione che possa compensare quei gap formativi che spesso creano svantaggi culturali e sociali. Il filo conduttore del progetto sono, dunque, le fiabe al fine di migliorare gli esiti formativi di quegli alunni che hanno evidenziato svantaggi culturali, economici e sociali di contesto attraverso l'uso di opportune strategie didattiche innovative. Le fiabe, concepite come strutture narrative che danno forma, senso e significato a una 'realtà' condivisa, sono utilizzate da noi come ambienti di apprendimento anche per la matematica. Attraverso la fiaba, la matematica si riempie di espressioni, di emozioni e, grazie alla comprensione del contesto narrativo, i bambini riusciranno a porre e risolvere correttamente situazioni-problema compatibili con il proprio livello di sviluppo e particolarmente stimolanti dal punto di vista cognitivo.

Obiettivi didattico/formativi del progetto:

- Analizzare situazioni problematiche e saper mettere in atto procedure necessarie per risolverle;
- Saper astrarre caratteristiche generali e trasferirle in contesti nuovi;
- Risolvere situazioni problematiche che richiedono l'applicazione di uno o più percorsi operativi;
- Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.
- Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc) utilizzando sia unità arbitrarie, sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ...).
- Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti della matematica attraverso esperienze significative che facciano comprendere come gli strumenti matematici appresi siano utili per operare nella realtà;
- Sviluppare la capacità di trasformare contenuti in situazioni problematiche;
- Potenziare la capacità di risolvere situazioni problematiche;
- Utilizzare diversi procedimenti di calcolo;
- Migliorare le capacità logiche;
- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni.

Itinerario metodologico :

- lettura della fiaba e comprensione del testo,
- brainstorming individuale scritto in cui i bambini cercano dentro la fiaba contenuti matematici (non semplicemente numerici, ma geometrici, logici, economici...),
- discussione collettiva dei contenuti e scelta dei più interessanti per la classe,
- trasformazione dei contenuti in situazioni problema,
- ricerca dei dati necessari per risolvere le situazioni problema,
- formalizzazione dei contenuti problema attraverso testi scritti, immagini, costruzione o progettazione di oggetti,
- "riflessione su" o studio dei contenuti relativi allo specifico disciplinare trovati nel corso del lavoro,

Metodologie

Nella realizzazione dei percorsi formativi saranno utilizzate metodologie e strategie didattiche funzionali al perseguimento degli obiettivi formativi individuati. Sul piano psicologico gli alunni saranno stimolati a partecipare con propri interessi, idee, modalità alla costruzione del sapere; si favorirà la collaborazione, impegnando costantemente gli alunni a collaborare e ad aiutarsi reciprocamente; sul piano culturale, verrà realizzato un insegnamento critico, mostrando agli alunni la natura problematica di qualunque contenuto, al fine di stimolare la loro partecipazione al processo di ricerca - scoperta di nuove conoscenze e lo sviluppo di competenze chiave. Per favorire ulteriormente l'apprendimento e creare un ambiente stimolante, motivante e coinvolgente sarà fondamentale l'apporto delle nuove tecnologie (LIM, app dedicate, tablet, notebook, ...). L'organizzazione didattica per laboratori favorirà la personalizzazione dei percorsi, permettendo a docenti e alunni di fare esperienza entro una "struttura organizzativa" non



rigida, che utilizzerà diversi mediatori didattici. In sintesi, la didattica laboratoriale favorirà:

- situazioni di apprendimento complesse e unitarie;
- momenti di relazione e cooperazione di fronte a compiti da svolgere;
- un itinerario di lavoro euristico, dove si integrano teoria e pratica, esperienza e riflessione, corporeo e mentale, emotivo e razionale;
- uno spazio di creatività e acquisizione di competenze, in cui è sollecitata la motivazione;
- itinerari didattici significativi e dotati di senso per gli alunni.

Le tecniche e metodologie didattiche utilizzate saranno:

- attività laboratoriali ;
- ricerca-azione;
- problem posing;
- problem solving;
- circle time;
- cooperative learning;
- tutoring;
- brain storming;
- lavoro nel piccolo gruppo;
- lavoro nel grande gruppo;
- conversazioni e dibattiti.

