



## Candidatura N. 990589 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.O. 'D. ALIGHIERI' NOCERA UMBR
<b>Codice meccanografico</b>	PGIC82800P
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	LOC. SAN FELICISSIMO S.N.
<b>Provincia</b>	PG
<b>Comune</b>	Nocera Umbra
<b>CAP</b>	06025
<b>Telefono</b>	0742818847
<b>E-mail</b>	PGIC82800P@istruzione.it
<b>Sito web</b>	WWW.SCUOLENOCERAUMBRA.IT
<b>Numero alunni</b>	680
<b>Plessi</b>	PGAA82801G - "M.BOSCHETTI ALBERTI" PGAA82802L - "GIANNI RODARI" - VALTOPINA PGAA82803N - "GIOVANNI DOMINICI" - STAZIONE PGAA82804P - "G. L. RADICE" - GAIFANA PGAA82805Q - FULVIO SBARRETTI" - CASEBASSE PGEE82801R - DANTE ALIGHIERI - NOCERA UMBRA PGEE82802T - "F. SBARRETTI" - FRAZ.CASEBASSE PGEE82803V - G.LOMBARDO RADICE-FRAZ.GAIFANA PGEE82804X - "A.FRANK" - VALTOPINA PGMM82801Q - 'F. MARI' PGMM82802R - IST. 1^ GRADO VALTOPINA



## Sezione: Autodiagnosi

### Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 990589 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	"Scrivere, che f...avola!!!"	€ 5.682,00
Lingua madre	Lingua italiana	€ 7.082,00
Matematica	Matematica in 3D	€ 5.682,00
Matematica	Matematica&Realtà	€ 7.082,00
Lingua straniera	Mapping in English – Livello 2	€ 7.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Let's play with English!	€ 5.682,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	Mapping in English – Livello 1	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 43.974,00</b>



## 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: Una finestra sul futuro: potenziare le competenze di base per costruire il proprio avvenire

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il progetto si propone di promuovere il miglioramento delle competenze di base degli allievi, intese sia come competenze specifiche in determinate discipline, quali lingua straniera (inglese), lingua italiana, matematica, che come competenze trasversali legate alla conoscenza di sé, alle capacità comunicative e di collaborazione, alla motivazione allo studio e alla conoscenza. L'innalzamento delle competenze di base dei discenti in maniera omogenea sull'intero territorio nazionale rappresenta un fattore essenziale per la crescita socioeconomica del Paese, e consente altresì di compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto e di ridurre il fenomeno della dispersione scolastica.</p> <p>Sulla base di ciò, e in continuità con quanto emerge dal PTOF e con ciò che si sta già realizzando nell'anno scolastico, si ritiene necessario promuovere e potenziare attività relative alle seguenti aree:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingua italiana, per migliorare le capacità di espressione, comunicazione, condivisione, attraverso strumenti di didattica attiva e interattiva;</li> <li>• Matematica, per consolidare e approfondire le competenze aritmetico-matematiche attraverso una riflessione sui processi e sugli strumenti necessari alla risoluzione di problemi reali e alla creazione di progetti/prodotti, con attività concrete e coinvolgenti che consentano di utilizzare con maggiore sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, la geometria ecc., e, in generale, sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla disciplina;</li> <li>• Lingue comunitarie (Inglese): apertura alla conoscenza delle lingue comunitarie attraverso percorsi creativi che utilizzino una molteplicità di canali espressivi e che rendano i discenti dei futuri "cittadini europei".</li> </ul> <p>Le attività saranno dirette a studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado, adattando le metodologie didattiche alle diverse esigenze degli allievi e alla loro età. Si punterà al coinvolgimento attivo di bambini e ragazzi con BES, DSA o disabilità, o con diversa provenienza, o difficoltà legate al contesto socio/economico, grazie all'utilizzo di modalità di lavoro dinamiche e laboratoriali idonee agli specifici bisogni educativi.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

Il territorio della dorsale appenninica umbra, colpito dagli eventi sismici del 1997, ha visto l'allentarsi del legame civico di appartenenza e di partecipazione democratica attiva a causa della "diaspora" conseguente alle ricollocazioni abitative e l'avvicinarsi di nuovi flussi migratori sia interni che esterni. Tali fattori hanno quasi rimosso il patrimonio storico e culturale che ha reso nel passato questi territori centri strategici di vita culturale ed economica a partire dagli incastellamenti delle prime popolazioni umbre fino ai giorni nostri. È in questo momento che il territorio si trova a porre in atto scelte di riconversione economica, anche tramite nuova destinazione degli edifici già ricostruiti, con conseguente richiesta di figure professionali e nuove competenze da impegnare nella *green economy*, che riabiliti anche il tessuto economico delle imprese. Storia, arte, risorse naturali assumono una connotazione pedagogica funzionale alla formazione delle nuove generazioni, come nuclei fondanti di identità e appartenenza. In questo contesto, per gli alunni la più importante opportunità di crescita formativa è quella messa in campo dalla scuola, che deve stimolare il raggiungimento di competenze adeguate al loro presente e al futuro. La presenza di una popolazione scolastica eterogenea, diversa per cultura e per caratteristiche cognitive, richiede alla scuola di mettere in atto proposte didattiche personalizzate e orientate a standard formativi di alta qualità.

## Obiettivi del progetto

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

Il Progetto nasce dagli obiettivi di miglioramento che l'Istituto ha selezionato come prioritari in seguito all'analisi dei risultati conseguiti nelle prove standardizzate nazionali e a un'attenta riflessione sul livello di competenze raggiunto dagli alunni. Si è scelto di focalizzare l'attenzione su tre argomenti specifici, la lingua italiana, la lingua straniera e la matematica, al fine di concentrare le opportunità sui temi che rispondono maggiormente ai bisogni dell'utenza e cercare di migliorare i risultati delle prove standardizzate nazionali che, sebbene generalmente in linea con quelle di istituti con background socioeconomico e culturale simile, vedono esiti meno positivi nella classe quinta della scuola primaria.

Coerentemente con gli obiettivi specifici del PTOF, si intende puntare sul miglioramento del linguaggio e dell'espressività nella lingua italiana e inglese, e sulla matematica, sull'imparare a imparare, la creatività, la capacità di risolvere i problemi, l'assunzione di decisioni, la comunicazione e la capacità di gestione costruttiva dei sentimenti: obiettivi di ampio valore educativo e trasversali. Tutto ciò, inoltre, si iscrive nell'obiettivo più generale del PON MIUR di contribuire alla Strategia EU2020, che promuove una crescita inclusiva, intelligente e sostenibile, anche grazie all'investimento sul sistema educativo e sulla promozione dell'occupazione tramite lo sviluppo di *skills* adeguati al mercato del lavoro, da apprendere sin dall'età scolare.



