



Candidatura N. 36390 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	PRUDENZANO - MANDURIA
Codice meccanografico	TAIC84600T
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIALE MANCINI 3
Provincia	TA
Comune	Manduria
CAP	74024
Telefono	0999739063
E-mail	taic84600t@istruzione.it
Sito web	www.icprudenzanomanduria.gov.it
Numero alunni	867
Plessi	TAAA84601P - EX ISTITUTO SACRA FAMIGLIA TAEE84601X - PRUDENZANO TAMM84601V - PRUDENZANO



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Arricchimento della capacità linguistica (lessico, vocabolario) anche per interagire con pari e adulti e/o per descrivere il mondo circostante Aumento del controllo/coordinazione del corpo Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento delle capacità di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	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. 36390 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Educazione bilingue - educazione plurilingue	IL VIAGGIO DI PINOCCHIO A LONDRA I	€ 4.977,90
Educazione bilingue - educazione plurilingue	IL VIAGGIO DI PINOCCHIO A LONDRA II	€ 4.977,90
Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)	ANIMALI IN FUGA VERSO LA LIBERTÀ	€ 4.977,90
Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)	NEL MAGICO MONDO DEI FOLLETTI	€ 4.977,90
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.911,60

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	DIRE, FARE, TEATRARE: LU RUSCJU TI LU MARI - scuola primaria	€ 5.082,00
Lingua madre	C'ERA UNA VOLTA... LA MIA FAVOLA - scuola secondaria 1^ grado	€ 5.082,00
Matematica	DO I... NUMERI E IMPARO! 1^ edizione - scuola primaria	€ 4.873,80
Matematica	DO I... NUMERI E IMPARO! 2^ edizione - scuola primaria	€ 4.873,80
Matematica	UN PROBLEMA???... UN MARE DI PROBLEMI!!! 1^ edizione - scuola secondaria 1^ grado	€ 5.082,00
Matematica	UN PROBLEMA???... UN MARE DI PROBLEMI!!! 2^ edizione - scuola secondaria 1^ grado	€ 4.977,90
Lingua straniera	CAMBRIDGE... READY TO GO!!! - scuola primaria	€ 4.977,90
Lingua straniera	I LOVE ENGLISH - scuola secondaria 1^ grado	€ 9.955,80
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20

Articolazione della candidatura

10.2.1 - Azioni per la scuola dell'infanzia

10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Sezione: Progetto

Progetto: INSIEME GIOCHIAMO E IMPARIAMO

Progetto: INSIEME GIOCHIAMO E IMPARIAMO	
Descrizione progetto	Il progetto si articola in quattro moduli: • due moduli dedicati alle attività psicomotorie, che mirano a potenziare l'identità dei bambini sotto il profilo corporeo, intellettuale, psicodinamico e relazionale.. Praticare l'attività motoria aiuta infatti a migliorare le proprie capacità di prestazione, migliora l'autostima e l'autoefficacia e contribuisce all'inclusione sociale. Le competenze motorie aiutano dunque il bambino nella sua crescita globale, rafforzando gli apprendimenti di base e le competenze chiave. • due moduli dedicati all'apprendimento di una lingua straniera (inglese) nella scuola dell'infanzia. Essi sono finalizzati a sviluppare le competenze in lingua inglese, dando la possibilità ai bambini di familiarizzare con i suoni della lingua inglese, di memorizzare le parole per costruire un vocabolario iniziale, per poi arrivare al riconoscimento e alla riproduzione di alcune espressioni e strutture. Le attività saranno caratterizzate da un setting ludico che vede il bambino protagonista attivo delle proprie esperienze. I moduli, che si pongono in stretta continuità con le attività già previste nel PTOF della scuola, godranno del supporto della tecnologia mediante l'utilizzo dei robot didattici. I due moduli, infine, sono stati pensati secondo una dimensione biennale (aa.ss. 2017-18; 2018-19) per ampliare la platea dei beneficiari del relativo percorso formativo. Destinatari: bambini di cinque anni che frequentano l'ultimo anno di scuola dell'infanzia.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo "F. Prudenzero" di Manduria nasce a settembre 2012 quale nuova istituzione, creatura del piano di dimensionamento regionale dell'Amministrazione Scolastica 2012-13. Oggi comprende tre ordini di scuola: Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I° Grado. L'istituto si colloca in un territorio la cui economia è basata per la maggior parte sull'agricoltura. Il contesto socio economico di provenienza degli studenti risulta basso, in quanto nella maggior parte delle famiglie lavora solo un genitore. Il titolo di studio dei genitori è medio-basso. In alcune famiglie entrambi i genitori risultano disoccupati o inoccupati, la maggioranza delle famiglie è monoreddito. Il settore di occupazione prevalente è quello primario, in linea con la vocazione territoriale. Il territorio è carente di luoghi di ritrovo/aggregazione, teatri, cinema, centri sportivi, palazzetto dello sport. Pertanto le palestre scolastiche costituiscono luogo di attività educativo-didattiche e di ritrovo.

Obiettivi del progetto

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

La scuola dell'Infanzia deve promuovere lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia e della competenza per la crescita dei bambini come individui e cittadini attivi, in linea con gli obiettivi stabiliti nella costituzione, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e nei documenti dell'Unione Europea.

Il presente progetto è perciò finalizzato al raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- ü Disporre di un'ampia gamma di competenze chiave per adattarsi in modo flessibile a un mondo in rapido mutamento e caratterizzato da una forte interconnessione affinché i bambini acquisiscano le competenze chiave necessarie per adattarsi con flessibilità ai cambiamenti della società;
- ü Rafforzare le competenze di base e trasversali;
- ü Assicurare un sostegno particolare per sviluppare le potenzialità dei bambini che presentano svantaggi educativi legati a situazioni socio-economiche e culturali particolari;
- ü Sviluppare strategie per potenziare le abilità cognitive, sociali e comportamentali attraverso la consapevolezza della propria identità corporea;
- ü Sviluppare la creatività, il pensiero critico, la capacità di risolvere i problemi e prendere decisioni;
- ü Individuare strategie educativo - didattiche diversificate e mirate, con la collaborazione dei docenti esterni;
- ü Collaborare con altre scuole e associazioni presenti sul territorio, per favorire la realizzazione dei progetti.

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

I bambini che frequentano la nostra scuola dell'infanzia provengono prevalentemente dal territorio a nord-ovest della città, ma una buona parte vi affluisce anche da zone periferiche. La maggioranza dei bambini è di ceto sociale medio-basso, possiede conoscenze mutate dall'ambiente familiare e dagli odierni mezzi di comunicazione di massa e rispetto al passato hanno una scarsa coordinazione nei movimenti. Il progetto si rivolge soprattutto ai bambini con maggiori difficoltà psico-motorie originate dalle abitudini di vita familiare prevalentemente sedentaria e intende favorire le capacità di prestazione, migliorare l'autostima e l'autoefficacia e, dunque, contribuire all'inclusione sociale. I potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto "Insieme giochiamo e impariamo" della Scuola dell'Infanzia dell'I.C. "Prudenzano", saranno individuati attraverso la diretta e attenta osservazione degli insegnanti e attraverso un'analisi approfondita dei bisogni formativi - didattici che verranno discussi e socializzati nell'ambito dei consigli di intersezione.

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.

La maggior parte delle attività proposte nei moduli si svolgeranno presso il plesso "Sacra Famiglia" dell'I.C. "F. Prudenzano" che è aperto dal lunedì al venerdì dalle ore 8:00 alle ore 16:00. Il progetto "Insieme giochiamo e impariamo" è stato dunque pensato per garantire la possibilità di posticipare la chiusura della scuola nei pomeriggi e l'apertura al sabato mattina allungando così l'orario settimanale. L'apertura pomeridiana e al sabato mattina consentono di perseguire concretamente gli obiettivi specifici dei moduli come pure obiettivi trasversali alle discipline proposte quali l'equità, la coesione e la cittadinanza attiva, oltre che favorire la riduzione dei divari territoriali e mirare al sostegno degli alunni svantaggiati e alla promozione di esperienze emotivamente coinvolgenti e didatticamente innovative.

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.*

Sono stati stipulati accordi di rete stipulati con due scuole del territorio con le seguenti finalità:

- a) realizzare, attraverso il sostegno reciproco e l'azione comune, il miglioramento della qualità complessiva del servizio scolastico, lo sviluppo dell'innovazione, la promozione di contenuti e modelli didattici innovativi;
- b) mettere a disposizione servizi e/o strutture propri della singola istituzione scolastica, che vadano a vantaggio degli alunni dell'altra;

E' stato firmato un protocollo d'intesa con il "comitato Genitori" finalizzato al supporto logistico e di sorveglianza.

Si pensa infine di avviare una proficua collaborazione con alcune società sportive no profit del territorio allo scopo di:

- valorizzare il ruolo dello sport come educazione a scuola e nell'extrascuola e le competenze degli insegnanti;
- favorire il coinvolgimento di giovani che non praticano sport (perchè provenienti da famiglie disagiate o perchè hanno abbandonato la pratica) in attività facilmente accessibili a carattere educativo e proposte in diversi luoghi della città;
- favorire la partecipazione di bambini disabili e non ad attività di sport inclusivo a scuola, come proposta educativa e di crescita;
- promuovere iniziative coinvolgenti che vedano i bambini quali protagonisti attivi in luoghi 'sportivi' diversi dalla scuola;
- coinvolgere le famiglie in percorsi condivisi di avviamento allo sport in età precoce.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.

Il principio di innovatività non vuol dire fare cose nuove o fare cose diverse. L'innovatività del progetto è nella capacità di attrarre l'interesse dei bambini nell'ampio spettro delle iniziative. I moduli proposti dal progetto mirano alla promozione delle competenze essenziali a favorire l'equità, la coesione sociale, la cittadinanza attiva e la scalabilità nel tempo e sul territorio delle risorse umane in un effetto moltiplicatore.