L'alunno:

- Comprende e sa utilizzare il linguaggio della logica in diverse situazioni;
- Esegue operazioni con i numeri naturali e verbalizza le procedure di calcolo;
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici;
- Sa risolvere situazioni problematiche anche attraverso attività ludiche;
- Sa porre situazioni problematiche da elementi dati;
- Sa lavorare in gruppo.

Destinatari

Alunni delle classi III, IV e V della scuola primaria.

Risultati attesi

- Miglioramento, dopo il percorso progettuale, delle competenze di base in Matematica attraverso la comparazione degli esiti della valutazione degli alunni partecipanti (I quadrimestre -II quadrimestre) almeno del 20%
- Media dei voti nella Disciplina Matematica > 6
- Diminuire la varianza tra le classi
- Percentuale di alunni che evidenziano soddisfazione/gradimento (80%)

Verifica e Valutazione

Il progetto prevede un monitoraggio strutturato con modalità di controllo ed eventuali adattamenti delle strategie, in relazione alle verifiche sugli esiti dell'attività a breve, medio e lungo termine e quindi anche in riferimento alla risposta degli stakeholders. Gli allievi destinatari del progetto verranno sottoposti ad una valutazione su due livelli: il primo relativo all'acquisizione degli apprendimenti disciplinari, cioè dei contenuti matematici delle fiabe trattate tramite consuete prove di verifica; il secondo, relativo alla valutazione delle competenze trasversali. Inoltre saranno predisposti questionari sul gradimento del percorso progettuale da parte degli alunni coinvolti. Il confronto fra i risultati ottenuti e i risultati attesi, permetterà di controllare l'intero progetto di intervento, e, se necessario, di riequilibrarlo e adattarlo. Il monitoraggio è stato strutturato in modo da prevedere:

- a) incontri periodici (mensili) per monitorare sulla base dei dati raccolti lo stato di avanzamento del progetto stesso;
- b) eventuali azioni di ritaratura delle azioni;
- c) raccolta dei dati e delle informazioni necessarie a misurare gli indicatori attinenti ai processi chiave e ai processi di supporto all'intera organizzazione.

<b>Data inizio prevista</b>	23/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GREE830028
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: 'Le matefiabe'

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

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Matematica  
Titolo: 'Le matefiabe 2'

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	'Le matefiabe 2'
----------------------	------------------



**Descrizione modulo**

La fiaba è da sempre per i bambini qualcosa di magico, dove immaginazione e fantasia si fondono con la realtà. L'idea guida del nostro percorso nasce dall'esigenza di creare un ambiente di apprendimento accattivante e stimolante per i bambini dove riscoprire il piacere di ascoltare e comprendere, la gioia di scrivere e di fare esperienze di tipo collaborativo al fine di amplificare l'azione della scuola garantendo agli alunni destinatari lo sviluppo di una solida formazione che possa compensare quei gap formativi che spesso creano svantaggi culturali e sociali. Il filo conduttore del progetto sono, dunque, le fiabe al fine di migliorare gli esiti formativi di quegli alunni che hanno evidenziato svantaggi culturali, economici e sociali di contesto attraverso l'uso di opportune strategie didattiche innovative. Le fiabe, concepite come strutture narrative che danno forma, senso e significato a una 'realtà' condivisa, sono utilizzate da noi come ambienti di apprendimento anche per la matematica. Attraverso la fiaba, la matematica si riempie di espressioni, di emozioni e, grazie alla comprensione del contesto narrativo, i bambini riusciranno a porre e risolvere correttamente situazioni-problema compatibili con il proprio livello di sviluppo e particolarmente stimolanti dal punto di vista cognitivo.