### **Caratteristiche dei destinatari**

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

Il progetto prevede di cercare di innalzare le fasce di votazione di livello medio a livello medio-alto, nell'ottica, da un lato, del recupero di alcune possibili criticità e, dall'altro, di valorizzazione delle eccellenze, permettendo un accesso agevole anche a competizioni nazionali quali le olimpiadi della matematica, o le certificazioni linguistiche. Di conseguenza, i principali destinatari sono gli alunni con livelli medi nelle materie prescelte: lingua madre, lingua straniera e matematica.

Per l'individuazione dei potenziali destinatari si farà riferimento alle valutazioni scolastiche agli atti, ai risultati delle prove INVALSI, alle autoanalisi degli allievi e alle valutazioni dei docenti.

Si punterà al coinvolgimento attivo soprattutto di discenti con difficoltà legate a disturbi nell'apprendimento (disabilità e DSA), BES, o a particolari background culturali e sociali, con modalità di lavoro dinamiche e inclusive.

### **Apertura della scuola oltre l'orario**

*Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo.*

Le attività relative ai moduli previsti saranno erogate in modalità pomeridiana. Le modalità specifiche di erogazione, nonché le fasce orarie di riferimento, verranno decise al momento dell'approvazione della proposta progettuale e in accordo con i genitori di tutti partecipanti, così da facilitare la più ampia partecipazione possibile di bambini e bambine.

L'apertura della scuola in fase pomeridiana sarà garantita dalla presenza di personale dedicato, sia ATA che amministrativo, assicurandone l'alternanza. Poiché l'Istituto si è già cimentato nell'implementazione di progetti extracurricolari, si ritiene che, una volta stabilite le fasce orarie più consone, l'organizzazione sarà ottimizzata senza incorrere in alcun problema particolare.

Per i bambini e le bambine con bisogni particolari sarà garantita anche la presenza di una figura aggiuntiva di supporto per il regolare svolgimento delle attività previste dal progetto.



**Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni** *Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità.*

L'Istituto ha avuto grande attenzione al coinvolgimento di soggetti del territorio che potessero apportare valore e innovazione per il progetto didattico. A tal fine è stata raccolta la proposta di collaborazione a titolo non oneroso dell'Ass.ne Stati Generali dell'Innovazione ed è stata realizzata l'adesione alla "Rete delle scuole innovative" - promossa dalla stessa Associazione per creare un sistema di raccordo strutturale a sostegno dell'innovazione nel mondo della scuola. L'Ass.ne ha garantito all'Istituto la collaborazione alle attività sia di monitoraggio dell'efficacia e dell'impatto degli interventi, sia di valorizzazione dell'esperienza anche tramite l'organizzazione di momenti di restituzione, sia sul territorio sia a livello nazionale.

L'Istituto si avvarrà anche della collaborazione di EGInA, che ha maturato una significativa esperienza nel campo della gestione di interventi formativi e di progetti finanziati da fondi comunitari. EGInA ha messo a disposizione dell'Istituto le proprie risorse professionali per la progettazione degli interventi e per supportare l'implementazione e il monitoraggio degli interventi. Inoltre anche il Comune di Nocera Umbra, il Seminario Vescovile, la Cooperativa le Macchine Celibi e Confartigianato Foligno collaboreranno come parte attiva alla realizzazione delle attività e diffusione dei risultati.

### **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.*

I moduli formativi previsti utilizzeranno una didattica che consentirà di sviluppare le competenze chiave e di cittadinanza e di valutarle con maggiore efficacia. Infatti, pur attivando moduli su materie curricolari, il progetto si caratterizza per l'uso di strategie e metodologie didattiche attive e innovative, in particolare, basate sul coinvolgimento diretto degli allievi nell'esperienza didattica anche attraverso le tecniche di *cooperative learning*, sempre nel rispetto delle necessarie articolazioni delle diverse materie e delle diverse età dei discenti. Particolarmente valorizzati sono dunque il lavoro collaborativo, in cui ciascuno porta il proprio contributo per la costruzione dell'opera congiunta e sviluppa competenze cognitive e relazionali, l'approccio problem solving e lo stimolo della creatività individuale e di gruppo.

Come previsto dallo stesso PTOF, infatti, è necessario "superare la dimensione trasmissiva dell'insegnamento e modificare l'impianto metodologico in modo da contribuire fattivamente, mediante l'azione didattica, allo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza europea, che sonori conducibili aspecifici ambiti disciplinari (comunicazione in lingua madre, comunicazione in lingue straniere, competenze logico-matematiche, competenze digitali) ed a dimensioni trasversali (imparare ad imparare, iniziativa ed imprenditorialità, consapevolezza culturale, competenze sociali e civiche)".

### **Coerenza con l'offerta formativa**

*Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altri azione del PON-FSE.*

L'Istituto è fortemente impegnato nell'attivazione di iniziative per il potenziamento dell'offerta formativa. Come indica il PTOF, si promuoverà il potenziamento dell'area linguistica e dell'area scientifica, nonché il potenziamento delle lingue straniere anche per gruppi classe. La scuola, infatti, è già impegnata nell'offrire ai discenti le competenze per accedere alle certificazioni di lingua inglese Trinity, e punterà, nei mesi a venire, a coinvolgere i discenti nell'erogazione della certificazione linguista First (Cambridge University), che risulta più *demanding* in termini di prove d'esame (prove orali e scritte).

Con questo obiettivo in mente, l'Istituto implementerà la presente proposta progettuale proprio nell'ottica di continuità e di assoluta coerenza e complementarietà con ciò che è già previsto dal PTOF. L'Istituto si avvarrà per l'implementazione dei moduli delle risorse già nella sua disponibilità, quali laboratori scientifici e linguistici, così da favorire anche la coerenza con l'offerta formativa.

### **Inclusività**

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

L'Istituto pone una particolare attenzione all'accoglienza e all'integrazione. A tal fine sono stati elaborati diversi documenti: la Carta dei Servizi, schede di valutazione per alunni DSA, il Protocollo di accoglienza per alunni stranieri. La scuola si attiva proponendo nelle diverse classi, e a livello di plesso, attività che favoriscano l'inclusione di alunni con disabilità, prevedendo l'assegnazione di compiti di responsabilità, collaborazione ed uso di strumenti didattici adeguati.