La proposta progettuale promuove:

- ü L'attività laboratoriale per classi aperte;
 - ü Una didattica attiva che mette al centro il bambino;
 - ü Lo spirito d'iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base.
- I percorsi didattici saranno sostenuti da metodologie che stimoleranno maggiormente l'attenzione e l'interesse dei bambini attraverso:
- ü La valorizzazione del gioco, quale metodologia privilegiata di apprendimento e relazione;
 - ü L'esplorazione e la ricerca: partendo dalla curiosità del bambino la si orienta alla conoscenza, ad adattarsi creativamente alla realtà e a sviluppare strategie di pensiero;
 - ü La vita di relazione in piccolo e grande gruppo.
 - ü La metacognizione: solo la presa di coscienza consente il controllo attivo e la regolazione dei processi mentali-affettivi in relazione ai propri obiettivi.
 - ü Modeling (uso di modelli competenti), prompting, task analysis, tutoraggio;
 - ü Gli attuatori quali strumenti per potenziare l'intelligenza visuo-spaziale.

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.

La proposta progettuale presentata tiene in considerazione i punti di forza e le criticità contenuti nel RAV ed è stata elaborata in modo da rispondere ai fabbisogni reali del territorio e da supportare la scuola in un percorso di miglioramento. Il progetto è in linea con le attività già in essere nel nostro Istituto comprensivo "F. Prudenzero" quali i contenitori di "Prudenzero'arte": "My First English Adventure" e "Baby Dance". Ogni modulo progettato mira alla continuità verticale e orizzontale del processo formativo in quanto è volto a gettare le basi e i prerequisiti necessari per il successivo ordine di scuola. Tutto ciò nell'ottica di uno sviluppo armonico della persona, dall'infanzia fino all'età matura, mettendo in comunicazione pedagogica i vari stadi dell'età evolutiva e i corrispondenti progetti formativi. Solo puntando allo sviluppo personale si possano compensare gli svantaggi culturali-economici per ottenere cambiamenti significativi per la crescita delle bambine e dei bambini come individui e cittadini della società del domani.

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'inclusione e il successo formativo di tutti gli alunni sono lo scopo principale della nostra scuola. L'utenza dell'Istituto è socialmente di estrazione medio-basso, pertanto il progetto intende includere i bambini con maggiore disagio socio culturale, ampliando la permanenza in un contesto più stimolante e ricco, quale è quello scolastico. L'obiettivo della didattica inclusiva è far raggiungere a tutti gli alunni il massimo grado possibile di apprendimento e partecipazione sociale, valorizzando le differenze presenti nel gruppo classe per lavorare insieme e crescere come singoli e come gruppo.

Il progetto prevede di attuare azioni didattiche inclusive tramite le seguenti strategie:

- ü Risorsa dei compagni di classe: incentivare e lavorare su collaborazione, cooperazione e clima di classe. In particolare sono da valorizzare le strategie di lavoro collaborativo in coppia o in piccoli gruppi;
- ü Metacognizione: sviluppare consapevolezza in ogni alunno rispetto ai propri processi cognitivi;
- ü Adattamento didattico-educativo: adattare e variare i materiali rispetto ai diversi livelli di abilità e ai diversi stili cognitivi;
- ü L'educazione al riconoscimento e alla gestione delle proprie emozioni: sviluppare una positiva immagine di sé e quindi buoni livelli di autostima e autoefficacia e un positivo stile di attribuzione interno.

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 valutazione offre la possibilità di confrontare i risultati dell'azione formativa del progetto con gli obiettivi che questo si era dato in precedenza. Lo scopo consiste nell'esprimere un giudizio di validità in vista della prosecuzione o della correzione dell'azione formativa oppure in funzione della sua trasferibilità o ripetibilità.

I vari moduli del progetto prevedono l'utilizzo di griglie di valutazione in itinere e finali per valutare la maturazione delle competenze nei bambini, la loro ricaduta sulla comunità scolastica, sul territorio e di rilevare il coinvolgimento e il gradimento degli alunni. Strumento di valutazione sarà anche l'osservazione diretta dei comportamenti dei bambini sia in setting strutturati che in situazioni libere. Si farà ricorso alle conversazioni guidate per rilevare il punto di vista dei bambini interessati.

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).

Ogni bambino è depositario di un talento, di quella forza, di quella energia costruttiva che spinge ad agire, ad essere felice, a migliorarsi, a sognare e... semplicemente a vivere da individuo partecipe nella società a cui appartiene. Il progetto "Insieme giochiamo e impariamo" ha il proposito di aiutare i nostri bambini e bambine a tirar fuori il talento che, a causa di svantaggi socio-culturali-economici, non hanno potuto far emergere. Il progetto prevede, in virtù di accordi con istituzioni locali, culturali e terzo settore, momenti di restituzione dell'esperienza maturata a scuola e sul territorio. I contenuti e i risultati saranno socializzati attraverso il giornale della scuola, il sito scolastico e la rete di scuole. La strutturazione dei moduli prevede fasi di approfondimento progressivo, che vanno oltre la conclusione degli stessi a beneficio del maggior numero possibile di bambini. Saranno prodotti materiali audio e video, manifestazione finale delle esperienze vissute.

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.

Sempre più sentita è l'esigenza di una partnership educativa tra scuola e famiglia, fondata sulla condivisione dei valori e su una fattiva collaborazione delle parti nel reciproco rispetto delle competenze. Essa è riconosciuta come un punto di forza necessario per dare ai ragazzi la più alta opportunità di stimolare il loro senso di protagonismo e diventare un futuro cittadino attivo in una società in continuo cambiamento in grado di adattarsi in modo flessibile a un mondo in rapido mutamento e caratterizzato da forte interconnessione. La scuola ha inteso condividere una serie di valori con le famiglie per avere maggiori garanzie di riuscita nella propria "missione educativa". A tal fine il progetto è stato pensato e organizzato con momenti significativi (coinvolgimento dei genitori nei momenti di preparazione delle varie manifestazioni, condivisione delle diverse attività, partecipazione dei genitori a manifestazioni sportive, gare, partite, ecc...), anche al di fuori del tempo scuola, che siano occasioni per vivere insieme esperienze di conoscenza e di crescita, con i propri figli e con i propri compagni. Ambiente, arte, cultura, sport sono le occasioni che verranno proposte in collaborazione con enti, associazioni, scuole che operano in questi ambiti.

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
Baby dance	https://goo.gl/p5dPCa	http://www.icprudenzanomanduria.gov.it/sites/default/files/Infanzia_Baby%20Dance.pdf
My first english adventure	https://goo.gl/p5dPCa	http://www.icprudenzanomanduria.gov.it/sites/default/files/Infanzia_%20My%20first%20English%20Adventure.pdf

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
Il Comitato Genitori, dopo aver preso atto della progettazione relativa al PON "Per la Scuola" 2014-2020 Asse I – Istruzione (FSE) prot. n. AOODGEFID950 del 31.01.2017 di cui all'art 1. lett. a) esplicitata dalla scuola, si impegna a fornire gratuitamente il seguente supporto, mediante l'utilizzo delle proprie risorse umane e professionali: - sorveglianza degli alunni, soprattutto nel periodo estivo, durante le attività previste all'aperto, durante gare e manifestazioni; - consulenza e realizzazione grafica per la realizzazione della guida prevista nel Modulo di conoscenza del territorio; - realizzazione e/o reperimento di costumi, scenografie e tutto ciò che si di utilità per la realizzazione delle manifestazioni finali dei moduli.	1	Comitato Genitori I° Circolo Manduria	Accordo	2557/VIII. 2	10/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato



Art. 1 - Finalità e obiettivi La rete che si intende costituire si pone i seguenti obiettivi: a) realizzare, attraverso il sostegno reciproco e l'azione comune, il miglioramento della qualità complessiva del servizio scolastico, lo sviluppo dell'innovazione, la promozione di contenuti e modelli didattici innovativi; b) mettere a disposizione servizi e/o strutture propri della singola istituzione scolastica, che vadano a vantaggio degli alunni dell'altra; Art. 2 - Oggetto dell'accordo L'accordo prevede la condivisione di: ? attrezzature; ? tecnologie; ? laboratori; ? ambienti di apprendimento; ? risorse umane peculiari e specifici delle due realtà scolastiche.	TAIC857008 BONSEGNA - TONIOLO	2558/VIII. 2	10/05/20 17	Sì
Art. 1 - Finalità e obiettivi La rete che si intende costituire si pone i seguenti obiettivi: a) realizzare, attraverso il sostegno reciproco e l'azione comune, il miglioramento della qualità complessiva del servizio scolastico, lo sviluppo dell'innovazione, la promozione di contenuti e modelli didattici innovativi; b) mettere a disposizione servizi e/o strutture propri della singola istituzione scolastica, che vadano a vantaggio degli alunni dell'altra; Art. 2 - Oggetto dell'accordo L'accordo prevede la condivisione di: ? attrezzature; ? tecnologie; ? laboratori; ? ambienti di apprendimento; ? risorse umane peculiari e specifici delle due realtà scolastiche.	TAIS04100V DEL PRETE - FALCONE	2559/VIII. 2	10/05/20 17	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli	
Modulo	Costo totale



IL VIAGGIO DI PINOCCHIO A LONDRA I	€ 4.977,90
IL VIAGGIO DI PINOCCHIO A LONDRA II	€ 4.977,90
ANIMALI IN FUGA VERSO LA LIBERTÀ	€ 4.977,90
NEL MAGICO MONDO DEI FOLLETTI	€ 4.977,90
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 19.911,60