Obiettivi didattico/formativi del progetto:

- Analizzare situazioni problematiche e saper mettere in atto procedure necessarie per risolverle;
- Saper astrarre caratteristiche generali e trasferirle in contesti nuovi;
- Risolvere situazioni problematiche che richiedono l'applicazione di uno o più percorsi operativi;
- Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.
- Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc) utilizzando sia unità arbitrarie, sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ...).
- Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti della matematica attraverso esperienze significative che facciano comprendere come gli strumenti matematici appresi siano utili per operare nella realtà;
- Sviluppare la capacità di trasformare contenuti in situazioni problematiche;
- Potenziare la capacità di risolvere situazioni problematiche;
- Utilizzare diversi procedimenti di calcolo;
- Migliorare le capacità logiche;
- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni.

Itinerario metodologico :

- lettura della fiaba e comprensione del testo,
- brainstorming individuale scritto in cui i bambini cercano dentro la fiaba contenuti matematici (non semplicemente numerici, ma geometrici, logici, economici...),
- discussione collettiva dei contenuti e scelta dei più interessanti per la classe,
- trasformazione dei contenuti in situazioni problema,
- ricerca dei dati necessari per risolvere le situazioni problema,
- formalizzazione dei contenuti problema attraverso testi scritti, immagini, costruzione o progettazione di oggetti,
- "riflessione su" o studio dei contenuti relativi allo specifico disciplinare trovati nel corso del lavoro,

Metodologie

Nella realizzazione dei percorsi formativi saranno utilizzate metodologie e strategie didattiche funzionali al perseguimento degli obiettivi formativi individuati. Sul piano psicologico gli alunni saranno stimolati a partecipare con propri interessi, idee, modalità alla costruzione del sapere; si favorirà la collaborazione, impegnando costantemente gli alunni a collaborare e ad aiutarsi reciprocamente; sul piano culturale, verrà realizzato un insegnamento critico, mostrando agli alunni la natura problematica di qualunque contenuto, al fine di stimolare la loro partecipazione al processo di ricerca - scoperta di nuove conoscenze e lo sviluppo di competenze chiave. Per favorire ulteriormente l'apprendimento e creare un ambiente stimolante, motivante e coinvolgente sarà fondamentale l'apporto delle nuove tecnologie (LIM, app dedicate, tablet, notebook, ...). L'organizzazione didattica per laboratori favorirà la personalizzazione dei percorsi, permettendo a docenti e alunni di fare esperienza entro una "struttura organizzativa" non



rigida, che utilizzerà diversi mediatori didattici. In sintesi, la didattica laboratoriale favorirà:

- situazioni di apprendimento complesse e unitarie;
- momenti di relazione e cooperazione di fronte a compiti da svolgere;
- un itinerario di lavoro euristico, dove si integrano teoria e pratica, esperienza e riflessione, corporeo e mentale, emotivo e razionale;
- uno spazio di creatività e acquisizione di competenze, in cui è sollecitata la motivazione;
- itinerari didattici significativi e dotati di senso per gli alunni.

Le tecniche e metodologie didattiche utilizzate saranno:

- attività laboratoriali ;
- ricerca-azione;
- problem posing;
- problem solving;
- circle time;
- cooperative learning;
- tutoring;
- brain storming;
- lavoro nel piccolo gruppo;
- lavoro nel grande gruppo;
- conversazioni e dibattiti.

L'alunno:

- Comprende e sa utilizzare il linguaggio della logica in diverse situazioni;
- Esegue operazioni con i numeri naturali e verbalizza le procedure di calcolo;
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici;
- Sa risolvere situazioni problematiche anche attraverso attività ludiche;
- Sa porre situazioni problematiche da elementi dati;
- Sa lavorare in gruppo.

Destinatari

Alunni delle classi III, IV e V della scuola primaria.

Risultati attesi

- Miglioramento, dopo il percorso progettuale, delle competenze di base in Matematica attraverso la comparazione degli esiti della valutazione degli alunni partecipanti (I quadrimestre -II quadrimestre) almeno del 20%
- Media dei voti nella Disciplina Matematica > 6
- Diminuire la varianza tra le classi
- Percentuale di alunni che evidenziano soddisfazione/gradimento (80%)