Il progetto sarà, infatti, rivolto in via prioritaria agli alunni con difficoltà, sia dovute all'origine straniera, sia a disabilità, bisogni educativi speciali o disturbi specifici dell'apprendimento, o in generale ai bambini-ragazzi che, a causa di svantaggi determinati da circostanze personali, sociali, culturali o economiche, hanno bisogno di un sostegno particolare per ottenere migliori risultati nell'apprendimento.

Essendo prevista l'inclusione di fasce di alunni con disagio, sarà sempre presente la relativa figura aggiuntiva con funzioni di sostegno, così da adottare le metodologie didattiche più appropriate e gli strumenti più idonei per il raggiungimento degli obiettivi didattici specifici, che possono essere diversi da quelli degli altri discenti, ma non per questo meno impegnativi.



## 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.*

L'impatto del progetto sugli studenti e il loro punto di vista verranno rilevati attraverso sessioni di monitoraggio condotte da docenti e/o esperti con le seguenti modalità:

- iniziale, per tutti i moduli, sulla situazione di partenza;
- in itinere, sull'organizzazione e corrispondenza delle azioni con ciò che è stato programmato;
- finale, attraverso momenti di dialogo, in cui sia studenti che docenti saranno chiamati a valutare il grado di raggiungimento degli obiettivi formativi, le criticità riscontrate e le opportunità per il futuro.

Studenti e docenti saranno chiamati a valutare tanto il grado di soddisfazione quanto le competenze in uscita acquisite, in particolare:

- per il modulo di inglese, quelle di interazione, ascolto e comprensione della lingua inglese, nonché arricchimento del vocabolario e miglioramento della pronuncia grazie all'interazione con il formatore;
- per il modulo di italiano, quelle relative allo sviluppo della creatività e della comunicazione e a sviluppare gradualmente l'ampliamento lessicale;
- per il modulo di matematica, le capacità di costruire ragionamenti, formulare ipotesi, saper utilizzare le conoscenze matematiche apprese per affrontare e risolvere problemi della vita quotidiana.

Tale approccio rileverà eventuali criticità di implementazione, favorirà maggiore rispondenza degli interventi alle esigenze e alle capacità di apprendimento dei partecipanti, garantendone la sostenibilità nel tempo.



### **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).*

Grazie ai numerosi enti che collaborano attivamente con l'Istituto, tutte le attività progettuali godranno di una buona risonanza a livello locale e, tramite il supporto fornito dall'Associazione Stati Generali dell'Innovazione, si avrà altresì l'opportunità di inserire il progetto in una rete di esperienze di rilievo nazionale ed internazionale. Rilievo sarà dato al progetto anche tramite il sito dell'Istituto, nell'area "Attività e progetti", alla quale tutta l'utenza può accedere.

Meeting potranno essere organizzati con altri istituti che non hanno partecipato all'iniziativa, così da favorire la sensibilizzazione rispetto all'importanza dei percorsi che sono stati intrapresi, coinvolgendo altresì i genitori degli alunni nella "restituzione dei risultati" delle attività.

Il progetto presenta un alto livello di replicabilità, poiché i moduli didattici sono pensati per costituire materiale didattico durevole e potranno essere resi disponibili tramite apposite piattaforme di condivisione. Questo farà sì che l'esperienza svolta non solo possa essere replicata, ma anche valorizzata e migliorata, in quanto sarà la base sulla quale si costruiranno ulteriori moduli formativi. Altresì, dai momenti di autovalutazione e dalle conclusioni tratte alla fine del progetto in merito ai punti di forza e alle eventuali problematiche riscontrate, deriveranno importanti evidenze su come rendere più efficace l'implementazione delle attività e come fronteggiare possibili elementi critici.

### **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.*

Come emerge dal POF, la frequenza scolastica dell'alunno instaura, necessariamente, tra scuola e famiglia, un rapporto che entrambe le parti hanno l'interesse e il dovere di definire. Di fronte alla complessità della società attuale, la scuola ha bisogno di promuovere, dunque, un rapporto di corresponsabilità formativa con la famiglia per delineare una cornice di riferimento condivisa, che dia luogo a una progettualità comune. In virtù di ciò, è previsto che i genitori degli alunni saranno coinvolti in diversi momenti dell'anno scolastico, fra cui quelli di implementazione di progetti educativo - didattici che arricchiscono il curriculum, quali i moduli da implementare nell'ambito della presente proposta progettuale.

La scuola è, infatti, ancora percepita come un punto di riferimento per lo sviluppo culturale e personale dei bambini e dei giovani, ed è proprio da questo assunto che sono emersi spunti importanti per il progetto. Le attività saranno, infatti, volte a consolidare le già buone relazioni con il territorio e promuovere le buone pratiche per prevenire disagio e insuccesso scolastico, e curare altresì le eccellenze. I genitori dei discenti potranno essere, quindi, coinvolti in momenti di "restituzione dei risultati", sotto forma di meeting appositamente organizzati, durante i quali potranno a loro volta essere coinvolti alunni provenienti di altri istituti e/o ulteriori stakeholder locali.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Progetto CLIL/Potenziamento Inglese “	POF pag 36	<a href="http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/">http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/</a>
Progetto continuità “Un fratello speciale” (classi III scuola secondaria di primo grado): il progetto ha la finalità di potenziare le abilità di ascolto, comprensione del testo scritto, di rielaborazione orale e scritta tra le classi ponte, affinché gli i	POF pag 40	<a href="http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/">http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/</a>
Progetto di giornalismo scolastico “Lucignolo”	POF pag 41	<a href="http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/">http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/</a>
Progetto di plesso “..tra le stelle d'Europa”: che mira alla sensibilizzazione dei giovani alla realtà comunitaria europea, attraverso la conoscenza del patrimonio comune di storia, cultura e tradizioni, diviene fondamentale per favorire il confronto e l'	POF pag 36	<a href="http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/">http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/</a>
TRINITY: Certificazione di lingua Inglese – classe V scuola primaria e classi scuola secondaria di primo grado.	POF pag 28	<a href="http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/">http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/</a>

## 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
Partecipazione alla realizzazione del Progetto avendo cura di essere parte attiva per la realizzazione e diffusione dei risultati dei moduli dell'intervento aderenti alle proprie attività istituzionali a titolo non oneroso	1	Cooperativa Le Macchine Celibi	Dichiarazione di intenti	0004229	15/05/2017	Sì
Partecipazione alla realizzazione del Progetto avendo cura di essere parte attiva per la realizzazione e diffusione dei risultati dei moduli dell'intervento aderenti alle proprie attività istituzionali a titolo non oneroso	1	SEMINARIO VESCOVILE	Dichiarazione di intenti	0004230	15/05/2017	Sì
Monitoraggio delle attività e valorizzazione delle esperienze didattiche innovative	1	Associazione Stati Generali dell'Innovazione	Accordo	0004271	16/05/2017	Sì