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue

Titolo: IL VIAGGIO DI PINOCCHIO A LONDRA I

Dettagli modulo

Titolo modulo	IL VIAGGIO DI PINOCCHIO A LONDRA I
Descrizione modulo	Destinatari: bambini di cinque anni L'introduzione della lingua straniera nella scuola dell'Infanzia è finalizzata alla continuità educativa e didattica del processo formativo; è ormai assodato che l'età più ricettiva per l'apprendimento (soprattutto di una lingua straniera) è fra i tre e i sei anni. L'apprendimento di una seconda lingua comunitaria rientra negli obiettivi delle competenze chiave così come delineato nel quadro Europeo. Il progetto è volto a dare la possibilità ai bambini di familiarizzare con i suoni della lingua inglese, di memorizzare le parole per costruire un vocabolario iniziale, per poi arrivare al riconoscimento e alla riproduzione di alcune espressioni e strutture che siano modelli per tutto ciò che verrà in seguito: le strutture più semplici della lingua inglese vengono memorizzate dai bambini attraverso i giochi, canzoni, filastrocche e ricorrendo alle nuove tecnologie. Dunque: familiarizzare con i suoni, memorizzare le parole, acquisire una corretta pronuncia e soprattutto entrare in confidenza con la lingua e le sue strutture di base. Si parte in compagnia di Pinocchio, il burattino simbolo della cultura Italiana, e l'amico per eccellenza di tutti i bambini. Con Pinocchio si compirà un viaggio alla scoperta e conoscenza di alcuni termini della lingua inglese, brevi frasi idiomatiche, forme elementari di saluto. Obiettivi didattico formativi 1. Ascoltare e comprendere semplici messaggi in lingua inglese; 2. Eseguire semplici comandi; 3. Rispondere a domande elementari. Contenuti • Rappresentazione della storia di Pinocchio che fa un viaggio e si ferma a Londra; • Invenzione di dialoghi delle avventure di viaggio in lingua inglese di Pinocchio: presentarsi, chiedere il nome altrui, salutare, conoscere i numeri e i colori, conoscere le principali parti del corpo; • Canzoni attinenti ai contenuti affrontati; • Memorizzazione di poesie e filastrocche; • Principali usi e costumi della cultura e della tradizione inglese. Metodologie ? La valorizzazione del gioco, quale metodologia privilegiata di apprendimento e relazione; ? L'esplorazione e la ricerca: partendo dalla curiosità del bambino la si orienta alla

	conoscenza, ad adattarsi creativamente alla realtà e a sviluppare strategie di pensiero; ? Attivazione di lavoro di gruppo; ? Simulazione di situazioni comunicative; ? Peer tutoring; ? Drammatizzazione; ? Simulazione di un viaggio per l'Europa, destinazione Londra, quale sfondo integratore. Risultati attesi 1. Maturazione dell'identità personale di ciascun bambino in termini di educazione alla comunicazione interculturale; 2. Sviluppo di competenze comunicative; 3. Sviluppo di competenze relative all'uso della lingua inglese; 4. Acquisizione di semplici strumenti linguistici per la comunicazione in lingua inglese. La valutazione si baserà: • Sul monitoraggio periodico degli apprendimenti dei bambini e del loro atteggiamento nei confronti della nuova lingua; • Sul grado di interesse e attenzione; • Sulla partecipazione attiva e la capacità collaborativa. Gli strumenti usati saranno: • Feedback; Osservazione dei bambini occasionale e sistematica; • Griglie di osservazione appositamente costruite; • Schede strutturate e produzioni grafiche libere. Le verifiche saranno effettuate in itinere e al termine del progetto, con: • Capacità di usare semplici frasi in modo adeguato; • Risposte ai vari comandi.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Educazione bilingue - educazione plurilingue
Sedi dove è previsto il modulo	TAAA84601P
Numero destinatari	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IL VIAGGIO DI PINOCCHIO A LONDRA I

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue

Titolo: IL VIAGGIO DI PINOCCHIO A LONDRA II
Dettagli modulo

Titolo modulo	IL VIAGGIO DI PINOCCHIO A LONDRA II
Descrizione modulo	Destinatari: bambini di cinque anni L'introduzione della lingua straniera nella scuola dell'Infanzia è finalizzata alla continuità educativa e didattica del processo formativo; è ormai assodato che l'età più ricettiva per l'apprendimento (soprattutto di una lingua straniera) è fra i tre e i sei anni. L'apprendimento di una seconda lingua comunitaria rientra negli obiettivi delle competenze chiave così come delineato nel quadro Europeo. Il progetto è volto a dare la possibilità ai bambini di familiarizzare con i suoni della lingua inglese, di memorizzare le parole per costruire un vocabolario iniziale, per poi arrivare al riconoscimento e alla riproduzione di alcune espressioni e strutture che siano modelli per tutto ciò che verrà in seguito: le strutture più semplici della lingua inglese vengono memorizzate dai bambini attraverso i giochi, canzoni, filastrocche e ricorrendo alle nuove tecnologie. Dunque: familiarizzare con i suoni, memorizzare le parole, acquisire una corretta pronuncia e soprattutto entrare in confidenza con la lingua e le sue strutture di base. Si parte in compagnia di Pinocchio, il burattino simbolo della cultura Italiana, e l'amico per eccellenza di tutti i bambini. Con Pinocchio si compirà un viaggio alla scoperta e conoscenza di alcuni termini della lingua inglese, brevi frasi idiomatiche, forme elementari di saluto. Obiettivi didattico formativi 1. Ascoltare e comprendere semplici messaggi in lingua inglese; 2. Eseguire semplici comandi; 3. Rispondere a domande elementari. Contenuti • Rappresentazione della storia di Pinocchio che fa un viaggio e si ferma a Londra; • Invenzione di dialoghi delle avventure di viaggio in lingua inglese di Pinocchio: presentarsi, chiedere il nome altrui, salutare, conoscere i numeri e i colori, conoscere le principali parti del corpo; • Canzoni attinenti ai contenuti affrontati; • Memorizzazione di poesie e filastrocche; • Principali usi e costumi della cultura e della tradizione inglese. Metodologie ? La valorizzazione del gioco, quale metodologia privilegiata di apprendimento e relazione; ? L'esplorazione e la ricerca: partendo dalla curiosità del bambino la si orienta alla conoscenza, ad adattarsi creativamente alla realtà e a sviluppare strategie di pensiero; ? Attivazione di lavoro di gruppo; ? Simulazione di situazioni comunicative; ? Peer tutoring; ? Drammatizzazione; ? Simulazione di un viaggio per l'Europa, destinazione Londra, quale sfondo integratore. Risultati attesi 1. Maturazione dell'identità personale di ciascun bambino in termini di educazione alla comunicazione interculturale; 2. Sviluppo di competenze comunicative; 3. Sviluppo di competenze relative all'uso della lingua inglese; 4. Acquisizione di semplici strumenti linguistici per la comunicazione in lingua inglese. La valutazione si baserà:

	• Sul monitoraggio periodico degli apprendimenti dei bambini e del loro atteggiamento nei confronti della nuova lingua; • Sul grado di interesse e attenzione; • Sulla partecipazione attiva e la capacità collaborativa. Gli strumenti usati saranno: • Feedback; Osservazione dei bambini occasionale e sistematica; • Griglie di osservazione appositamente costruite; • Schede strutturate e produzioni grafiche libere. Le verifiche saranno effettuate in itinere e al termine del progetto, con: • Capacità di usare semplici frasi in modo adeguato; • Risposte ai vari comandi.
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Educazione bilingue - educazione plurilingue
Sedi dove è previsto il modulo	TAAA84601P
Numero destinatari	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IL VIAGGIO DI PINOCCHIO A LONDRA II

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)

Titolo: ANIMALI IN FUGA VERSO LA LIBERTÀ

Dettagli modulo

TITOLO MODULO	ANIMALI IN FUGA VERSO LA LIBERTÀ
---------------	----------------------------------

Descrizione modulo

Il punto di partenza per un equilibrato sviluppo della persona in tutta la sua globalità è la conquista e l'interiorizzazione del sé corporeo. Attraverso lo sviluppo della consapevolezza e del controllo delle proprie abilità motorie, il bambino costruisce e affina l'immagine mentale del proprio corpo, delle sue potenzialità e dei suoi limiti. L'attività motoria è uno strumento indispensabile per rafforzare gli apprendimenti di base attraverso lo sviluppo di abilità sensoriali, percettive, motorie, linguistiche, intellettive, inoltre essa sviluppa le competenze chiave che costituiscono la base per un apprendimento fondato sulla continuità del processo formativo.

Attraverso la strutturazione di un percorso motorio, che mantiene una componente fortemente ludica, s'intende accrescere lo sviluppo dell'orientamento spaziale e acquisire maggiore consapevolezza-padronanza e una buona coordinazione dei movimenti del proprio corpo. Le attività verranno presentate in fasi consequenziali, seguendo il criterio della gradualità nella presentazione degli stimoli. I bambini inizialmente esploreranno la distinzione percettiva-corporea tra schemi statici e dinamici, mentre successivamente si concentreranno su percorsi motori strutturati per sviluppare e consolidare le andature, differenziare modalità di movimento e sviluppare la coordinazione grosso-motoria. Il tutto sarà supportato dall'utilizzo dell'apina "Bee Bot", che aiuterà i bambini nello sviluppo dell'intelligenza visuo-motoria.

Obiettivi didattico/formativi

- Stimolare la capacità di immaginazione e immedesimazione attraverso la narrazione e l'uso della mimica gestuale;
- Facilitare la scoperta delle relazioni spaziali delle parti del corpo rispetto all'ambiente;
- Imparare quali sono gli schemi motori dinamici (correre, saltare, camminare, ecc) attraverso l'esemplificazione delle andature degli animali;
- Sviluppare la coordinazione segmentaria soffermandosi sulla coordinazione statica e dinamica;
- Primo approccio alla robotica e alla programmazione di un supporto multimediale (bee bot- apina).

Contenuti

- Introduzione dell'attività attraverso una narrazione di un racconto che funge da cornice concettuale di senso entro la quale verranno sviluppati i movimenti;
- "Visita allo zoo"; "Dentro e fuori dalle gabbie"; "Un posto per ogni animale";
- Immedesimazione gestuale degli animali e delle loro posture;
- Compiere azioni mimiche;
- Confrontarsi con le emozioni;
- Scoprire il proprio corpo;
- Percorsi psicomotori attraverso stimoli uditivi e visivi;
- Attività di esplorazione dello spazio.
- Le attività saranno supportate dall'utilizzo di un giocattolo robotico: Bee-bot, attraverso il quale i bambini impareranno come programmarlo per farlo spostare da una posizione all'altra usando i semplici comandi avanti, indietro, destra, sinistra.

Metodologie ?

La valorizzazione del gioco, quale metodologia privilegiata di apprendimento e relazione; L'esplorazione e la ricerca: partendo dalla curiosità del bambino la si orienta alla conoscenza, ad adattarsi creativamente alla realtà e a sviluppare strategie di pensiero; La vita di relazione in piccolo e grande gruppo.

Metacognizione: solo la presa di coscienza consente il controllo attivo e la regolazione dei processi mentali-affettivi in relazione ai propri obiettivi.

Modeling (uso di modelli competenti), prompting, task analysis, tutoraggio, quali strumenti aggiuntivi per i bambini.

Bee bot. Quale strumento per potenziare l'intelligenza visuo-spaziale.

