



Candidatura N. 990921 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	LICEO 'G.SIGISMONDI'
Codice meccanografico	PGPM08000A
Tipo istituto	ISTITUTO MAGISTRALE
Indirizzo	VIA SEPTEMPEDANA
Provincia	PG
Comune	Nocera Umbra
CAP	06025
Telefono	0742818847
E-mail	pgic82800p@istruzione.it
Sito web	www.scuolenoceraumbra.it
Numero alunni	99
Plessi	PGPM08000A - LICEO "G.SIGISMONDI"



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 Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 990921 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua straniera	ENGLISH DIGITAL STORYTELLING ED.1	€ 13.564,00
Lingua straniera	MAPPING EN ESPAÑOL ED.1	€ 7.082,00
Lingua straniera	ENGLISH DIGITAL STORYTELLING ED.2	€ 13.564,00
Lingua straniera	MAPPING EN ESPAÑOL ED.2	€ 7.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 41.292,00



Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Architecture & Taste Nocera Tour

Descrizione progetto

Alla base dell'intero progetto sta la consapevolezza di vivere in un mondo globalizzato che richiede competenze adeguate per "starci dentro".
Dall'uso del Web alla comunicazione, dalla ricerca agli scambi economici, nell'ottica della cittadinanza in una società globale e multiculturale e dell'appartenenza alla società conoscitiva, la conoscenza delle lingue straniere è una competenza-chiave. Nell'ambito della "Strategia di Europa 2020" la conoscenza delle lingue straniere è definita "competenza chiave" per riuscire a stare dentro al processo continuo di internazionalizzazione e per l'apprendimento permanente.

Il Progetto mira al potenziamento della Lingua Inglese e Spagnola promuovendo al contempo, nuove pratiche didattiche e nuove modalità di conduzione della classe, oltre all'utilizzo di nuovi strumenti tecnologici (Contenuti Didattici Digitali e nuove tecnologie) prevedendo la realizzazione di prodotti finali di tipo digitale che siano un valore aggiunto per il territorio al fine di rendere più attrattivo e motivante lo studio delle lingue straniere. L'uso delle nuove tecnologie multimediali sarà una delle abilità trasversali potenziate insieme alla capacità di reperire informazioni. Gli studenti inoltre svilupperanno le loro competenze linguistico-comunicative dopo aver curato l'apprendimento di contenuti disciplinari trasferendoli nella lingua veicolare (Inglese o Spagnolo).

Alla luce delle finalità e degli obiettivi descritti, il progetto contribuisce al perseguimento degli obiettivi prioritari indicati al comma 7 dell'art.1 della L.107/15 lettere a), c), e), f), h), i) e precisamente: a) valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning; c) potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori; e) sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali; f) alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini; h) sviluppo delle competenze digitali degli studenti; i) potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio;

Storia, cultura, arte, risorse naturali assumono una connotazione pedagogica funzionale alla formazione delle nuove generazioni, come nuclei fondanti di identità e appartenenza, sia come elementi di integrazione, non solo inclusiva, sul principio di una storia e di una civiltà territoriale, ma che si lega naturalmente alle più ampie vicende mondiali, che si è forgiata attraverso la 'contaminazione' tra cultura, popoli, genti, tradizioni. Gli stessi elementi ancora si connotano di funzione e funzionalità economica perché si configurano come sicuri assi sostenibili di sviluppo per l'integrazione e l'implementazione del futuro economico e lavorativo del territorio.

La competenza bilingue delle nuove generazioni risponde alla sollecitazione di internazionalizzare il Made in Italy, interpretando con tale denominazione, la volontà a valorizzare con metodi sempre più inediti e all'avanguardia tutto ciò che intendiamo per Patrimonio Culturale. Arte, Paesaggio, Ars culinaria, Antropologia, Sociologia, Storia ed Artigianato, espressioni di popoli e di genti che nel corso dei secoli ha delineato consonanze culturali uniche, originali, da confrontare o comparare ad altre realtà territoriali tese a rincontestualizzare il passato, a conoscere il presente e organizzare i prodromi del futuro da proporre all'Ente del Turismo locale.