Verifica e Valutazione

Il progetto prevede un monitoraggio strutturato con modalità di controllo ed eventuali adattamenti delle strategie, in relazione alle verifiche sugli esiti dell'attività a breve, medio e lungo termine e quindi anche in riferimento alla risposta degli stakeholders. Gli allievi destinatari del progetto verranno sottoposti ad una valutazione su due livelli: il primo relativo all'acquisizione degli apprendimenti disciplinari, cioè dei contenuti matematici delle fiabe trattate tramite consuete prove di verifica; il secondo, relativo alla valutazione delle competenze trasversali. Inoltre saranno predisposti questionari sul gradimento del percorso progettuale da parte degli alunni coinvolti. Il confronto fra i risultati ottenuti e i risultati attesi, permetterà di controllare l'intero progetto di intervento, e, se necessario, di riequilibrarlo e adattarlo. Il monitoraggio è stato strutturato in modo da prevedere:

- a) incontri periodici (mensili) per monitorare sulla base dei dati raccolti lo stato di avanzamento del progetto stesso;
- b) eventuali azioni di ritardatura delle azioni;
- c) raccolta dei dati e delle informazioni necessarie a misurare gli indicatori attinenti ai processi chiave e ai processi di supporto all'intera organizzazione.

<b>Data inizio prevista</b>	23/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GREE830039
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: 'Le matefiabe 2'

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

**Elenco dei moduli**  
Modulo: Lingua straniera  
Titolo: IT'S FUNNY!

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	IT'S FUNNY!
----------------------	-------------





Imparare ad imparare : organizzare il proprio lavoro con l'aiuto di modelli e strategie di studio appresi

Competenze disciplinari: Comprensione orale, comprensione scritta, produzione orale, produzione scritta, riflessione sulla lingua

Traguardi formativi: - migliorare l'apprendimento della lingua inglese e le capacità comunicative -confrontarsi con diverse culture -stimolare l'impegno e la partecipazione - Comprendere l'importanza della lingua come strumento di comunicazione e come portatrice di valori culturali. -Stimolare il desiderio di comunicare anche con parlanti madrelingua. - Valorizzare e potenziare le competenze linguistiche dell'inglese, anche mediante l'utilizzo della metodologia CLIL(Content Language Integrated Learning).

Obiettivi del progetto: - Motivare gli alunni ad un uso concreto della lingua inglese; migliorare le competenze linguistiche tramite lo sviluppo delle abilità di base; Arricchire la conoscenza lessicale e la padronanza linguistica; Utilizzare in situazioni reali le competenze acquisite

#### METODOLOGIE

Si progetteranno interventi utilizzando le seguenti metodologie: Cooperative learning. -Approccio ludico-comunicativo. -Ascolto attivo. -Discussioni in classe. -Lezione frontale. -Metodologia della ricerca. -Lavoro a coppie e in gruppo. -Socializzazione delle conoscenze. -CLIL (Content Language Integrated Learning).

Per migliorare le competenze linguistiche si attueranno soprattutto esercizi di writing che aiuteranno l'alunno ad eliminare l'errore ricorrente nella struttura di base della frase o della composizione a tema mentre con l'esercizio di listening si educerà l'orecchio dell'alunno ad individuare le informazioni contenute e/o scoprire l'errore.

Gli esercizi che verranno proposti saranno sviluppati non a sottolineare l'errore, ma ad aiutare l'alunno a scoprire con serenità la scelta migliore che lo porterà ad avere sempre più consapevolezza delle sue capacità nell'esprimersi sia oralmente che per scritto in lingua straniera.

Durante il percorso di recupero saranno proposti agli alunni diversi gradi di difficoltà partendo dai più facili fino ad arrivare alle situazioni più articolate e la verifica avverrà da parte dello stesso alunno che vedrà visivamente e personalmente i miglioramenti nelle esercitazioni che verranno a lui assegnate durante gli incontri e nelle scene in cui diventerà attore e sarà guidato dall' esperto madrelingua.