Risultati attesi

- Ascolto attivo di stimoli uditivi che fungono da indizi di movimento;
- Capacità di usare come indizi anche stimoli visivi;
- Sviluppo delle capacità di percepire, conoscere, gestire e avere coscienza del proprio corpo;
- Imparare progressivamente a capire quando il controllo del sé è appropriato e prendere in autonomia l'iniziativa di controllarsi;
- Incremento della capacità di coordinazione che implica: organizzare a livello mentale, regolare e controllare il proprio movimento;
- Esplorazione dello spazio e scoperta delle relazioni spaziali;
- Interiorizzazione delle attività svolte a livello motorio attraverso il corpo.

Modalità di verifica e valutazione.

La valutazione si baserà:

- Sul monitoraggio periodico degli apprendimenti dei bambini e del loro atteggiamento nei confronti delle nuove tecnologie;
- Sul grado di interesse e coinvolgimento manifestato;
- Sulla partecipazione attiva e la capacità collaborativa;

Gli strumenti usati saranno:

- Feedback; Osservazione dei bambini occasionale e sistematica;
- Griglie di osservazione appositamente costruite.

Le verifiche saranno effettuate in itinere e al termine del progetto, con:

- Rilevazioni riferite alle abilità cognitive, motorio-prassiche, spazio-temporali ed altre relative alle consegne richieste.

Progetto: Espressione corporea

Nel magico mondo dei folletti.

Struttura Lo sviluppo psicomotorio rappresenta la crescita integrata e sinergica della

dimensione motoria e della dimensione psichica del bambino, ed esprime la stretta interrelazione, in costante rapporto di causa ed effetto, tra la maturazione motoria e la dimensione psichica. Praticare l'attività motoria aiuta a migliorare le proprie capacità di prestazione, migliora l'autostima e l'autoefficacia e contribuisce all'inclusione sociale. Le competenze motorie aiutano il bambino nella sua crescita globale, rafforzando gli apprendimenti di base e le competenze chiave.

Il progetto si basa sulla chiara identificazione di obiettivi motori che soddisfino le Indicazioni per il curriculum nazionale per la scuola dell'Infanzia. È caratterizzato dalle tre aree motorie principali: manualità, mobilità ed equilibrio. La manualità corrisponde alle attività effettuate prevalentemente con gli arti superiori, la mobilità a quelle effettuate con gli arti inferiori, mentre l'equilibrio coinvolge tutte le parti del corpo, in particolare il tronco. Viene utilizzato come filo conduttore una storia di fantasia e gli obiettivi motori sono ripartiti nei diversi incontri. In parallelo al percorso motorio i bambini producono materiale che riproduce la loro storia del "Tesoro dei folletti del bosco"; con i manufatti ogni bimbo potrà realizzare una mappa del tesoro.

Obiettivi didattico/formativi • Stimolare la capacità di immaginazione e immedesimazione attraverso la narrazione e l'uso della mimica gestuale;

- facilitare la scoperta delle relazioni spaziali delle parti del corpo rispetto all'ambiente;
- imparare quali sono gli schemi motori dinamici (correre, saltare in modo coordinato e in diverse situazioni, camminare, strisciare, camminare carponi).

- Immaginare il mondo dei folletti;
- esprimere simbolicamente attraverso il disegno e il racconto quanto ha vissuto;
- costruire percorsi di equilibrio e sa stare in equilibrio dinamico;
- sviluppare e potenziare la motricità fine;
- primo approccio alla robotica e alla programmazione di un supporto multimediale (constructa-Bot camion tipo apina robotica).

Contenuti Il racconto del tesoro dei folletti del bosco incantato;
rielaborazione espressiva, drammatizzazione, disegno del racconto;
i percorsi del bosco;
il percorso avventura;
il gioco della miniera;
il gioco del tesoro;

Le attività saranno supportate dall'utilizzo di un giocattolo robotico: Constructa-bot, attraverso il quale i bambini impareranno come muovere oggetti da una posizione all'altra usando i semplici comandi avanti, indietro, destra, sinistra.

Percorsi di :
mobilità
manualità
equilibrio.

Metodologie ? La valorizzazione del gioco, quale metodologia privilegiata di apprendimento e relazione;

? L'esplorazione e la ricerca: partendo dalla curiosità del bambino la si orienta alla conoscenza, ad adattarsi creativamente alla realtà e a sviluppare strategie di pensiero;

? La vita di relazione in piccolo e grande gruppo, sia omogeneo che eterogeneo per età.

? Constructa-bot. Quale strumento per potenziare l'intelligenza visuo-spaziale.

Risultati attesi • Il bambino prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

- Controlla l'esecuzione del gesto, interagisce con gli altri nei giochi di movimento e nella comunicazione espressiva.

- Crea un ambiente di apprendimento che promuove la collaborazione e la comunicazione.

- Il bambino impara a conoscere, valutare e risolvere problemi attraverso il fare per prove e tentativi.

Modalità

	di verifica e valutazione. La valutazione si baserà: • sul monitoraggio periodico degli apprendimenti dei bambini e del loro atteggiamento nei confronti delle nuove tecnologie, • il grado di interesse e attenzione, • la partecipazione attiva e la capacità collaborativa. Gli strumenti usati saranno: • feedback, • osservazione dei bambini occasionale e sistematica • schede strutturate e produzioni grafiche libere. Le verifiche saranno effettuate in itinere e al termine del progetto, con: • rilevazioni riferite alle abilità cognitive, motorio-prassiche, spazio-temporali ed altre relative alle consegne richieste.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	TAAA84601P
Numero destinatari	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ANIMALI IN FUGA VERSO LA LIBERTÀ

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)

Titolo: NEL MAGICO MONDO DEI FOLLETTI

Dettagli modulo

Titolo modulo	NEL MAGICO MONDO DEI FOLLETTI

Descrizione modulo

Lo sviluppo psicomotorio rappresenta la crescita integrata e sinergica della dimensione motoria e della dimensione psichica del bambino, ed esprime la stretta interrelazione, in costante rapporto di causa ed effetto, tra la maturazione motoria e la dimensione psichica. Praticare l'attività motoria aiuta a migliorare le proprie capacità di prestazione, migliora l'autostima e l'autoefficacia e contribuisce all'inclusione sociale. Le competenze motorie aiutano il bambino nella sua crescita globale, rafforzando gli apprendimenti di base e le competenze chiave.

Il progetto si basa sulla chiara identificazione di obiettivi motori che soddisfino le Indicazioni per il curriculum nazionale per la scuola dell'Infanzia. È caratterizzato dalle tre aree motorie principali: manualità, mobilità ed equilibrio. La manualità corrisponde alle attività effettuate prevalentemente con gli arti superiori, la mobilità a quelle effettuate con gli arti inferiori, mentre l'equilibrio coinvolge tutte le parti del corpo, in particolare il tronco. Viene utilizzato come filo conduttore una storia di fantasia e gli obiettivi motori sono ripartiti nei diversi incontri. In parallelo al percorso motorio i bambini producono materiale che riproduce la loro storia del "Tesoro dei folletti del bosco"; con i manufatti ogni bimbo potrà realizzare una mappa del tesoro.

Obiettivi didattico/formativi

- Stimolare la capacità di immaginazione e immedesimazione attraverso la narrazione e l'uso della mimica gestuale;
- Facilitare la scoperta delle relazioni spaziali delle parti del corpo rispetto all'ambiente;
- Imparare quali sono gli schemi motori dinamici (correre, saltare in modo coordinato e in diverse situazioni, camminare, strisciare, camminare carponi).
- Immaginare il mondo dei folletti;
- Esprimere simbolicamente attraverso il disegno e il racconto quanto vissuto;
- Costruire percorsi di equilibrio e saper stare in equilibrio dinamico;
- Sviluppare e potenziare la motricità fine;
- Primo approccio alla robotica e alla programmazione di un supporto multimediale (Constructa-Bot camion tipo apina robotica).

Contenuti

- Il racconto del tesoro dei folletti del bosco incantato;
- Rielaborazione espressiva, drammatizzazione, disegno del racconto;
- Percorsi del bosco;
- Percorso avventura;
- Gioco della miniera;
- Gioco del tesoro;
- Percorsi di: mobilità, manualità, equilibrio;
- Le attività saranno supportate dall'utilizzo di un giocattolo robotico: Constructa-bot, attraverso il quale i bambini impareranno come muovere oggetti da una posizione all'altra usando i semplici comandi avanti, indietro, destra, sinistra.

Metodologie

- ? La valorizzazione del gioco, quale metodologia privilegiata di apprendimento e relazione;
- ? L'esplorazione e la ricerca: partendo dalla curiosità del bambino la si orienta alla conoscenza, ad adattarsi creativamente alla realtà e a sviluppare strategie di pensiero;
- ? La vita di relazione in piccolo e grande gruppo, sia omogeneo che eterogeneo per età.
- ? Modeling (uso di modelli competenti), prompting, task analysis, tutoraggio, quali strumenti aggiuntivi per i bambini.
- ? Constructa-bot. Quale strumento per potenziare l'intelligenza visuo-spaziale.

Risultati attesi

- Il bambino prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, interagisce con gli altri nei giochi di movimento e nella comunicazione espressiva.

	• Crea un ambiente di apprendimento che promuove la collaborazione e la comunicazione. • Il bambino impara a conoscere, valutare e risolvere problemi attraverso il fare per prove e tentativi. La valutazione si baserà: • Sul monitoraggio periodico degli apprendimenti dei bambini e del loro atteggiamento nei confronti delle nuove tecnologie; • Sul grado di interesse e attenzione; • Sulla partecipazione attiva e la capacità collaborativa; Gli strumenti usati saranno: • Feedback; Osservazione dei bambini occasionale e sistematica; • Griglie di osservazione appositamente costruite; • Schede strutturate e produzioni grafiche libere. Le verifiche saranno effettuate in itinere e al termine del progetto, con: • Rilevazioni riferite alle abilità cognitive, motorio-prassiche, spazio-temporali ed altre relative alle consegne richieste.
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
Sedi dove è previsto il modulo	TAAA84601P TAMM84601V
Numero destinatari	19 Allievi (scuola dell'infanzia)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: NEL MAGICO MONDO DEI FOLLETTI

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €



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: INNOVARE PER MIGLIORARE

**Descrizione
progetto**

Il progetto intende rispondere alle diverse esigenze dei nostri alunni che, a causa di svantaggi educativi determinati da circostanze personali, sociali, culturali o economiche, hanno bisogno di sostegno particolare per esprimere le loro potenzialità. I moduli che lo compongono mirano all'innalzamento delle competenze di base secondo le Indicazioni Nazionali per il Curricolo del primo ciclo d'istruzione per favorire la crescita socio-economica del territorio e ridurre gli svantaggi culturali, economici, sociali e prevenire il fenomeno della dispersione scolastica.