Gli ambiti disciplinari coinvolti, oltre alle lingue straniere, saranno: storia, geografia, arte, cittadinanza attiva e informatica. Gli argomenti disciplinari riguarderanno lo studio di alcuni luoghi simbolo del patrimonio architettonico e naturalistico della città di Nocera veicolati in inglese e in spagnolo.

Prevedendo la metodologia CLIL un ambiente di apprendimento duale che si prefigge l'integrazione tra lingua straniera e contenuti non linguistici, il progetto si pone contemporaneamente due obiettivi : l'apprendimento dei contenuti delle discipline, italiano, storia, geografia, arte e informatica, e della lingua veicolare inglese e spagnolo; allo stesso tempo vuole anche rispettare le due componenti in modo che nessuno ne "soffra".

In tale contesto il progetto Architecture & Taste Nocera Tour vuole offrire agli allievi l'opportunità di percorsi innovativi per l'apprendimento delle lingue che altrimenti gli sarebbero negati, infatti la posizione geografica, in montagna e ai confini della regione, con poche vie di comunicazione, non favorisce gli spostamenti e gli scambi, attraverso i seguenti moduli formativi:

Modulo ENGLISH DIGITAL STORYTELLING (2 Edizioni) da 60 ore:

Rafforzare le competenze di base nell'utilizzo la lingua Inglese, attraverso l'attivazione di un laboratorio in cui gli studenti apprendono metodi e tecniche della creazione di formati multimediali digitali per la valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale del Territorio, realizzati utilizzando:

- i diversi moduli linguistici della comunicazione in storytelling (I anno 30 ore)
- lo strumento radiofonico, alla conduzione/regia di un programma (II anno 30 ore)

Modulo MAPPING EN ESPAÑOL (2 Edizioni) da 30 ore:

Rafforzare le competenze di base nell'utilizzo la lingua Spagnola, attraverso l'attivazione di un laboratorio in cui gli studenti apprendono metodi e tecniche della creazione di formati multimediali digitali per la creazione di itinerari virtuali relativi agli ambienti e al territorio vissuti quotidianamente dagli studenti utilizzando MAPCAST un'applicazione multilingue open-source, un repository geo-semantico che consente di organizzare itinerari esperienziali.

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 e la produzione dei materiali digitali previsti sono finalizzati a:

- far acquisire contenuti disciplinari migliorando competenze linguistiche nella lingua veicolare utilizzata come strumento per apprendere e sviluppare abilità cognitive;
- aiutare gli studenti a comprendere che la lingua è un mezzo di comunicazione, acquisizione e trasmissione del sapere, non soltanto una serie di regole grammaticali da memorizzare:
- sperimentare modalità didattiche e ambienti di apprendimento innovativi basato l'uso di nuove tecnologie multimediali.

I risultati attesi sono i seguenti:

- Un aumento della quantità e una maggiore qualità di esposizione alla lingua straniera;
- Una maggiore motivazione all'apprendimento, perché il contenuto della disciplina è alla base dell'attenzione, quindi anche quegli studenti che non presentano una particolare attitudine per l'apprendimento linguistico, riescono a seguire con interesse la lezione e allo stesso tempo migliorano la lingua straniera grazie ad attività che non sono state programmate per questo scopo;
- Una maggiore autenticità delle attività, perché la lingua non è fine a sé stessa, ma utilizzata in un contesto reale per veicolare contenuti non linguistici e per valorizzare il "loro" territorio;
- Promozione dell'occupazione tramite sviluppo di skills adeguati al mercato del lavoro.

Gli obiettivi specifici di apprendimento fanno riferimento al Quadro Comune Europeo di Riferimento:

- Inglese B1
- Spagnolo A2 .

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

Tra la popolazione scolastica si evidenzia un contesto socio economico di provenienza generalmente basso, dovuto anche a un alto tasso di disoccupazione che crea un forte disagio economico, nonché un'elevata incidenza nel flusso migratorio di persone che non sono ben integrate a causa delle difficoltà linguistiche e culturali.