Questo percorso laboratoriale mira a recuperare carenze nelle conoscenze e competenze della lingua inglese, utilizzando diverse strategie e materiali semplici, concreti, vicini ai reali interessi dei ragazzi ( immagini, foto, video, canzoni, riviste, corrispondenza con coetanei stranieri) .L'uso di tecnologie informatiche, come l'utilizzo della LIM, consentirà di ampliare spazi , tempi e modalità di contatto e interazione sociale fra alunni, comunità scolastiche e territoriali. La modalità e l'approccio ludico in cui verranno affrontate determinate proposte didattiche, anche grazie al contributo del madrelingua, permetterà agli alunni di aprirsi alla comunicazione e allo scambio attraverso un nuovo codice linguistico.

#### STRATEGIE

Le strategie adottate per adeguarsi alle competenze richieste o da acquisire potranno essere: Giochi di ruolo - Drammatizzazione - Attività di total-physical- response. - Conversazione - Visione di video, attività di recupero, gemellaggi con scuole d'Europa -Approfondimento lessicale.

#### ATTIVITA' PROPOSTE:

Ogni attività proposta nel modulo dovrà facilitare il processo di apprendimento e per tale motivo si avvarrà di situazioni comunicative immediate, umoristiche e spiritose, vicine ai bisogni reali e quotidiani degli alunni. Tale metodo sarà quindi finalizzato a coinvolgere gli



alunni nell'apprendimento di una lingua che 'serve', 'vera', e non 'da manuale' e costituita sola da regole e schemi. Solo in questo modo, alunni in difficoltà e ormai fuori dal contesto di apprendimento, potranno riavvicinarsi alla disciplina. Le principali scene di comunicazione ricreate nel gruppo di lavoro e che vedranno come protagonisti gli stessi alunni verranno riprese e successivamente diventeranno un video didattico.

**A2.1 COMPETENZA: RICONOSCERE VOCABOLI, RICONOSCERE L'INTONAZIONE, RIPRODURRE SUONI E INTONAZIONE, COMPRENDERE L'ARGOMENTO GENERALE DEL TESTO, REAGIRE CORRETTAMENTE A QUANTO ASCOLTATO DANDO UNA RISPOSTA VERBALE**

- 1- L'alunno ascolta dalla voce dell'insegnante madrelingua o da un testo registrato una descrizione ed acquisisce informazioni specifiche. Riesce a selezionare una figura tra una serie data ( ad es. tra più oggetti o luoghi di cui si parla nel testo)
- 2- l'alunno ascolta una storia ed acquisisce informazioni specifiche ed utili a completare una tabella
- 3- l'alunno ascolta una conversazione e risponde verbalmente alle domande dell'insegnante
- 4- l'alunno è chiamato a fare domande per un'intervista

**A2.2 COMPETENZA: RICONOSCERE VOCABOLI, INTONAZIONE, RIPRODURRE CORRETTAMENTE I SUONI E L'INTONAZIONE, COMPRENDERE L'ARGOMENTO GENERALE DI UN TESTO, DEDURRE UN SENTIMENTO A PARTIRE DALL'INTONAZIONE, COMPRENDERE L'INTENZIONE COMUNICATIVA DEL PARLANTE, NOTARE LE PAROLE CHE NON CONOSCE, RICAVARE SIGNIFICATI.**

- 1- L'alunno ascolta una descrizione ed afferra l'essenziale di messaggi o annunci brevi, semplici e chiari
- 2- L'alunno ascolta una storia, individua parole che non conosce e le evidenzia per dedurre il significato
- 3- L'alunno ascolta una conversazione, comprende i dettagli e opera cambiamenti guidati sul testo ( ad es. scegliendo un'altra ambientazione, caratteristiche diverse del protagonista, dell'oggetto di cui si parla, oppure cambiando la tipologia delle domande).
- 4- L'alunno ascolta le domande dell'insegnante, comprende e risponde nei dettagli.
- 5- L'alunno ascolta per inferire gli impliciti e risponde alle domande

**A2.1 COMPETENZE: REAGIRE CORRETTAMENTE A SEQUENZE DI PIU' COMANDI, IDENTIFICARE LE INFORMAZIONI DATE NEL TESTO, COMPRENDERE L'INTENZIONE DEL PARLANTE**

- 1- L'alunno ascolta espressioni di uso frequente, comprende ed esegue uno o più "comandi"