Il modulo 'Do i numeri...e imparo' propone un approccio ludico e innovativo alla matematica per classi quarte con l'utilizzo di programmi coding e metodologie proattive (learning by doing, cooperative learning ...). Nel corso della realizzazione del modulo i bambini impareranno ad ideare e costruire giochi matematici.

Il modulo 'Dire, fare, teatrare: lu ruscju ti lu mari' intende far acquisire ai nostri alunni, attraverso l'uso del dialetto, un atteggiamento consapevole del patrimonio storico-linguistico e culturale locale. L'attività teatrale permette ad ogni bambino la messa in atto di tutte le potenzialità motorie, mimiche, gestuali, sonore, verbali e di appropriarsi perciò di molteplici linguaggi e garantisce la possibilità di comunicare. Fare teatro significa lavorare in gruppo, aprire tutti i canali per ascoltare se stessi e gli altri, concentrarsi insieme verso un obiettivo comune e stimolante: lo spettacolo.

Il modulo 'Cambridge... ready to go' è rivolto alle classi quinte della scuola primaria ed è finalizzato all'acquisizione della certificazione Cambridge YLE: starters. Si propone di condurre gli alunni verso una didattica inclusiva che si avvale di metodologie innovative (learning by doing, cooperative learning, role playing) per il raggiungimento e il potenziamento delle competenze linguistiche in L2.

Il modulo "I love English" è rivolto alle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado ed è caratterizzato da un approccio ad una didattica innovativa che mette al centro l'alunno e i propri bisogni, valorizza lo stile di apprendimento e lo spirito di iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo/rafforzamento delle competenze della comunicazione di base in lingua inglese. Il modulo prevede che gli alunni, attraverso una pratica linguistica scritta e orale intensiva, raggiungano il livello A2 del "Quadro Comune Europeo di Riferimento" per l'apprendimento delle lingue straniere redatto dal Consiglio d'Europa.

Il modulo "C'era una volta... la mia favola" vuole sviluppare la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale, sia scritta e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in diversi contesti culturali e sociali. Tutto questo finalizzato a potenziare la comunicazione in madrelingua, in linea con quanto emerso dai risultati del RAV del nostro Istituto e per migliorare gli esiti delle prove INVALSI non soddisfacenti nell'ultimo anno scolastico. Questo modulo didattico mira a potenziare la capacità di legare il sapere teorico al sapere pratico attraverso percorsi basati sull'indagine e sulla creatività personale.

Il modulo "Un problema? Un mare di problemi!!!!!!!" ha lo scopo di potenziare il pensiero logico-scientifico-matematico dei discenti attraverso un metodo didattico alternativo a quello della didattica frontale. L'obiettivo è coinvolgere gli alunni in un percorso di studio che ampli il loro sapere teorico con attività laboratoriali, che sviluppino la comprensione e l'uso del linguaggio matematico quale strumento di interpretazione della realtà e della sua applicazione in ambito scientifico e che favorisca così un apprendimento informale. Ogni attività si articola in una sequenza di problemi, in situazioni verosimili, finalizzati a sviluppare alcuni fattori centrali nel problem solving. Diverse situazioni problematiche avranno come finalità la diffusione della cultura scientifica, in particolare di quella fisico-astronomica che è spesso mediata, e alterata, dall'esperienza quotidiana intrisa di misconcezioni e luoghi comuni.

I moduli "Un problema? Un mare di problemi!!!!!!!" e 'Do i numeri...e imparo' sono stati pensati secondo una dimensione biennale per ampliare la platea dei beneficiari dei relativi percorsi formativi.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo "Francesco Prudenzeno" di Manduria nasce nel settembre 2012 quale nuova istituzione, creatura del piano di dimensionamento regionale dell'Amministrazione Scolastica 2012-13. Oggi comprende tre ordini di scuola: Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I° Grado. L'Istituto si colloca in un territorio la cui economia è basata per la maggior parte sull'agricoltura. Il contesto socio-economico di provenienza degli studenti risulta BASSO, in quanto nella maggior parte delle famiglie lavora solo un genitore e, in alcune famiglie, entrambi i genitori risultano disoccupati o inoccupati. Il titolo di studio dei genitori è medio-basso. Il settore di occupazione prevalente è quello primario, in linea con la vocazione territoriale. Il territorio è carente di luoghi di ritrovo, teatri, cinema, centri sportivi. Pertanto le palestre scolastiche costituiscono luogo di attività educativo-didattiche e di aggregazione.

Obiettivi del progetto

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

Per lavorare nell'ottica di crescita dei ragazzi, come individui e come cittadini, l'Istituto si propone di promuovere condizioni di maturazione che vadano a potenziare i talenti di ciascuno. Con questo progetto si vogliono raggiungere i seguenti obiettivi: - disporre di un'ampia gamma di competenze-chiave per adattarsi in modo flessibile a un mondo in rapido mutamento e caratterizzato da una forte interconnessione, affinché i ragazzi acquisiscano le competenze necessarie ad adattarsi con flessibilità ai cambiamenti della società; - rafforzare le competenze di base e trasversali, comprese quelle digitali; - assicurare un sostegno particolare per sviluppare le potenzialità dei ragazzi che presentano svantaggi educativi legati a situazioni sociali, economiche e culturali particolari; - sviluppare strategie per potenziare le abilità logiche degli alunni; - sviluppare la creatività, il pensiero critico, la capacità di risolvere i problemi e prendere decisioni; - individuare strategie educativo - didattiche diversificate e mirate, con la collaborazione dei docenti esterni; - collaborare con altre scuole e associazioni presenti sul territorio, per favorire la realizzazione dei progetti.

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

Gli alunni iscritti al nostro istituto provengono prevalentemente dal territorio a nord-ovest della città, ma una buona parte vi affluisce anche da zone periferiche. La maggior parte degli alunni dell'Istituto provengono da ceti sociali medio-bassi e possiedono conoscenze mutate dall'ambiente familiare e dai mezzi di comunicazione odierni. Il progetto intende rivolgersi a bambini/ragazzi capaci ma caratterizzati dal provenire da un contesto socio-culturale non motivante, che dunque necessitano di stimoli e interventi mirati ad un ulteriore sviluppo delle proprie potenzialità. Attraverso il peer-tutoring si lavorerà per prevenire e contrastare i fenomeni di prevaricazione, discriminazione ed emarginazione che precludono l'inclusione. Si intende anche creare un tempo-scuola più lungo che si protragga fino alla sera e anche nel periodo estivo, per coinvolgere soprattutto gli alunni più fragili (alunni con disturbi di apprendimento, con gravi difficoltà scolastiche, disabili). I potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto "Innovare per migliorare" dell'Istituto Comprensivo "Francesco Prudenzano", saranno individuati attraverso la diretta e attenta osservazione da parte degli insegnanti e attraverso un'analisi approfondita dei bisogni formativo-didattici che verranno discussi e socializzati nell'ambito dei consigli di classe/interclasse.

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.

La maggior parte delle attività proposte nei moduli si svolgeranno presso il plesso "F. Prudenzano" che è aperto tutti i giorni dalle ore 7.30 alle ore 19.30, tranne il sabato in cui si osserva l'orario 7.30 - 13.30. Nelle serate durante le quali si tengono corsi di formazione, gli incontri con gli esperti, i convegni e le numerose manifestazioni, aperti ai docenti, ai ragazzi e alle loro famiglie, la scuola rimane talvolta aperta anche oltre le ore 20.30. Il progetto potrebbe garantire la possibilità di posticipare la chiusura della scuola nei pomeriggi in cui si svolgeranno i moduli. Inoltre l'istituto 'F. Prudenzano' resterà aperto alla frequenza dei ragazzi nel periodo estivo per la realizzazione dei moduli previsti in tale periodo: "Dire, fare, teatrare: lu ruscju ti lu mari", (modulo di italiano/lingua madre, pensato per gli alunni di classi terze della scuola primaria), "Un problema?...un MARE di problemi!!!!" (modulo di matematica, pensato per gli alunni delle classi seconde della scuola secondaria di primo grado). Si è pensato di svolgere tali moduli nel periodo estivo per motivare ulteriormente gli alunni agli apprendimenti all'aperto in ambienti diversi dall'aula scolastica.

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.*

Sono stati stipulati accordi di rete stipulati con due scuole del territorio con le seguenti finalità:

- a) realizzare, attraverso il sostegno reciproco e l'azione comune, il miglioramento della qualità complessiva del servizio scolastico, lo sviluppo dell'innovazione, la promozione di contenuti e modelli didattici innovativi;
- b) mettere a disposizione servizi e/o strutture propri della singola istituzione scolastica, che vadano a vantaggio degli alunni dell'altra;

E' stato firmato un protocollo d'intesa con il 'comitato Genitori' finalizzato al supporto logistico e di sorveglianza.

Sono stati sottoscritti 2 protocolli d'intesa finalizzati all'avvio di una proficua collaborazione con alcune associazioni culturali e di promozione sociale del territorio con i seguenti obiettivi collaborativi:

a. Supporto educativo didattico

- visita dei luoghi di rilevanza storico-artistica e delle aree archeologiche presenti nella città di Manduria;
- riproduzione dei luoghi mediante software finalizzati alla realizzazione di lavori multimediali
- realizzazione di una applicazione specifica con funzione di guida turistica della città di Manduria.

b. Supporto logistico e organizzativo

- Ottenimento di ingressi gratuiti al Parco Archeologico delle Mura Messapiche;
- Consulenza sui luoghi.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.