Il progetto prevede di innalzare le fasce di votazione di livello medio a livello medio-alto, nell'ottica, da un lato, del recupero di alcune possibili criticità. Nell'anno di passaggio tra un ordine di scuola e il primo anno del successivo si nota un fisiologico abbassamento del livello di profitto. Gli studenti diplomati che, seguendo i suggerimenti di orientamento, si iscrivono all'università, non riescono a conseguire tutti i crediti previsti per il primo anno di corso anche per motivi legati a scarsi collegamenti con le sedi universitarie che tolgono tempo allo studio, costi elevati per una eventuale residenza fissa dello studente o per trasferimenti autonomi. I risultati raggiunti dagli studenti immatricolati all'università sono mediocri, si tenderà quindi ad una partecipazione dei soggetti più vulnerabili al fine di migliorare le performance scolastiche e le opportunità future.

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 i partecipanti, così da facilitare la più ampia partecipazione possibile degli alunni.

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 gli allievi 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 EGIInA, che ha maturato una significativa esperienza nel campo della gestione di interventi formativi e di progetti finanziati da fondi comunitari. EGIInA 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 alla 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.

In un ambiente di apprendimento di tipo CLIL le strategie metodologiche assumono una rilevanza importante. Il CLIL non rimanda a un'unica metodologia specifica, ma si avvantaggia di metodi interattivi, della gestione cooperativa della classe e dell'enfasi sui diversi tipi di comunicazione (linguistica, visiva e cinestetica).

La natura 'language sensitive' del progetto porterà all'uso di: strategie didattiche che rendono il contenuto comprensibile agli studenti (ad es. attività di pre-listening, while-listening); di strategie quali riformulazione, esemplificazioni, ripetizione; un'organizzazione didattica che consenta la partecipazione linguistica e cognitiva attiva degli studenti; codici non-verbali a sostegno dell'apprendimento; strategie di problem solving momenti di learning by doing, attraverso l'utilizzo delle tecnologie multimediali.

I laboratori saranno orientati al lavoro a coppie e di gruppo e al cooperative learning.

Attraverso la metodologia Lingua Straniera & Realtà gli allievi acquisiranno skills indispensabili al loro progetto di "vita futuro" (lavorativo e/o universitario) partecipando alla co-progettazione di strategie mediatiche innovative per un ulteriore sviluppo del "loro territorio".

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.

Nell'ambito del POF questo progetto si inserisce in un più ampio insieme di esperienze finalizzate alla promozione dell'apprendimento delle lingue straniere, dalla promozione delle certificazioni linguistiche alla partecipazione al programma Erasmus+, all'implementazioni di percorsi in altre lingue. L'esigenza di arricchire ulteriormente l'offerta formativa sperimentando il CLIL nasce anche per ampliare il processo di europeizzazione della scuola utilizzando le attrezzature tecnologiche di cui l'Istituto si è dotato con la partecipazione ai PON FESR.

Il progetto è strettamente connesso al progetto di alternanza "IMPRESA" CULTURA- Nuceria in Umbria, che si è svolto nel corso dell'Anno Scolastico 2015/16 per un numero di 80 ore. Sono stati attivati stage presso Il Polo Museale di Nocera Umbra- e il Polo Museale di Gualdo Tadino, Biblioteca Comunale di Nocera Umbra e Stage presso il Centro Informatico Per i Beni Culturali Umbria. Prende origine dal campo di potenziamento individuato per il PTOF: Artistico – Musicale coerente con il piano di miglioramento e di interdisciplinarietà del percorso. Il progetto ha avuto come obiettivo quello di potenziare le conoscenze Storico-artistiche-socio-antropologiche del territorio-Nocera Umbra- in un arco temporale esteso dalla Preistoria all'Età Feudale, al fine di dare agli studenti i giusti strumenti che permetteranno di sviluppare strategie mediatiche innovative per un ulteriore sviluppo turistico del territorio.

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 agli alunni 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.



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 LICEO 'G.SIGISMONDI'
(PGPM08000A)

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze.

La fase di valutazione e di monitoraggio del progetto sarà costante e sarà effettuata in fase iniziale, in itinere e alla fine del progetto.