Partecipazione alla realizzazione del Progetto avendo cura di essere parte attiva per la realizzazione e diffusione dei risultati dei moduli dell'intervento aderenti alle proprie attività istituzionali a titolo non oneroso	1	Confartigianato Imprese Foligno	Dichiarazione di intenti	0004260	16/05/2017	Sì
Partecipazione alla realizzazione del Progetto avendo cura di essere parte attiva per la realizzazione e diffusione dei risultati dei moduli dell'intervento aderenti alle proprie attività istituzionali a titolo non oneroso	1	EGINA SRL	Dichiarazione di intenti	0004256	16/05/2017	Sì
Partecipazione alla realizzazione del Progetto avendo cura di essere parte attiva per la realizzazione e diffusione dei risultati dei moduli dell'intervento aderenti alle proprie attività istituzionali a titolo non oneroso	1	Comune di Nocera Umbra	Dichiarazione di intenti	0004233	15/05/2017	Sì

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"Scrivere, che f...avola!!!"	€ 5.682,00
Lingua italiana	€ 7.082,00
Matematica in 3D	€ 5.682,00
Matematica&Realtà	€ 7.082,00
Mapping in English – Livello 2	€ 7.082,00
Let's play with English!	€ 5.682,00
Mapping in English – Livello 1	€ 5.682,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 43.974,00</b>

### Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**



## Titolo: "Scrivere, che f...avola!!!"

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	"Scrivere, che f...avola!!!"
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto vuole contribuire a favorire il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento declinati nel Curricolo Verticale d'Istituto (primaria e secondaria di primo grado), con riferimento ai traguardi di competenza previsti per l'italiano, ovvero: l'alunno "dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni". La lingua italiana ha un ruolo fondamentale per i discenti, soprattutto nella prima fase della vita, poiché concorre in maniera sostanziale alla costruzione del pensiero, ed è, dunque, di fondamentale importanza far sì che gli alunni "apprendano a pensare".</p> <p>L'insegnamento, però, non deve riflettersi nella classica "lezione frontale", in cui può capitare che i discenti non si sentano sufficientemente stimolati e non mantengano un buon livello di attenzione. Per fronteggiare questi possibili problemi, il potenziamento della lingua madre sarà veicolato grazie a una metodologia che coniughi l'apprendimento di una materia curricolare con l'utilizzo di tecnologie digitali di comune diffusione, tramite laboratori di animazioni e narrazioni digitali (digital storytelling), uno strumento, quest'ultimo, molto efficace dal punto di vista didattico e che permette di utilizzare una pluralità di linguaggi.</p> <p>Questo approccio si coniuga con le nuove indicazioni nazionali per il curriculum per la scuola del primo ciclo, che afferma che "un'impostazione interdisciplinare dell'insegnamento della lingua è necessario che valorizzi innanzitutto la collocazione dell'italiano nell'ambito dell'area linguistico-espressiva. [...] La dimensione interdisciplinare e multimediale apre la via dell'insegnamento della lingua alle nuove tecnologie, che è uno degli ambiti più innovativi delle Indicazioni di italiano. [...]".</p> <p>Il modulo risponde, dunque, all'esigenza di garantire il successo formativo di tutti gli alunni, dando la possibilità a ciascuno di apprendere al meglio, nel rispetto dei propri tempi e delle proprie potenzialità, e persegue lo scopo prioritario di contrastare la demotivazione e lo scarso impegno nello studio mediante percorsi di consolidamento e sviluppo. L'idea alla base del modulo è di reinterpretare i grandi autori della letteratura per l'infanzia, in particolare Gianni Rodari, utilizzando Scratch, linguaggio di programmazione visuale, e creare relazioni internazionali, significative e di valore, tra le istituzioni e le associazioni interessate dei paesi coinvolti.</p> <p>La scelta di utilizzare materiali e tecniche diverse per la sua realizzazione prosegue la creatività e la tradizione pedagogica italiana; inoltre estende ed amplia la dimensione dell'esperienza artistica al campo digitale.</p> <p>Gli obiettivi formativi specifici del modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare animazioni e narrazioni digitali in modo autonomo, utilizzando il programma didattico Scratch;</li> <li>- Saper riflettere riguardo ai processi coinvolti nella creazione e nella lettura di animazioni digitali;</li> <li>- Saper lavorare in modo collaborativo e cooperativo con altri utenti;</li> <li>- Sviluppare la creatività individuale, sociale e collettiva;</li> <li>- Apprendere costruendo un oggetto divertente (learning by doing, by thinking and by loving!);</li> <li>- Suscitare interesse alla programmazione creativa;</li> <li>- Conoscere e apprezzare le opere di Gianni Rodari.</li> </ul>



In questo contesto, le favole di Rodari saranno narrate durante il workshop, favorendo una didattica interdisciplinare, che coniuga italiano e strumenti digitali. A conclusione del laboratorio le animazioni di Scratch prodotte dagli alunni saranno presentate ad altre classi e ai genitori.

Il laboratorio si compone di tre fasi :

- FASE 1 : Presentazione del Creative Computing e introduzione agli elementi di base di Scratch;
- FASE 2 : Realizzazione delle favole al computer;
- FASE 3 : Presentazione delle favole e degli script da parte dei bambini.

Le favole saranno oggetto di tre distinti workshop (WS), come segue.

WS1: Il sole e la nuvola

Descrizione: Il racconto descrive l'invidia di Nuvola nel vedere Sole dispensare i suoi raggi illimitati a tutti e che la porterà a disgregarsi, in un moto di stizza, in grandine. Come per il precedente laboratorio, i bambini costruiranno con Scratch i personaggi della storia per creare animazioni, conversazioni e un finale diverso da quello proposto. I personaggi (sprite) possono essere preparati con pasta modellabile e digitalizzati, per poi essere inseriti nel progetto.

Il docente e l'esperto li guideranno nell'attività partendo da due domande fondamentali: "quale delle tue qualità vorresti regalare agli altri?" e "quale qualità vorresti ti regalassero?".