Il principio di innovatività non vuol dire fare cose nuove o fare cose diverse. Un progetto è considerato innovativo se è un'occasione di fare qualcosa in modo nuovo e in modo diverso anche e soprattutto relativamente a qualcosa di già tentato prima. L'innovatività del progetto dell'Istituto sta nella capacità di attrarre l'interesse degli alunni nell'ampio spettro delle iniziative da attuare e che trovano proprio nel progetto il loro comune denominatore. I moduli proposti mirano alla promozione delle competenze essenziali a favorire l'equità, la coesione sociale e la cittadinanza attiva, nonché l'occupabilità dei giovani, trasmissibile nel tempo e sul territorio con un auspicato effetto moltiplicatore. Si cercherà di entrare in relazione con gli allievi attraverso i loro interessi, soffermandosi sui temi che catturano maggiormente la loro attenzione, in modo da coinvolgerli nel processo educativo. Si partirà dai loro punti di vista, dai loro ragionamenti, per avviare le diverse attività. La caratteristica principale della didattica attiva si realizza secondo lo stile relazionale che per sua natura non può essere oggetto di ricette pronte per l'uso ma verrà costruita su principi procedurali facendo leva sulle esperienze vissute dagli allievi. Gli studenti verranno coinvolti in situazioni problematiche per costruire percorsi di ricerca attraverso le materie di studio che saranno strumentali e finalizzate alla riflessione e alla comprensione delle attività proposte.

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.

Le proposte progettuali presentate hanno tenuto in considerazione i punti di forza e le criticità contenuti nel RAV.

Esse sono state elaborate in modo da rispondere ai fabbisogni reali dell'utenza e da supportare la scuola in un percorso di miglioramento, anche in base ai dati sui livelli di competenza registrati nelle rilevazioni nazionali (INVALSI). Pertanto i moduli sono stati rivolti alle studentesse e agli studenti con difficoltà di apprendimento in quanto provenienti da contesti caratterizzati da disagio socio-economico-culturale. Dopo questa attenta valutazione, sono stati ideati percorsi che mettono insieme una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto per sviluppare quelle competenze-chiave di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. Ognuna di esse contribuisce ad una vita positiva nella società della conoscenza. Solo puntando allo sviluppo personale si possono compensare gli svantaggi culturali ed economici per ottimizzare i livelli di apprendimento e replicabilità e che siano il volano per la crescita delle studentesse e degli studenti come individui e cittadini della società del domani.

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.

Il progetto prevede di attuare azioni didattiche strategiche sostenute da metodologie innovative quali: - partecipazione "vissuta" degli studenti; - apprendimento cooperativo; - studio di caso e incident. Con lo studio di caso si sviluppano le capacità analitiche e le modalità di approccio ad una situazione o ad un problema, nell'incident, si aggiungono le abilità decisionali e quelle produttive; - role playing. Consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comprendere ciò che il ruolo richiede per scoprire come le persone possono reagire in determinate circostanze; - action maze (azione nel labirinto). L'allievo fa ricerca e, ad ogni nodo, deve valutare l'importanza e il senso della nuova informazione prendendo continue decisioni sulle strade da intraprendere o da scartare (internet è un vero e proprio labirinto). Accanto alle competenze decisionali, la tecnica del labirinto in rete richiede anche approfondite competenze autovalutative e orientative; - didattica laboratoriale; - metodo euristico: metodo della scoperta che consiste nel condurre gradualmente l'alunno a scoprire da solo ciò che si desidera conosca mediante un costante e attivo suo coinvolgimento nei percorsi di ricerca e di interpretazione. Così operando, l'alunno padroneggia le conoscenze acquisite ed è in grado di utilizzarle in contesti e ambienti diversi attraverso la replicabilità.

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 valutazione offre la possibilità di confrontare i risultati dell'azione formativa del progetto con gli obiettivi che questo si era dato in precedenza. Lo scopo consiste nell'esprimere un giudizio di validità in vista o della prosecuzione o della correzione dell'azione formativa oppure ancora in funzione della sua trasferibilità o ripetibilità. I vari moduli del progetto prevedono l'utilizzo di griglie di valutazione in itinere e finali per valutare la maturazione delle competenze negli alunni e nelle alunne e la loro ricaduta sulla comunità scolastica e sul territorio. Queste valutazioni saranno finalizzate a rilasciare certificati, ove i moduli lo richiedano, o a determinare l'orientamento successivo degli alunni in base alle capacità e al livello di rendimento globale raggiunto. Saranno utilizzate anche griglie di autovalutazione che permetteranno di rilevare il coinvolgimento e il gradimento dei destinatari nell'azione progettata nei vari moduli, come pure il livello di soddisfazione che li porterà ad approfondire ed ampliare, individualmente e nel gruppo, la loro dimensione esperienziale del percorso formativo.

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).

La conoscenza costituisce l'unico bene inalienabile per un essere umano. Il sapere è la risorsa più importante per una persona e per una nazione. La conoscenza è potere. E' l'investimento più sicuro e dura per tutta la vita. Partendo dall'esperienza concreta, dalla correzione dei propri errori, ogni studente costruisce un proprio modello teorico tirando fuori il talento che c'è in lui. Il talento è la naturale espressione di un particolare tipo di intelligenza che vive in noi. Ogni alunno è depositario di un talento, di quella forza, di quella energia costruttiva che spinge ad agire, ad essere felice, a migliorarsi, a sognare e... ,semplicemente, a vivere da individuo partecipe nella società a cui appartiene. Il progetto ha lo scopo di aiutare gli alunni a tirar fuori il talento che finora, a causa di svantaggi culturali ed economici, non hanno potuto far emergere. I contenuti e i risultati saranno socializzati attraverso il giornale della scuola, il sito scolastico e la rete di scuole. La strutturazione dei moduli prevede fasi di approfondimento progressivo, che vanno oltre la conclusione degli stessi, replicabili nei vari ordini di scuola, a beneficio del maggior numero possibile di studenti. Saranno prodotti materiali di scrittura, audio e video, rappresentazioni ed elaborati inerenti gli esperimenti di matematica riutilizzabili in altri contesti scolastici e non.

Di grande utilità il sito scolastico, sempre frequentato dalle famiglie perchè moderno ed accattivante.

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.

Sempre più sentita è l'esigenza di una partnership educativa tra scuola e famiglia, fondata sulla condivisione dei valori e su una fattiva collaborazione delle parti, nel reciproco rispetto delle competenze. Essa è riconosciuta come un punto di forza necessario per dare ai ragazzi la più alta opportunità di stimolare il loro senso di protagonismo e diventare futuri cittadini attivi in una società in continuo cambiamento, in grado di adattarsi in modo flessibile a un mondo in rapido mutamento e caratterizzato da forte interconnessione. La necessità di aiutare i giovani a costruire personalità forti e libere, ha portato l'Istituto a rafforzare i canali di comunicazione con la famiglia e insieme guidare e motivare i ragazzi promuovendo una cultura capace di produrre valori positivi. La scuola ha inteso condividere una serie di valori con le famiglie per avere maggiori garanzie di riuscita nella propria "mission educativa". A tal fine il progetto è stato pensato e organizzato con momenti significativi (coinvolgimento dei genitori nella preparazione delle varie manifestazioni, condivisione delle diverse attività, partecipazione dei genitori a manifestazioni sportive, gare, partite) anche al di fuori del tempo- scuola, che siano occasioni per vivere insieme esperienze di conoscenza e di crescita, con i propri figli e con i propri compagni. Ambiente, arte, cultura, sport ecc..., sono le occasioni che verranno proposte in collaborazione con enti, associazioni e scuole.

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
Primaria - Classi Prime Progetto "Leggo e imparo"	https://goo.gl/ykAAIK	http://www.icprudenzanomanduria.gov.it/sites/default/files/Primaria_Classi%20Prime_Leggo%20e%20imparo.pdf
Primaria - Classi Quinte Progetto "Canto la mia terra"	https://goo.gl/ykAAIK	http://www.icprudenzanomanduria.gov.it/sites/default/files/Primaria_Classi%20quinte_Progetto%20Canto%20la%20mia%20terra.pdf
Primaria - Classi Quinte Progetto "English time"	https://goo.gl/ykAAIK	http://www.icprudenzanomanduria.gov.it/sites/default/files/Primaria_Classi%20Quinte_Progetto%20English%20Time.pdf
Primaria - Classi Seconde Progetto Potenziamento matematica	https://goo.gl/ykAAIK	http://www.icprudenzanomanduria.gov.it/sites/default/files/Primaria_Classi%20Seconde_Potenziamento.pdf
Primaria - Classi Terze Progetto Potenziamento matematica	https://goo.gl/ykAAIK	http://www.icprudenzanomanduria.gov.it/sites/default/files/Primaria_Classi%20Terze_Potenziamento_Matematica.pdf
Secondaria - Progetto "A scuola di... giornalismo"	https://goo.gl/ykAAIK	http://www.icprudenzanomanduria.gov.it/sites/default/files/Secondaria_Progetto%20Giornalismo.pdf
Secondaria - Progetto "Building up your future II" per il conseguimento delle Certificazioni Cambridge Movers, Flyers e Key for Schools	https://goo.gl/ykAAIK	http://www.icprudenzanomanduria.gov.it/sites/default/files/Secondaria_Progetto%20Certificazione%20Cambridge.pdf
Secondaria - Progetto "Miglioriamo in italiano"	https://goo.gl/ykAAIK	http://www.icprudenzanomanduria.gov.it/sites/default/files/Secondaria_%20Progetto%20Miglioriamo%20in%20Italiano.pdf
Secondaria - Progetto "Recuperiamo la matematica"	https://goo.gl/ykAAIK	http://www.icprudenzanomanduria.gov.it/sites/default/files/Secondaria_Progetto%20Recuperiamo%20la%20Matematica.pdf
Secondaria - Progetto Certificazione L3 Francese e Spagnolo	https://goo.gl/ykAAIK	http://www.icprudenzanomanduria.gov.it/sites/default/files/Secondaria_Certificazione%20L3%20Francese%20Spagnolo%20e%20madrelingua.pdf
Secondaria - Progetto Olimpiadi di matematica	https://goo.gl/ykAAIK	http://www.icprudenzanomanduria.gov.it/sites/default/files/Secondaria_Olimpiadi%20Matematica.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