**A2.2 COMPETENZE: REAGIRE CORRETTAMENTE A SEQUENZE DI COMANDI ANCHE INSERITI ALL'INTERNO DI UN DISCORSO INDIRECTO**

- 1- L'alunno ascolta per comprendere ed esegue i comandi inseriti in un testo in forma di discorso indiretto

**A2.1 COMPETENZE: IDENTIFICARE LE INFORMAZIONI DATE ESPLICITAMENTE NEL TESTO, RICOSTRUIRE IL SENSO A PARTIRE DAGLI ELEMENTI SIGNIFICATIVI ( PAROLE CHIAVE ECC.)**

- 1- L'alunno legge per acquisire informazioni specifiche e risponde alle domande. Ad es. un indovinello

**A2.2 COMPETENZE: OPERARE SEMPLICI INFERENZE, NOTARE LE PAROLE CHE NON SI CONOSCONO, RICOSTRUIRE IL SENSO A PARTIRE DAGLI ELEMENTI SIGNIFICATIVI, RICAVARE IL SENSO DELLE PAROLE SCONOSCIUTE ATTRAVERSO LA SOMIGLIANZA CON LA L1**

- 1- L'alunno legge per comprendere nei dettagli e risponde alle domande scegliendo tra più immagini che differiscono l'una dall'altra solo per qualche elemento.
- 2- L'alunno comprende semplici lettere personali in cui sono descritti avvenimenti e/o



sentimenti.

#### RISULTATI ATTESI

L'impatto che si prevede con l'attuazione del progetto è quella di far emergere interessi verso determinati contesti linguistici e trasformarli in potenzialità e abilità che gli alunni coinvolti, spesso, in classe non riescono a mostrare. Questo atteggiamento di svolta potrebbe avere delle ricadute positive sull'andamento scolastico, sulla motivazione degli alunni nelle attività curriculari ma anche nello sviluppo della loro personalità, con benefici indirettamente anche sulle famiglie e sulla comunità. In particolare gli alunni con difficoltà di apprendimento evidenziano maggiori carenze nelle lingue straniere e tendono a demoralizzarsi e a rifiutare lo studio della disciplina. Il tentativo di coinvolgerli in situazioni comunicative divertenti in cui loro stessi diventano attori e protagonisti potrebbe essere una chiave determinante per affrontare i loro disagi e svantaggi.

Per questo bisogna applicare metodologie educativo-didattiche valide ed efficaci nel promuovere da una parte l'apprendimento degli alunni e, dall'altra, il loro benessere emotivo nello stare insieme a scuola.

#### MODALITA' DI VERIFICA

Gli allievi destinatari del progetto verranno sottoposti ad una valutazione tramite una serie di questionari motivazionali in ingresso, intermedio ed in uscita. I questionari saranno di due tipologie, una serie sulle competenze e l'altra sul gradimento del modulo da parte dei corsisti. Questi ultimi serviranno a perfezionare in itinere il percorso delle attività affinché il docente possa ottenere il massimo risultato dagli allievi coinvolti. Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra i ragazzi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto. Durante tutto il percorso progettuale ci saranno momenti dedicati alla verifica degli apprendimenti attraverso osservazioni dirette e creazione di situazioni comunicative che rappresenteranno occasioni di crescita e non momenti meramente valutativi e finalizzati ad un giudizio scolastico. Saranno inoltre predisposte delle rubriche di valutazione del modulo in modo da consentire ad alunni e tutor di monitorare gli apprendimenti e di prevedere forme di supporto in itinere. Il risultato e l'efficacia dell'intervento sarà infine valutato con l'analisi dei prodotti video con simulazione di scambi comunicativi, realizzata sia in sede scolastica che con la loro pubblicazione su internet, in modo da coinvolgere una più ampia compagine. Infine si prevede di effettuare una valutazione degli esiti in sede di scrutini finali di giugno da parte dei relativi consigli di classe, al fine di constatare l'incremento reale di motivazione, partecipazione e quindi l'eventuale positiva ricaduta sull'andamento curricolare.

<b>Data inizio prevista</b>	23/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	GRMM830016
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: IT'S FUNNY!

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