Essa sarà il più possibile relativa agli obiettivi declinati per produrre una sorta di feedback che permetta e garantisca in itinere delle modifiche. L'oggetto della valutazione del progetto non sarà, pertanto, il prodotto finito, ma riguarderà tutto il processo; considererà tutti gli attori coinvolti, per constatare l'efficacia e l'adeguatezza delle proposte in riferimento all'apprendimento in atto.

L'impatto del progetto sugli studenti e il loro punto di vista e livello di soddisfazione verranno rilevati attraverso:

-Monitoraggio iniziale per tutte le azioni sulla situazione di partenza

-Monitoraggio in itinere sull'organizzazione e corrispondenza delle azioni

-Monitoraggio finale, attraverso un questionario in cui sia studenti che docenti saranno chiamati a valutare il grado di raggiungimento degli obiettivi formativi, il grado di soddisfazione, le criticità riscontrate e le opportunità per il futuro

Si verificherà se il progetto viene svolto nel suo pieno potenziale:

-se le azioni sono in linea con gli obiettivi;

-se le azioni vengono sviluppate nei tempi previsti;

-l'eventuale necessità di una nuova taratura in ordine ad obiettivi, tempi e indicatori.



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 favore la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

La diffusione sarà pianificata per dare informazioni sulla qualità, la rilevanza e l'efficacia dei risultati prodotti dalla sperimentazione dei laboratori; essa avrà una funzione informativa e sarà rivolta agli stakeholders pubblici e privati. Sarà svolta: all'interno della scuola attraverso comunicazioni formali ed informali fornite nel corso dei vari incontri (colloqui scuola/famiglia, Consigli); all'esterno della scuola attraverso pubblicazioni sul sito, articoli, partecipazione a seminari e conferenze provinciali, interprovinciali e regionali per la socializzazione degli esiti, informazioni sui social network e sulle principali testate locali.

La disseminazione sarà un'occasione preziosa per diffondere e trasferire i benefici ricevuti e comprenderà tutte quelle attività finalizzate ad accrescere la visibilità dei risultati prodotti dal progetto, attraverso l'accesso al prodotto finale che verrà effettuata con articoli pubblicati nei quotidiani locali e sul sito web.

Un apposito spazio del sito web d'istituto sarà dedicato all'informazione ed alla documentazione relativa al progetto. Il progetto presenta un alto livello di replicabilità, poiché i moduli didattici sono pensati per costituire materiale didattico innovativo saranno 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.

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 L2 – SECONDA LINGUA STRANIERA – Scuola Secondaria di Secondo Grado “UNA OPPORTUNITA' IN PIU'” L'apprendimento della seconda lingua comunitaria raggiunge i suoi fini quando lo studente è realmente in grado di vivere la sua condizione di cittadino	40	http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/wp-content/uploads/2009/04/PTOF-finale.pdf
Progetto Approfondimento della lingua inglese	POF pag 56	http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/
Progetto Educazione alla salute, alla prevenzione, alla legalità	POF pag 56	http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/
Progetto Erasmus + (Liceo +Ipsia)	POF pag 56	http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/
Progetto Laboratorio teatrale	POF pag 56	http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/
Progetto Lingua e civiltà spagnola	POF pag 56	http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/
Progetto Quotidiano in classe	POF pag 56	http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/
Progetto Salvaguardia e tutela dell'ambiente a livello europeo e sul proprio territorio	POF pag 56	http://www.scuolenoceraumbra.gov.it/didattica/progetti/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
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



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
Progettazione, monitoraggio delle attività e valorizzazione delle esperienze didattiche innovative. Adesione alla rete delle scuole 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	0004262	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
ENGLISH DIGITAL STORYTELLING ED.1	€ 13.564,00
MAPPING EN ESPAÑOL ED.1	€ 7.082,00
ENGLISH DIGITAL STORYTELLING ED.2	€ 13.564,00
MAPPING EN ESPAÑOL ED.2	€ 7.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 41.292,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli Modulo: Lingua straniera