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



Art. 1 – Obiettivi ed attività Il presente protocollo d'intesa si pone quale obiettivi collaborativi: a. Supporto educativo didattico - visita dei luoghi di rilevanza storico-artistica e delle aree archeologiche presenti nella città di Manduria; - riproduzione dei luoghi mediante software finalizzati alla realizzazione di lavori multimediali - realizzazione di una applicazione specifica con funzione di guida turistica della città di Manduria. b. Supporto logistico e organizzativo - Ottenimento di ingressi gratuiti al Parco Archeologico delle Mura Messapiche; - Consulenza sui luoghi.	1	Profilo Greco	Accordo	2560/VIII. 2	10/05/2017	Sì
Art. 1 – Obiettivi ed attività Il presente protocollo d'intesa si pone quale obiettivi collaborativi: a. Supporto educativo didattico - visita dei luoghi di rilevanza storico-artistica e delle aree archeologiche presenti nella città di Manduria; - riproduzione dei luoghi mediante software finalizzati alla realizzazione di lavori multimediali - realizzazione di una applicazione specifica con funzione di guida turistica della città di Manduria. b. Supporto logistico e organizzativo - Ottenimento di ingressi gratuiti al Parco Archeologico delle Mura Messapiche; - Consulenza sui luoghi.	1	Associazione di Promozione Sociale "Vento Refolo"	Accordo	2561/VIII. 2	10/05/2017	Sì



Il Comitato Genitori, dopo aver preso atto della progettazione relativa al PON "Per la Scuola" 2014-2020 Asse I – Istruzione (FSE) prot. n. AOODGEFID950 del 31.01.2017 di cui all'art 1. lett. a) esplicitata dalla scuola, si impegna a fornire gratuitamente il seguente supporto, mediante l'utilizzo delle proprie risorse umane e professionali: - sorveglianza degli alunni, soprattutto nel periodo estivo, durante le attività previste all'aperto, durante gare e manifestazioni; - consulenza e realizzazione grafica per la realizzazione della guida prevista nel Modulo di conoscenza del territorio; - realizzazione e/o reperimento di costumi e scenografie relative al modulo specifico.	1	Comitato Genitori I° Circolo Manduria	Accordo	2557/VIII. 2	10/05/2017	Sì
---	---	---------------------------------------	---------	--------------	------------	----

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Art. 1 - Finalità e obiettivi La rete che si intende costituire si pone i seguenti obiettivi: a) realizzare, attraverso il sostegno reciproco e l'azione comune, il miglioramento della qualità complessiva del servizio scolastico, lo sviluppo dell'innovazione, la promozione di contenuti e modelli didattici innovativi; b) mettere a disposizione servizi e/o strutture propri della singola istituzione scolastica, che vadano a vantaggio degli alunni dell'altra; Art. 2 - Oggetto dell'accordo L'accordo prevede la condivisione di: ? attrezzature; ? tecnologie; ? laboratori; ? ambienti di apprendimento; ? risorse umane peculiari e specifici delle due realtà scolastiche.	TAIC857008 BONSEGNA - TONIOLO	2558/VIII. 2	10/05/2017	Sì



Art. 1 - Finalità e obiettivi La rete che si intende costituire si pone i seguenti obiettivi: a) realizzare, attraverso il sostegno reciproco e l'azione comune, il miglioramento della qualità complessiva del servizio scolastico, lo sviluppo dell'innovazione, la promozione di contenuti e modelli didattici innovativi; b) mettere a disposizione servizi e/o strutture propri della singola istituzione scolastica, che vadano a vantaggio degli alunni dell'altra; Art. 2 - Oggetto dell'accordo L'accordo prevede la condivisione di: ? attrezzature; ? tecnologie; ? laboratori; ? ambienti di apprendimento; ? risorse umane peculiari e specifici delle due realtà scolastiche.	TAIS04100V DEL PRETE - FALCONE	2559/VIII. 2	10/05/20 17	Sì
---	--------------------------------	-----------------	----------------	----

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
DIRE, FARE, TEATRARE: LU RUSCJU TI LU MARI - scuola primaria	€ 5.082,00
C'ERA UNA VOLTA... LA MIA FAVOLA - scuola secondaria 1^ grado	€ 5.082,00
DO I... NUMERI E IMPARO! 1^ edizione - scuola primaria	€ 4.873,80
DO I... NUMERI E IMPARO! 2^ edizione - scuola primaria	€ 4.873,80
UN PROBLEMA???... UN MARE DI PROBLEMI!!!! 1^ edizione - scuola secondaria 1^ grado	€ 5.082,00
UN PROBLEMA???... UN MARE DI PROBLEMI!!!! 2^ edizione - scuola secondaria 1^ grado	€ 4.977,90
CAMBRIDGE... READY TO GO!!! - scuola primaria	€ 4.977,90
I LOVE ENGLISH - scuola secondaria 1^ grado	€ 9.955,80
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 44.905,20

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli Modulo: Lingua madre

Titolo: DIRE, FARE, TEATRARE: LU RUSCJU TI LU MARI - scuola primaria
Dettagli modulo

Titolo modulo	DIRE, FARE, TEATRARE: LU RUSCJU TI LU MARI - scuola primaria
Descrizione modulo	Dire, fare, teatrare: Lu ruscju ti lu mari. Il modulo ha lo scopo di potenziare le competenze base nella lingua madre attraverso il senso di appartenenza degli alunni ad un ambiente socio-culturale caratterizzato da una lingua particolarmente ricca e viva nel suo genere da salvaguardare e valorizzare. Vista l'età dei fruitori, gli alunni delle classi terze, le attività proposte, finalizzate alla messa in scena di un testo teatrale, saranno prettamente ludiche. Ogni alunno dovrà sentirsi partecipe di quanto svolto e pertanto verrà personalmente coinvolto in canti, danze, conversazioni. Il testo teatrale sarà letto dall'insegnante. La drammatizzazione di quanto ascoltato permetterà agli alunni di avere una valida motivazione all'ascolto, di mostrare il grado di comprensione raggiunto, di poter rielaborare liberamente il tutto impadronendosi, in modo del tutto naturale, del lessico e delle regole proprie della lingua salentina per poi confrontarla con la lingua madre. Per motivare ulteriormente gli alunni e per socializzare l'esperienza vissuta, anche all'esterno della scuola, è prevista alla fine del modulo una rappresentazione teatrale. Obiettivi didattico-formativi: • Valorizzare il patrimonio di sapere e di esperienze di cui i bambini sono portatori • Scoprire i meccanismi di funzionamento della lingua • Promuovere atteggiamenti creativi nei confronti delle problematiche • Ascolto, analisi del testo, comprensione e confronto. • Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato locale della comunità di appartenenza. • Individuare all'interno di un testo scritto di battute di dialogo e loro utilizzazione per una lettura scenica. • Studiare il linguaggio locale (confronto tra lingua nazionale e dialetto). • Acquisire vari tipi di linguaggi (mimico-gestuale, sonore e verbali). • Memorizzare e drammatizzare un testo in dialetto salentino. Questo modulo privilegia le seguenti metodologie: • Learning by doing; • Role playing • Cooperative learning; • Peer tutoring; • Problem posing/solving; • Gruppi di livello, di compito. La valutazione si baserà: • Sul monitoraggio periodico degli apprendimenti dei bambini e del loro atteggiamento nei confronti delle attività; • Sul grado di interesse, attenzione e comprensione; • Sulla partecipazione attiva e la capacità collaborativa; Gli strumenti usati saranno: • Feedback; Osservazione dei bambini occasionale e sistematica; • Griglie di osservazione e valutazione appositamente costruite; • Test di gradimento.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018

Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	TAE84601X
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DIRE, FARE, TEATRARE: LU RUSCJU TI LU MARI - scuola primaria

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: C'ERA UNA VOLTA... LA MIA FAVOLA - scuola secondaria 1^ grado

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	C'ERA UNA VOLTA... LA MIA FAVOLA - scuola secondaria 1^ grado

Descrizione modulo

Struttura

Con questo modulo si vuole sviluppare la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale, sia scritta e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in diversi contesti culturali e sociali. Tutto questo finalizzato a potenziare la comunicazione in madrelingua, in linea con quanto emerso dai risultati del RAV del nostro Istituto e per migliorare gli esiti delle prove INVALSI non soddisfacenti nell'ultimo anno scolastico. Questo modulo didattico mira a potenziare la capacità di legare il sapere teorico al sapere pratico attraverso percorsi basati sull'indagine e sulla creatività personale. Tali percorsi di apprendimento saranno realizzati con strumenti innovativi come il podcasting con il quale gli studenti potranno diventare autori di contenuti di testo da registrare e pubblicare in Rete mediante strumenti open source per dare vita ad audio-lezioni esplicative dei contenuti appresi. Queste audio-lezioni potranno essere un valido ausilio di studio per studenti con livelli diversi di apprendimento.

Obiettivi

- ? sviluppare le conoscenze linguistiche, sociolinguistiche e discorsive;
- ? stimolare immaginazione e creatività verbale;
- ? raccogliere idee per la scrittura attraverso l'invenzione;
- ? scrivere: approfondire metodi e tecniche di scrittura;
- ? creare uno spazio protetto e cooperativo per l'espressione e il confronto;
- ? comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra le parole
- ? ricostruire il significato di una parte globale del testo integrandolo con ulteriori informazioni
- ? sviluppare l'interpretazione del testo
- ? attivare la creatività personale attraverso il fantastico, l'immaginario e il sogno
- ? sviluppare la propria corporeità attraverso tutti i canali: corpo, gesto, suono, movimento, segno, parola
- ? prendere coscienza delle proprie emozioni e saperle rielaborare
- ? conoscere la "grammatica dell'arte" del teatro
- ? saper produrre contenuti digitali
- ? saper scegliere il giusto strumento, dispositivo, applicazione, software che si adatta alle proprie esigenze

Contenuti

1. laboratori di scrittura creativa con elaborazione di testi paralleli;
2. lettura ad alta voce e drammatizzazione degli elaborati prodotti;
3. realizzazione di un podcast contenente una audio-lezione sulla favola e la sua struttura.

Nella prima fase attraverso la lettura e la comprensione di testi, conversazioni e narrazioni, giochi linguistici, esercizi di manipolazione del testo (acrostico, calligramma, anagramma, lipogramma-lettera velenosa, tautogramma) si elaboreranno testi paralleli.

Durante la seconda fase attraverso lavori individuali e di gruppi in formazione casuale i ragazzi si eserciteranno a leggere ad alta voce gli elaborati prodotti in modo espressivo curandone anche tono e dizione.

Nell' ultima fase dopo aver attribuito le consegne, diviso i compiti e assegnato i ruoli, i ragazzi dovranno realizzare un podcast contenente una audio-lezione su quanto prodotto.