WS2: Il semaforo blu

Descrizione: Il racconto è ambientato a Piazza Duomo, a Milano, dove un giorno un semaforo cambiò in blu le sue luci per dare il via libera agli automobilisti per volare in cielo. I bambini costruiranno con Scratch i personaggi della storia per creare animazioni, conversazioni e un finale diverso da quello proposto.

Le "domande guida" per i discenti saranno: "Cosa faresti se trovassi un semaforo blu? Dove andresti?"

WS3: Uno e Sette

Descrizione: Il racconto descrive un bambino nel quale convivevano sette bambini diversi, con storie diversi e paesi diversi dove alla fine ridevano tutti e nella stessa lingua: quella dei bambini senza pregiudizi. Il laboratorio intende favorire l'interculturalità e la valorizzazione della diversità. I bambini, tramite vecchie foto di famiglia o materiali reperiti in rete, raccontano i luoghi di provenienza della propria famiglia di origine, remixando ogni volta la storia degli altri compagni e aggiungendo la propria.

Ai partecipanti sarà chiesto: "scegli un nome di fantasia, un lavoro per tuo padre e una città dove vivere e inventa una storia, poi remixa quella del tuo compagno".

Per una migliore implementazione dell'intervento sarà data molta importanza al tutoring fra pari, per far sì che i discenti aiutino i compagni BES, DSA o con altre tipologie di problemi a integrarsi, a partecipare alle attività e a riuscire a raggiungere gli obiettivi formativi tramite un lavoro di squadra.

<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE82801R
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "Scrivere, che f...avola!!!"

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: Lingua italiana

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Lingua italiana



## Descrizione modulo

Il presente modulo si rivolge ai discenti della scuola secondaria di primo grado, dagli 11 ai 13 anni.

L'obiettivo del modulo formativo è quello di promuovere il miglioramento delle competenze di base nella propria lingua madre, attraverso l'attivazione di laboratori permanenti sul modello TGCULTHER, in cui un esperto di settore accompagnerà gli studenti nell'elaborazione di contenuti mediatici da modulare nel format di brevi telegiornali sul web, ideati e gestiti dagli studenti stessi con la guida di esperti e tutor che li orientano nell'identificazione delle tematiche oggetto dell'edizione del TG.

Obiettivo formativo del laboratorio sarà altresì la costruzione di competenze (di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video, di promozione e diffusione nel web) per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali. Obiettivo del progetto sarà, inoltre, l'attivazione di un laboratorio permanente che farà da apripista per la creazione del web TG a cui potranno aderire, alla fine del progetto, tutti gli studenti dell'istituto.

Nel dettaglio, gli obiettivi sono:

- Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi;
- Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti, le famiglie e il territorio;
- Promozione e diffusione nel web per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali;
- Utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi;
- Costruzione di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video;
- Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.

### Contenuti

Nella prima fase del progetto specifica attenzione è riservata all'approfondimento e alla acquisizione di competenze lessicali, sintattico-grammaticali e semantiche. Le attività saranno orientate ad una didattica di tipo pratico volta ad incentivare le capacità di argomentazione, capacità di sintesi, formazione al dibattito e public speaking dei discenti, nonché la capacità di dialogo critico.

Nella seconda fase del progetto, invece, saranno favorite le attività di ricerca e valutazione delle informazioni, differenza tra fatti e opinioni, con particolare attenzione alla dimensione on line e alla produzione di contenuti, comunicazione creativa e capacità narrativa, con particolare riferimento ai linguaggi e generi dei media.

Lo strumento del web TG permette di approfondire vari temi legati alla storia locale e al suo patrimonio culturale, consentendo così di ottenere miglioramenti nel vocabolario, nella dizione, nell'elaborazione del pensiero in forma scritta e orale diretta ad una comunicazione efficace, chiara e diretta come deve essere quella del linguaggio giornalistico.

I laboratori previsti all'interno del progetto offriranno gli strumenti per conoscere in profondità gli aspetti della narrazione e realizzare una edizione pilota del web tg, di cui cureranno la produzione dall'ideazione, alla messa on-line, alla diffusione. Ciò fornirà la possibilità agli studenti di mantenere il laboratorio attivo in permanenza per la produzione di successive edizioni.

### FASI della produzione

1. Brainstorming, ideazione e strutturazione digital storytelling;
2. Identificazione target e programmazione interviste e servizi in esterna;
3. Strutturazione delle "track" per le interviste storiche, letterarie e scientifiche e della "traccia commentatore per i servizi in esterna";
4. Realizzazione interviste e servizi;
5. Revisione bozze, editing, montaggio video, messa online.





#### Modalità didattiche previste

Al fine di attuare percorsi didattici sostenuti da metodologie didattiche innovative e per stimolare maggiormente l'attenzione e l'interesse delle studentesse e degli studenti, il Modulo didattico ha come obiettivo principale la presentazione in plenaria di un elaborato a cura degli studenti, mediante la redazione di articoli di giornale e video-articoli (web TG della scuola), da pubblicare sul sito dell'istituto ed altre piattaforme web. Gli studenti, guidati dall'Esperto e dal Tutor, pertanto, saranno redattori e curatori di un TG web. Si prevedranno anche delle interviste a personaggi di rilevanza culturale del territorio. Il percorso didattico ha come priorità il coinvolgimento diretto degli allievi all'interno di laboratori interattivi che approfondiranno lo strumento del digital storytelling per la produzione di format brevi per i media.

#### Risultati attesi

Il Modulo permetterà di focalizzare la didattica su una collaborazione totale tra gli allievi e l'Esperto (coadiuvato dal Tutor) ed offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato.

#### Il modulo permetterà di:

- Ridurre lo stato di disagio degli allievi con carenze nella preparazione di base.
- Aumentare la sicurezza espositiva e la padronanza della disciplina.
- Accrescere il grado di autonomia nell'esecuzione di produzioni scritte e orali.
- Acquisire crescente fiducia in se stessi e nelle proprie possibilità.
- Incrementare l'interesse per la disciplina, conseguente al compiacimento dovuto al solo successo formativo raggiunto.

#### Verifica e valutazione

La verifica del percorso si realizzerà attraverso prove strutturate e non:

- Verifica delle competenze in ingresso, in itinere e finali;
- Verifica del comportamento e della frequenza scolastica;
- Registrazione sistematica dei miglioramenti degli allievi;
- Verifica dei risultati in uscita e ricaduta sul curriculum.