Titolo: ENGLISH DIGITAL STORYTELLING ED.1

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	ENGLISH DIGITAL STORYTELLING ED.1
Descrizione modulo	<p>Obiettivi didattico/formativi</p> <p>L'obiettivo del modulo formativo English Digital Storytelling, è rafforzare le competenze di base nell'utilizzo della lingua Inglese, attraverso l'attivazione di un laboratorio in cui gli studenti apprendono metodi e tecniche della creazione di formati multimediali digitali per una sua fruizione da parte di utenti di lingua inglese per la valorizzazione della cultura del patrimonio culturale materiale e immateriale del Territorio, realizzati utilizzando i diversi moduli linguistici della comunicazione in storytelling nonché per la realizzazione di approfondimenti flash via radio in lingua inglese.</p> <p>I formati da elaborare e sviluppare saranno differenziati in relazione ai diversi canali di diffusione dei contenuti (Video breve divulgativo, Videonotiziario, Audioguida, Timeline) e rielaborati per adattarli al format di brevi radio news, ideati e gestiti dagli studenti stessi con la guida degli insegnanti.</p> <p>Le competenze target comuni a tutti i formati creativi sono di acquisizione, scelta, composizione e montaggio dei contenuti sia digitali che linguistici, nonché di promozione e diffusione sulle reti. Per le componenti video breve e videonotiziario saranno approfonditi i differenti metodi e tecniche di acquisizione audio-video e di montaggio secondo moduli linguistici e comunicativi dello storytelling specifico per ciascuna delle due componenti. Per la componente audioguida saranno approfonditi gli aspetti della dizione e comunicativi finalizzati all'esposizione anche emozionale dei contenuti modellati in storytelling. Per la componente Timeline saranno approfonditi i canali comunicativi destinati ad una utenza desktop interessata a fruire i contenuti attraverso un percorso cronologico. Per al componente radiofonica saranno approfonditi sia l'adeguamento del contenuto creativo la costruzione di competenze relative all'uso dello strumento radiofonico, alla conduzione/regia di un programma, all'utilizzo cosciente e creativo delle tecnologie multimediali.</p> <p>Contenuti</p> <p>Sul piano didattico il lavoro di produzione creativa permette di rifinire e ampliare le competenze lessicali, di utilizzare differenti moduli linguistici in storytelling per i vari formati di diffusione con l'obiettivo di una comunicazione efficace, di migliorare la dizione e la performance narrativa. Inoltre, il lavoro di approfondimento su specifiche entità culturali della storia locale permette di avviare (o, nei casi più virtuosi, di potenziare) il processo di conoscenza della propria identità culturale e di riappropriarsi del proprio patrimonio culturale.</p> <p>Il primo anno verrà potenziata e sviluppata l'acquisizione delle competenze linguistiche dello storytelling e verranno prodotte quattro digital stories in inglese, una per ciascuno dei formati (Video breve divulgativo, Videonotiziario, Audioguida, Timeline).</p> <p>Il secondo anno sulla base delle digital stories prodotte verrà prodotto un nuovo programma in Web Radio. Lo strumento della web Radio permette di approfondire vari temi consentendo così di esplorare ambienti lessicali diversi e specifici di ogni tipologia di contenuto, di ottenere miglioramenti nel vocabolario e nel lessico della lingua straniera, applicato in diversi setting, nell'elaborazione del pensiero nella lingua straniera, e di esercitare in particolar modo la pronuncia, consentendo agli studenti di ascoltare più volte la propria voce nei diversi interventi.</p> <p>Modalità didattiche previste</p> <p>Sono previste fasi di lavoro creativo alternate a fasi di approfondimento teorico per acquisire le competenze essenziali per lavorare.</p> <p>Gli approfondimenti teorici saranno comunque realizzati tramite una partecipazione attiva dei discenti:</p>



- per le competenze di acquisizione audio-video, sceneggiatura, composizione e montaggio dei contenuti sono esaminati e analizzati in dettaglio lavori pubblicati su tematiche analoghe (monumenti, personaggi storici, eventi, leggende, ...)
 - per le competenze di metodi e tecniche di promozione e diffusione sulle reti sono ricercate, discusse e analizzate le best practics segnalate dall'esperto o dagli stessi discenti
 - per le competenze di editing saranno esaminati sia le metodologie, sia gli strumenti e le tecniche più adatte ad una produzione specifica in relazione ai diversi formati utilizzati
 - le competenze metodologiche e tecnologiche relative ai processi di produzione dei contenuti multimediali nei diversi formati saranno oggetto di specifici approfondimenti
- Per le fasi di lavoro creativo, il percorso didattico prevede il coinvolgimento diretto di tutti gli allievi suddivisi in gruppi, ciascuno con compiti ben individuati. Per ogni contenuto da sceneggiare, montare e riprodurre nel relativo formato, dopo una fase iniziale di ideazione e progettazione svolta con l'intera classe, saranno definiti i gruppi creativi con le rispettive mansioni tipiche:

- acquisizione dei contenuti digitali in immagine, audio-video e audio
- analisi dei contenuti digitali in relazione ai diversi formati di produzione
- elaborazione della sceneggiatura
- scelta di immagini e audio-video da utilizzare
- elaborazione dei contenuti audio e dei contenuti video
- montaggio
- riproduzione
- elaborazione e produzione del timeline

Le fasi della produzione – strutturazione della componente Web Radio del Modulo sono:

- Strutturazione regia testi/musiche, programmazione interviste e/o approfondimenti
- Strutturazione delle "track" per le interviste, del contenuto degli approfondimenti"
- Realizzazione interviste e registrazione approfondimenti
- Revisione, editing, messa online

Verifica e valutazione

La verifica del percorso si realizzerà attraverso prove strutturate e non. In particolare si lavorerà con l'idea di valutare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli gruppi all'interno della classe per fare in modo che anche la fase di verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. Sono previsti i seguenti step di verifica:

- 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 curricolo

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	PGPM08000A
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ENGLISH DIGITAL STORYTELLING ED.1

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	20 giorni	20	2.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					13.564,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua straniera
Titolo: MAPPING EN ESPAÑOL ED.1

Dettagli modulo

Titolo modulo	MAPPING EN ESPAÑOL ED.1
----------------------	-------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Obiettivi didattico/formativi</p> <p>L'obiettivo del modulo è quello di far acquisire agli studenti quelle abilità linguistiche necessarie ad un'effettiva comunicazione in lingua spagnola 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'espone 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>Metodologia</p> <p>Il laboratorio favorirà la composizione di gruppi di lavoro per area di interesse e il confronto continuo tra di essi, al fine 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. 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 utilizzando al lingua spagnola.</p> <p>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 spagnola. Lo scopo è quello di creare un doppio binario di apprendimento: da un lato le nozioni tecniche legate al mondo del videomapping e del software ad esso collegato, dall'altro un processo formativo che porta a scoprire ed elaborare il contesto in cui si vive sviluppando competenze linguistiche in contesti di realtà.</p> <p>Contenuti</p> <p>Nel programma, verranno affrontate nozioni tecniche legate al videomapping e alla videoproiezione, attraverso l'utilizzo di software opensource.</p> <p>A questo andrà aggiunto un approccio esperienziale "sul campo", un percorso di ricerca in cui è previsto il reperimento di materiale audio/video (Found footage) connesso all'ambito culturale (in tutta la sua estensione: dalle opere d'arte alle peculiarità del territorio, tra memorie e "paesaggio umano") per poi essere rielaborato in format innovativi di Performing Media Storytelling in cui la visione video si coniuga a forme particolari narrazione, iscritte nell'azione performante dei nuovi media digitali.</p> <p>Verifica e valutazione</p> <p>La verifica del percorso si realizzerà attraverso prove strutturate e non. In particolare si lavorerà con l'idea di valutare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli gruppi all'interno della classe per fare in modo che anche la fase di verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. Sono previsti i seguenti step di verifica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>



Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	PGPM08000A
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MAPPING EN ESPAÑOL ED.1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
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 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: ENGLISH DIGITAL STORYTELLING ED.2

Dettagli modulo

Titolo modulo	ENGLISH DIGITAL STORYTELLING ED.2
----------------------	-----------------------------------



**Descrizione
modulo**

Obiettivi didattico/formativi

L'obiettivo del modulo formativo English Digital Storytelling, è rafforzare le competenze di base nell'utilizzo della lingua Inglese, attraverso l'attivazione di un laboratorio in cui gli studenti apprendono metodi e tecniche della creazione di formati multimediali digitali per una sua fruizione da parte di utenti di lingua inglese per la valorizzazione della cultura del patrimonio culturale materiale e immateriale del Territorio, realizzati utilizzando i diversi moduli linguistici della comunicazione in storytelling nonché per la realizzazione di approfondimenti flash via radio in lingua inglese.