<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGMM82801Q
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Lingua italiana

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.O. 'D. ALIGHIERI' NOCERA  
UMBR (PGIC82800P)

	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Matematica**  
**Titolo: Matematica in 3D**

**Dettagli modulo**

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Matematica in 3D



**Descrizione  
modulo**

Il presente modulo formativo si rivolge a discenti di 8-9-10 anni e il suo obiettivo è la costruzione di un nuovo materiale didattico-scientifico che supporti gli studenti nella comprensione del concetto di spazio e figure, tramite l'utilizzo di strumenti informatici e digitali propri della fabbricazione 3D. Quest'ultima, infatti, alimenta una creatività senza limiti quando gli studenti si apprestano a visualizzare, tastare con mano e verificare le proprie idee nello spazio reale, consentendogli al contempo di sfruttare le stesse tecnologie informatiche che incontreranno nelle loro carriere.

Le attività che si svolgeranno saranno suddivise in 4 fasi e coinvolgeranno, per ciascuna di esse, formatori specializzati nelle aree di intervento:

1. Nella prima fase, i discenti si confronteranno con i Lego, utilizzando i famosi mattoncini per rendere concreti e tangibili alcuni concetti astratti della matematica. Questi, infatti, sono sempre più spesso utilizzati per insegnare le materia STEM, coniugando creatività e materie scientifiche, poiché considerati giochi da bambini di sesso maschile. Superando questo preconcetto, si vuole da subito introdurli come strumenti di approfondimento scientifico anche per le studentesse che prenderanno parte al modulo. La costruzione per strati introdotta dai Lego facilita, inoltre, la comprensione del funzionamento della stampante 3D che agisce per addizione.
2. Nella seconda fase, si passerà alla prototipazione del materiale che si vuole realizzare attraverso l'utilizzo di software informatici open source. Le bambine e i bambini si confronteranno quindi con uno strumento digitale di disegno geometrico tridimensionale, realizzando il modello che poi sarà stampato con la stampante 3D.
3. La terza fase sarà rivolta all'ottimizzazione del disegno del materiale, per poi procedere alla sua stampa utilizzando stampanti 3D e lasercut appositamente realizzate per le scuole.

Tramite questo percorso didattico si svilupperanno alcune abilità fondamentali, quali:

- Abilità logiche: il problem solving, il ragionamento, la precisione, la modellizzazione e la rappresentazione;
- La comprensione di problemi reali, rinforzata dalle competenze matematiche acquisite dagli alunni attraverso attività manipolative sui numeri, il pensiero algebrico, la misurazione;
- La collaborazione, la comunicazione e il lavoro in team, grazie alla possibilità di svolgere esercizi sia in gruppo che individualmente, e di presentare poi la soluzione individuata di fronte agli adulti;
- Le conoscenze tecnologiche, attraverso l'utilizzo del software tinkercad e degli strumenti di stampa 3D.

Nella scuola odierna, l'insegnamento della matematica deve potenziare il binomio matematica-realtà al fine di abituare gli studenti a riconoscere il ruolo che la matematica gioca nel mondo ossia a operare valutazioni e prendere decisioni che consentano loro di essere cittadini impegnati e con un ruolo costruttivo. Aprire la classe alla realtà e portare nella realtà la classe dà slancio a nuovi meccanismi nel processo di insegnamento-apprendimento della matematica. Questa modalità di lavoro può incoraggiare gli studenti a un approccio più partecipativo e coinvolgente. Può aiutare gli insegnanti e gli studenti a sviluppare il senso di appartenenza alla scuola, grazie a momenti formativi in cui i ruoli si ammorbidiscono e la collaborazione fra pari è facilitata; suggerisce il riuso degli oggetti, l'ottimizzazione delle risorse e un approccio positivo alla risoluzione dei problemi.

Sulla base delle considerazioni suddette, si propone un laboratorio finalizzato alla modellizzazione geometrica di oggetti della realtà sensibile con l'uso della tecnologia. L'approccio metodologico è di tipo induttivo ossia si parte da situazioni reali per poi passare con gradualità ad una formalizzazione matematica del modello. Nello specifico, gli aspetti della realtà sensibile vengono gradualmente riconfigurati per poter essere analizzati e studiati con l'uso della tecnologia. Il modulo, infatti, vuole facilitare lo sviluppo di competenze matematiche attraverso il learning by doing.



<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE82801R
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Matematica in 3D

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: Matematica&Realtà**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Matematica&Realtà
----------------------	-------------------



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il miglioramento delle competenze di base nelle materie scientifiche, in particolare la matematica, è uno degli aspetti fondamentali per potenziare competenze chiave per una piena cittadinanza nell'età contemporanea, nonché uno dei focus della didattica dell'Istituto.</p> <p>Gli obiettivi del modulo comprendono pertanto il miglioramento delle capacità di utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, di rappresentare, analizzare e creare figure geometriche, di rilevare dati significativi, analizzarli ed interpretarli, attraverso il pensiero computazionale.</p> <p>A tal fine, si prevedono attività di approfondimento e apprendimento in modalità learning by doing and by creating, all'interno di un laboratorio con percorsi di analisi logico-matematica, rappresentazione grafico-statistica, ispirati da elementi reali.</p> <p>Il modulo attiverà la metodologia M&amp;R, ovvero Matematica&amp;Realtà, finalizzata a stimolare una profonda innovazione didattica in matematica. Essa, infatti, consiste nell'educazione alla modellizzazione matematica della realtà tramite l'utilizzo strumenti elementari. M&amp;R si inserisce a pieno titolo nella Strategia di Lisbona, che mira a far raggiungere all'Europa la posizione di vertice, a livello mondiale, nell'ambito dell'istruzione e della formazione.</p> <p>Il laboratorio partirà da esperienze concrete create o colte nella vita di tutti i giorni e si focalizzerà su 3 aspetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'attività di osservazione della realtà, con particolare attenzione al riconoscimento di relazioni tra oggetti, di regolarità, di differenza, di invarianze o modificazioni nel tempo e nello spazio;</li> <li>- l'attività di descrizione, che nel tempo si evolve dalle forme di linguaggio comune a forme iconico grafiche fino a strumenti matematici più specifici ed efficaci (numeri, misure, figure e grafici);</li> <li>- l'organizzazione complessiva del modo di ragionare acquisendo, oltre alle forme espressive del linguaggio comune, quelle della razionalità matematica.</li> </ul> <p>L'acquisizione dei contenuti si svilupperà, quindi, come continuo apprendimento del linguaggio specifico e delle forme simboliche, parallelamente all'acquisizione di capacità di progettazione, immaginazione e schematizzazione finalizzata alla descrizione e alla conoscenza di alcuni aspetti della realtà. Il percorso di M&amp;R sarà strutturato utilizzando GeoGebra. Le nuove tecnologie offrono, infatti, un importante strumento educativo, non solo perché, sollevando dagli aspetti più tecnicistici, permettono di dedicare più tempo alla comprensione dei concetti, ma anche perché pongono i ragazzi di fronte a difficoltà ed imprevisti che, se gestiti in modo consapevole e riflessivo, costituiscono un'occasione preziosa di crescita culturale.</p> <p>Adottando l'approccio M&amp;R sarà molto più facile formare e certificare quelle competenze matematiche che lo studente potrà spendere nella vita sociale da cittadino consapevole e attivo. Ancorare l'insegnamento della matematica alla vita reale, oltre a stimolare l'interesse, favorisce la partecipazione attiva e responsabile, sviluppa un'attitudine sperimentale nei confronti della matematica, rende consapevoli delle potenzialità del linguaggio matematico e permette di valutare le proprie conoscenze, abilità e competenze.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>02/10/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>30/04/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Matematica</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>PGMM82801Q</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Matematica&Realtà

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: Mapping in English – Livello 2

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Mapping in English – Livello 2



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Lo sviluppo e consolidamento della lingua straniera nella scuola secondaria di primo grado si pone in totale coerenza e continuità con il Curricolo Verticale d'Istituto e con l'obiettivo del PDM di potenziare le competenze in lingua straniera.</p> <p>Con l'avanzare del livello scolastico di appartenenza, vengono ampliati progressivamente il vocabolario, la "fluency" (ovvero la velocità dell'esposizione) e quindi la "accuracy" (l'accuratezza nell'esporre) dell'uso della lingua, unitamente all'abitudine all'ascolto dell'inglese parlato in modo autentico. La metodologia qui brevemente descritta viene solitamente definita come "approccio comunicativo" ed è costantemente oggetto di ricerca ed aggiornamento.</p> <p>L'obiettivo del modulo è quello di far acquisire agli studenti quelle abilità linguistiche necessarie ad un'effettiva comunicazione in lingua inglese in contesti reali e familiari. A ciascun livello, e, conseguentemente, a vari gradi di complessità, vengono sviluppate le quattro abilità comunicative del capire, leggere, scrivere e parlare, nelle sue due forme dell'esporre e dell'interagire con un altro interlocutore. La fonologia, il lessico e l'uso della lingua sono analizzati in maniera approfondita e sempre presentati in contesti autentici. La grammatica viene trattata più come mezzo per una chiara corretta comunicazione che come obiettivo assoluto della lezione, pur non trascurandone la funzione fondamentale.</p> <p>Il laboratorio favorirà la composizione di gruppi di lavoro per area di interesse e il confronto continuo tra di essi, al fine di incoraggiare il peer-learning e il rafforzamento delle competenze. D'altra parte, la dimensione spazio-temporale tipica della composizione di itinerari esplorativi verrà approfondita a livello trasversale con l'intero gruppo di studenti. Una metodologia molto efficace in tal senso è quella dello storytelling con Mapcast, ovvero la narrazione georeferenziata dei luoghi, che fa sì che la memoria (georeferenziata) diventi patrimonio di tutti, costituendo una mappa esperienziale che può rivelarsi bene comune da condividere.</p> <p>Le lezioni si svolgeranno in modo dinamico e gli studenti saranno chiamati a partecipare attivamente ad una serie di attività, non solo in rapporto diretto con l'insegnante, ma anche a coppie o gruppi, per la creazione di itinerari virtuali relativi agli ambienti e al territorio vissuti quotidianamente dagli studenti. In questo modo potranno mettere subito in pratica quello che stanno imparando. Gli studenti verranno, infatti, guidati alla realizzazione dei contenuti multimediali (testi, immagini, audio), con l'obiettivo di raccontare la propria casa, la scuola o un particolare luogo del proprio territorio ad un potenziale amico di lingua inglese.</p> <p>Tale modulo si iscrive nel più ampio obiettivo di potenziamento della lingua inglese perseguito dall'Istituto ed è funzionale al conseguimento delle prove di certificazione linguistica erogate dalla scuola stessa. È altresì importante ricordare che questo modulo è strettamente connesso al modulo di lingua italiana, poiché è ormai riconosciuta l'importanza di una corretta conoscenza della propria lingua madre e delle regole grammaticali per approcciarsi in maniera consapevole a una lingua straniera, capirne le differenze nella costruzione delle frasi e nell'applicazione delle regole grammaticali fondamentali.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>02/10/2017</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>30/04/2018</p>
<p><b>Tipo Modulo</b></p>	<p>Lingua straniera</p>
<p><b>Sedi dove è previsto il modulo</b></p>	<p>PGMM82801Q</p>
<p><b>Numero destinatari</b></p>	<p>20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p><b>Numero ore</b></p>	<p>30</p>



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Mapping in English – Livello 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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie**

**Titolo: Let's play with English!**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	Let's play with English!
Descrizione modulo	<p>L'impegno degli organismi europei in merito all'insegnamento delle lingue e alla diffusione del multilinguismo, da molti anni, è assiduo e costante. Questo perché l'Europa considera la formazione linguistica dei suoi cittadini uno dei punti cardine del futuro del vecchio continente, non solo per scelta culturale o di indirizzo educativo, ma all'interno di un preciso disegno politico più a largo raggio di costruzione di una identità europea e di una cittadinanza europea consapevole. L'obiettivo strategico per l'Europa, elaborato nella Strategia di Lisbona del 2000, è infatti diventare l'economia basata sulla conoscenza più competitiva e dinamica del mondo, in grado di realizzare una crescita economica sostenibile con nuovi e migliori posti di lavoro e una maggiore coesione sociale. Tale obiettivo trova uno dei suoi principali punti chiave nell'insegnamento delle lingue. Assicurare l'efficacia dell'apprendimento linguistico fin dall'infanzia è, dunque, una priorità per gli Stati membri, in quanto è a questo stadio della vita che una persona sviluppa il proprio modo di concepire le altre lingue e le altre culture, e si gettano, altresì, le basi per il successivo apprendimento delle lingue.</p> <p>Variegati sono i vantaggi riconosciuti dell'apprendimento dell'inglese sin da bambini, fra cui si ricordano:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- a livello cognitivo si aprono infinite possibilità, poiché il cervello è più in grado di negoziare il significato nelle attività di problem solving e di analisi, migliora la memoria, limita le distrazioni e rafforza le competenze decisionali;</li> <li>- vi è uno sviluppo equilibrato a livello emozionale, assecondando il processo naturale del programma interno d'apprendimento dell'essere umano, che ricerca nuovi stimoli, per puro gioco;</li> <li>- l'inglese, di fatto, è la lingua del mondo. Ecco perché conoscerlo è fondamentale per la comunicazione odierna, per la comprensione globale della realtà, per espandere l'esperienza culturale e per avere maggiori occasioni nella vita.</li> </ul> <p>Un bambino di sei anni, infatti, ha caratteristiche cognitive e neurologiche ben precise e diverse da quelle di un bambino di otto anni: senza approfondire l'argomento, possiamo comunque dire che tra i sei e gli otto anni egli compie un grande compito di maturazione</p>