I formati da elaborare e sviluppare saranno differenziati in relazione ai diversi canali di diffusione dei contenuti (Video breve divulgativo, Videonotiziario, Audioguida, Timeline) e rielaborati per adattarli al format di brevi radio news, ideati e gestiti dagli studenti stessi con la guida degli insegnanti.

Le competenze target comuni a tutti i formati creativi sono di acquisizione, scelta, composizione e montaggio dei contenuti sia digitali che linguistici, nonché di promozione e diffusione sulle reti. Per le componenti video breve e videonotiziario saranno approfonditi i differenti metodi e tecniche di acquisizione audio-video e di montaggio secondo moduli linguistici e comunicativi dello storytelling specifico per ciascuna delle due componenti. Per la componente audioguida saranno approfonditi gli aspetti della dizione e comunicativi finalizzati all'esposizione anche emozionale dei contenuti modellati in storytelling. Per la componente Timeline saranno approfonditi i canali comunicativi destinati ad una utenza desktop interessata a fruire i contenuti attraverso un percorso cronologico. Per la componente radiofonica saranno approfonditi sia l'adeguamento del contenuto creativo la costruzione di competenze relative all'uso dello strumento radiofonico, alla conduzione/regia di un programma, all'utilizzo cosciente e creativo delle tecnologie multimediali.

Contenuti

Sul piano didattico il lavoro di produzione creativa permette di rifinire e ampliare le competenze lessicali, di utilizzare differenti moduli linguistici in storytelling per i vari formati di diffusione con l'obiettivo di una comunicazione efficace, di migliorare la dizione e la performance narrativa. Inoltre, il lavoro di approfondimento su specifiche entità culturali della storia locale permette di avviare (o, nei casi più virtuosi, di potenziare) il processo di conoscenza della propria identità culturale e di riappropriarsi del proprio patrimonio culturale.

Il primo anno verrà potenziata e sviluppata l'acquisizione delle competenze linguistiche dello storytelling e verranno prodotte quattro digital stories in inglese, una per ciascuno dei formati (Video breve divulgativo, Videonotiziario, Audioguida, Timeline).

Il secondo anno sulla base delle digital stories prodotte verrà prodotto un nuovo programma in Web Radio. Lo strumento della web Radio permette di approfondire vari temi consentendo così di esplorare ambienti lessicali diversi e specifici di ogni tipologia di contenuto, di ottenere miglioramenti nel vocabolario e nel lessico della lingua straniera, applicato in diversi setting, nell'elaborazione del pensiero nella lingua straniera, e di esercitare in particolar modo la pronuncia, consentendo agli studenti di ascoltare più volte la propria voce nei diversi interventi.

Modalità didattiche previste

Sono previste fasi di lavoro creativo alternate a fasi di approfondimento teorico per acquisire le competenze essenziali per lavorare.

Gli approfondimenti teorici saranno comunque realizzati tramite una partecipazione attiva dei discenti:

- per le competenze di acquisizione audio-video, sceneggiatura, composizione e montaggio dei contenuti sono esaminati e analizzati in dettaglio lavori pubblicati su tematiche analoghe (monumenti, personaggi storici, eventi, leggende, ...)
- per le competenze di metodi e tecniche di promozione e diffusione sulle reti sono ricercate, discusse e analizzate le best practics segnalate dall'esperto o dagli stessi discenti
- per le competenze di editing saranno esaminati sia le metodologie, sia gli strumenti e le tecniche più adatte ad una produzione specifica in relazione ai diversi formati utilizzati



• le competenze metodologiche e tecnologiche relative ai processi di produzione dei contenuti multimediali nei diversi formati saranno oggetto di specifici approfondimenti. Per le fasi di lavoro creativo, il percorso didattico prevede il coinvolgimento diretto di tutti gli allievi suddivisi in gruppi, ciascuno con compiti ben individuati. Per ogni contenuto da sceneggiare, montare e riprodurre nel relativo formato, dopo una fase iniziale di ideazione e progettazione svolta con l'intera classe, saranno definiti i gruppi creativi con le rispettive mansioni tipiche:

- acquisizione dei contenuti digitali in immagine, audio-video e audio
- analisi dei contenuti digitali in relazione ai diversi formati di produzione
- elaborazione della sceneggiatura
- scelta di immagini e audio-video da utilizzare
- elaborazione dei contenuti audio e dei contenuti video
- montaggio
- riproduzione
- elaborazione e produzione del timeline

Le fasi della produzione – strutturazione della componente Web Radio del Modulo sono:

- Strutturazione regia testi/musiche, programmazione interviste e/o approfondimenti
- Strutturazione delle "track" per le interviste, del contenuto degli approfondimenti"
- Realizzazione interviste e registrazione approfondimenti
- Revisione, editing, messa online

Verifica e valutazione

La verifica del percorso si realizzerà attraverso prove strutturate e non. In particolare si lavorerà con l'idea di valutare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli gruppi all'interno della classe per fare in modo che anche la fase di verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. Sono previsti i seguenti step di verifica:

- 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 curricolo

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	PGPM08000A
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ENGLISH DIGITAL STORYTELLING ED.2

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 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	20 giorni	20	2.800,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	TOTALE					13.564,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua straniera
Titolo: MAPPING EN ESPAÑOL ED.2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	MAPPING EN ESPAÑOL ED.2



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Obiettivi didattico/formativi</p> <p>L'obiettivo del modulo è quello di far acquisire agli studenti quelle abilità linguistiche necessarie ad un'effettiva comunicazione in lingua spagnola 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'espone 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>Metodologia</p> <p>Il laboratorio favorirà la composizione di gruppi di lavoro per area di interesse e il confronto continuo tra di essi, al fine 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. 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 utilizzando al lingua spagnola.</p> <p>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 spagnola. Lo scopo è quello di creare un doppio binario di apprendimento: da un lato le nozioni tecniche legate al mondo del videomapping e del software ad esso collegato, dall'altro un processo formativo che porta a scoprire ed elaborare il contesto in cui si vive sviluppando competenze linguistiche in contesti di realtà.</p> <p>Contenuti</p> <p>Nel programma, verranno affrontate nozioni tecniche legate al videomapping e alla videoproiezione, attraverso l'utilizzo di software opensource.</p> <p>A questo andrà aggiunto un approccio esperienziale "sul campo", un percorso di ricerca in cui è previsto il reperimento di materiale audio/video (Found footage) connesso all'ambito culturale (in tutta la sua estensione: dalle opere d'arte alle peculiarità del territorio, tra memorie e "paesaggio umano") per poi essere rielaborato in format innovativi di Performing Media Storytelling in cui la visione video si coniuga a forme particolari narrazione, iscritte nell'azione performante dei nuovi media digitali.</p> <p>Verifica e valutazione</p> <p>La verifica del percorso si realizzerà attraverso prove strutturate e non. In particolare si lavorerà con l'idea di valutare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli gruppi all'interno della classe per fare in modo che anche la fase di verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. Sono previsti i seguenti step di verifica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>Data inizio prevista</p>	<p>02/10/2017</p>



Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	PGPM08000A
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MAPPING EN ESPAÑOL ED.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 €
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 €
	TOTALE					7.082,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Architecture & Taste Nocera Tour	€ 41.292,00
TOTALE PROGETTO	€ 41.292,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 990921)
Importo totale richiesto	€ 41.292,00
Num. Delibera collegio docenti	37
Data Delibera collegio docenti	16/05/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	930
Data Delibera consiglio d'istituto	16/05/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 12:41:04
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>ENGLISH DIGITAL STORYTELLING ED.1</u>	€ 13.564,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>MAPPING EN ESPAÑOL ED.1</u>	€ 7.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>ENGLISH DIGITAL STORYTELLING ED.2</u>	€ 13.564,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>MAPPING EN ESPAÑOL ED.2</u>	€ 7.082,00	
	Totale Progetto "Architecture & Taste Nocera Tour"	€ 41.292,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 41.292,00	