cerebrale. Fino a circa otto anni abbiamo un bambino che memorizza in parte ancora in modo implicito; che impara per automatismi, attraverso la memoria di tipo procedurale alla base dell'acquisizione della L1; che privilegia un'elaborazione delle informazioni unica e globale, non analitica; che è facilitato nell'assumere e ritenere conoscenze dalle esperienze pratiche e da stimolazioni sensoriali che coinvolgano più sensi contemporaneamente (Daloiso, 2006).

Partendo da questi presupposti, l'introduzione della lingua inglese sin dalla scuola primaria permette ai bambini di avvalersi di una quantità variegata di stimoli linguistici che ne arricchiscono le relazioni interpersonali.

Il laboratorio di inglese si propone di avvicinare i bambini di 6 e 7 anni alla lingua straniera attraverso l'interazione ed il gioco, inducendo un processo naturale e spontaneo di acquisizione e prevedendo l'utilizzo centrale della tecnica dello storytelling, il racconto di storie, per coinvolgere i bambini in attività di gioco glottodidattico, un gioco cioè funzionale all'acquisizione della lingua straniera e non di semplice animazione.

Nei diversi incontri, al racconto della storia vengono associate attività manipolative e giochi che aiuteranno i bambini a rafforzare il riconoscimento del lessico utilizzato attraverso un approccio altamente interattivo, inducendo un processo naturale e spontaneo di acquisizione della lingua straniera.

Il laboratorio, "costruito" intorno a un picture book, un libro illustrato della tradizione anglosassone, punta ad esporre i bambini principalmente al lessico ed alle strutture linguistiche presenti nel racconto attraverso giochi, attività manipolative e motorie. Partendo dal racconto, verranno perciò programmati dagli insegnanti giochi da tavolo, giochi motori, canzoni ed attività manipolative varie che aiutano i bambini ad acquisire in modo ludico le forme linguistiche presenti nel libro proposto. La finalità è quella di fornire loro gli elementi necessari per comprendere la storia (senza bisogno di ricorrere all'italiano) e per poterla "riscrivere" attivamente con l'aiuto degli insegnanti.

<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE82801R
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Let's play with 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 €
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 inglese per gli allievi delle scuole primarie**

**Titolo: Mapping in English – Livello 1**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Mapping in English – Livello 1
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il presente modulo formativo si rivolge ai discenti di 8-9-10 anni di età e si iscrive in piena coerenza nell'obiettivo del Piano di Miglioramento dell'Istituto di potenziare le competenze in lingua straniera.</p> <p>Già a 8 anni il discente è giunto a una importante maturazione cerebrale, che gli permette di utilizzare degli strumenti più elaborati per lo sviluppo e il potenziamento delle competenze in lingua straniera, mettendole al servizio della comunicazione in contesti reali. Nell'ambito di questo modulo, infatti, si applicherà la tecnologia MapCast per veicolare fra i partecipanti, da un lato, l'acquisizione di nuove terminologie e lo sviluppo della fluency, dall'altro una conoscenza più approfondita di alcuni elementi peculiari del proprio territorio, con i quali i bambini hanno contatti frequenti (la scuola, la propria casa, ecc.).</p> <p>Il termine MapCast è l'unione dei termini "mappa" e "broadcast" ed esprime la possibilità di produrre e diffondere storie georeferenziate, e, quindi, realizzare attività di storytelling legata ai luoghi e alle mappe. MapCast è una app per il turismo culturale, in cui i soggetti più disparati, Comuni, associazioni culturali, scuole, musei ed altri soggetti pubblici e privati possono inserire luoghi, storie e itinerari per valorizzare il territorio. La app permette ai visitatori di diverse nazionalità di passeggiare e ricevere indicazioni su come arrivare nei luoghi (navigatore) e ascoltare, vedere le storie collegate ai luoghi.</p> <p>Partendo da questo contesto, i partecipanti saranno chiamati al lavoro in team (in coppia o gruppi di lavoro) sotto la guida del docente e dell'esperto, e sarà incoraggiato fra tutti i discenti il cooperative learning.</p> <p>L'attenzione dei discenti sarà mantenuta alta grazie all'utilizzo di una modalità laboratoriale dinamica, che richiederà da parte dei bambini l'interiorizzazione delle modalità di utilizzo dell'app e una loro rielaborazione originale delle informazioni sia di inglese, che di storia del proprio territorio. Essi, dunque, saranno guidati alla realizzazione di contenuti multimediali basilari (testi e immagini), con l'obiettivo di "raccontare il proprio territorio" a un potenziale amico di lingua inglese. Il modulo, tramite l'utilizzo di MapCast, inoltre, favorirà la messa in campo della multi-sensorialità dei discenti e, al contempo, lo sviluppo di alcune competenze digitali, che sono sempre più importanti nell'era moderna.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/04/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PGEE82801R
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



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 I.O. 'D. ALIGHIERI' NOCERA  
UMBR (PGIC82800P)

### Scheda dei costi del modulo: Mapping in English – Livello 1

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



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Una finestra sul futuro: potenziare le competenze di base per costruire il proprio avvenire	€ 43.974,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 43.974,00</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 990589)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 43.974,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	37
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	16/05/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	930
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	16/05/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	16/05/2017 12:31:25
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>"Scrivere, che f...avola!!!"</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Lingua italiana</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica in 3D</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica&amp;Realtà</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Mapping in English – Livello 2</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Let's play with English!</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>Mapping in English – Livello 1</u>	€ 5.682,00	



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.O. 'D. ALIGHIERI' NOCERA  
UMBR (PGIC82800P)

	<b>Totale Progetto "Una finestra sul futuro: potenziare le competenze di base per costruire il proprio avvenire"</b>	<b>€ 43.974,00</b>	<b>€ 45.000,00</b>
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 43.974,00</b>	