Metodologia

- ? La metodologia sarà di tipo interattivo: brainstorming, problem solving, peer to peer, peer tutoring, didattica laboratoriale, compiti di realtà, cooperative learning

Risultati attesi.

Nello specifico il modulo si propone di consolidare:

- ? il linguaggio e le competenze lessicali, sintattico-grammaticali e semantiche;
- ? la promozione della lettura e il rafforzamento della comprensione del testo;

	? la capacità di argomentazione e la capacità di sintesi; ? la formazione al dibattito e public speaking ? la comunicazione creativa e la capacità narrativa, con particolare riferimento ai linguaggi e ai generi dei media. Il percorso proposto mirerà a stimolare processi creativi che permetteranno ai ragazzi l'utilizzo delle proprie competenze in un contesto meta-disciplinare. Il "valore aggiunto" del digitale permetterà agli alunni di lavorare in autonomia, di dimostrare creatività e possibilità di procedere attraverso percorsi personali. La realizzazione del podcast in particolare, favorirà la creazione di un ambiente di apprendimento "in situazione", come se fosse un gioco, valorizzando la dimensione del lavoro cooperativo, finalizzato alla realizzazione di un "prodotto", di un oggetto spendibile e nato dallo spirito collaborativo, dall'auto-organizzazione in vista della realizzazione di uno scopo. Modalità di verifica e valutazione ? Verifiche in entrata, in itinere, in uscita, utilizzando indicatori che misureranno i progressi rispetto alla situazione di partenza e la ricaduta formativa sugli apprendimenti, sulle abilità e sulle competenze degli alunni. Gli alunni verranno valutati tenendo conto di: - rispetto delle consegne - corretta applicazione della strategia - pertinenza delle informazioni - qualità del lavoro svolto e del prodotto didattico ottenuto. La valutazione del processo sarà realizzata mediante osservazione diretta in merito ai comportamenti e atteggiamenti manifestati dagli studenti durante le varie fasi del modulo. Verrà valutato l'impegno, la costanza, la motivazione, la capacità di individuare problemi e di proporre ipotesi di soluzione, la collaborazione. La valutazione del prodotto sarà realizzata in base alle caratteristiche dei materiali presentati in funzione della significatività, dell'efficacia comunicativa, della completezza degli argomenti proposti e della correttezza formale dei testi elaborati attraverso l'utilizzo di griglie valutative ed auto-valutative. DESTINATARI: alunni classi prime scuola secondaria di primo grado.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	16/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	TAMM84601V
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: C'ERA UNA VOLTA... LA MIA FAVOLA - scuola secondaria 1° grado

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: DO I... NUMERI E IMPARO! 1^a edizione - scuola primaria

Dettagli modulo

Titolo modulo	DO I... NUMERI E IMPARO! 1 ^a edizione - scuola primaria
Descrizione modulo	La matematica è nascosta in ogni tipo di ragionamento per giocare, nel modello di spazio nel quale si entra nel corso del gioco, durante la ricerca della strategia vincente. Un gioco può essere una vera e propria palestra per il ragionamento pertanto il progetto, rivolto alle classi quarte, propone un lavoro innovativo basato sul gioco come strumento didattico per : • la risoluzione di problemi pratici su questioni della vita di tutti i giorni attraverso compiti di realtà (preparare un pranzo, capire le previsioni del tempo, organizzare un viaggio) e relativi al lavoro e alle attività economiche, tratti da quotidiani, dalla pubblicità e da altre fonti di informazione; • la comprensione e l'uso dei dati, la capacità di rappresentarli e valutare il loro impatto nella società; • lo sviluppo della capacità astrattiva e deduttiva. Gli obiettivi che questo modulo si propone di raggiungere sono: • Acquisire la simbologia ed il linguaggio matematico • Acquisire padronanza e consapevolezza nel calcolo • Essere in grado di analizzare(problem posing/solving) un semplice problema di matematica e non • e di ragionare per arrivare alla soluzione ottimale • Sviluppare capacità logico-induttive e logico-deduttive per sviluppare il pensiero divergente • Imparare a conoscere il mondo geometrico, anche mediante lo studio di oggetti reali • Essere in grado di analizzare i dati raccolti e di rappresentarli • Ideare e costruire giochi matematici mediante l'utilizzo di programmi coding. La libera interazione fra i bambini attraverso attività ludico-ricreative mira a creare una maggiore consapevolezza e attenzione ai numeri nel mondo che li circonda e a sviluppare un modo di operare più autonomo e il desiderio di saperne di più. Metodologie: • Learning by doing • Cooperative learning • Problem posing • Problem solving • Peer tutoring La valutazione si baserà: • Sul monitoraggio periodico degli apprendimenti dei bambini e del loro atteggiamento nei confronti della matematica; • Sul grado di interesse e attenzione; • Sulla partecipazione attiva e la capacità collaborativa; Gli strumenti usati saranno: • Feedback; Osservazione dell'atteggiamento dell'alunno, nel gruppo e individualmente, nei confronti delle attività svolte; • Griglie di osservazione e valutazione appositamente costruite; • Test di gradimento.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

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

pon
2014-2020



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

Scuola PRUDENZANO - MANDURIA
(TAIC84600T)

Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	TAE84601X
Numero destinatari	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DO I... NUMERI E IMPARO! 1^ edizione - scuola primaria

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: DO I... NUMERI E IMPARO! 2^ edizione - scuola primaria

Dettagli modulo

Titolo modulo	
	DO I... NUMERI E IMPARO! 2^ edizione - scuola primaria

Descrizione modulo	La matematica è nascosta in ogni tipo di ragionamento per giocare, nel modello di spazio nel quale si entra nel corso del gioco, durante la ricerca della strategia vincente. Un gioco può essere una vera e propria palestra per il ragionamento pertanto il progetto, rivolto alle classi quarte, propone un lavoro innovativo basato sul gioco come strumento didattico per : • la risoluzione di problemi pratici su questioni della vita di tutti i giorni attraverso compiti di realtà (preparare un pranzo, capire le previsioni del tempo, organizzare un viaggio) e relativi al lavoro e alle attività economiche, tratti da quotidiani, dalla pubblicità e da altre fonti di informazione; • la comprensione e l'uso dei dati, la capacità di rappresentarli e valutare il loro impatto nella società; • lo sviluppo della capacità astrattiva e deduttiva. Gli obiettivi che questo modulo si propone di raggiungere sono: • Acquisire la simbologia ed il linguaggio matematico • Acquisire padronanza e consapevolezza nel calcolo • Essere in grado di analizzare(problem posing/solving) un semplice problema di matematica e non • e di ragionare per arrivare alla soluzione ottimale • Sviluppare capacità logico-induttive e logico-deduttive per sviluppare il pensiero divergente • Imparare a conoscere il mondo geometrico, anche mediante lo studio di oggetti reali • Essere in grado di analizzare i dati raccolti e di rappresentarli • Ideare e costruire giochi matematici mediante l'utilizzo di programmi coding. La libera interazione fra i bambini attraverso attività ludico-ricreative mira a creare una maggiore consapevolezza e attenzione ai numeri nel mondo che li circonda e a sviluppare un modo di operare più autonomo e il desiderio di saperne di più. Metodologie: • Learning by doing • Cooperative learning • Problem posing • Problem solving • Peer tutoring La valutazione si baserà: • Sul monitoraggio periodico degli apprendimenti dei bambini e del loro atteggiamento nei confronti della matematica; • Sul grado di interesse e attenzione; • Sulla partecipazione attiva e la capacità collaborativa; Gli strumenti usati saranno: • Feedback; Osservazione dell'atteggiamento dell'alunno, nel gruppo e individualmente, nei confronti delle attività svolte; • Griglie di osservazione e valutazione appositamente costruite; • Test di gradimento.
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	29/06/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	TAEE84601X
Numero destinatari	18 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Scheda dei costi del modulo: DO I... NUMERI E IMPARO! 2^ edizione - scuola primaria

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		18	1.873,80 €
	TOTALE					4.873,80 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: UN PROBLEMA???... UN MARE DI PROBLEMI!!! 1^ edizione - scuola secondaria 1^ grado

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	UN PROBLEMA???... UN MARE DI PROBLEMI!!! 1^ edizione - scuola secondaria 1^ grado
Descrizione modulo	Il presente modulo ha lo scopo di potenziare il pensiero logico-scientifico-matematico dei discenti attraverso un metodo didattico alternativo a quello della didattica frontale. L'obiettivo è coinvolgere gli alunni in un percorso di studio che ampli il loro sapere teorico con attività laboratoriali, che sviluppi la comprensione e l'uso del linguaggio matematico quale strumento di interpretazione della realtà e della sua applicazione in ambito scientifico e che favorisca così un apprendimento informale. Ogni attività si articola in una sequenza di problemi, in situazioni verosimili, finalizzati a sviluppare alcuni fattori centrali nel problem solving. Diverse situazioni problematiche avranno come finalità la diffusione della cultura scientifica, in particolare di quella fisico-astronomica che è spesso mediata, e alterata, dall'esperienza quotidiana intrisa di misconcezioni e luoghi comuni. Attraverso una didattica per problemi, l'alunno dovrà affrontare questioni attinte dalla realtà quotidiana per indurlo a discutere ed esprimere considerazioni personali sugli argomenti affrontati nel corso del modulo. Le rappresentazioni mentali che ogni individuo produce sarà l'input per avviare una discussione e rendere più chiaro e condiviso l'argomento da trattare. L'intento è quello di abituare il discente a sfruttare le proprie esperienze e le proprie conoscenze per analizzare una situazione problematica e progettare l'iter risolutivo. Si partirà dalle cose di tutti i giorni, dalle esperienze quotidiane dei ragazzi per riuscire a rendere un problema esplicito e formalizzarlo in modo semplificato ma rigoroso. ? in sostanza questa la didattica laboratoriale che potenzia il sapere con il fare (e viceversa) e consente di ricavare da una situazione problematica un processo dinamico e costruttivo in cui l'alunno viene accompagnato alla scoperta dei percorsi logici possibili. La curiosità e l'interesse verso l'ambiente verranno sollecitati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali e l'uso di strumenti di misurazione; le capacità analitiche e critiche saranno quindi poi vagliate nelle discussioni collettive sull'elaborazione dei dati che verranno rappresentati graficamente. Gli allievi, dopo una prima informazione di un fenomeno, una discussione su loro ipotesi e metodi (esperimenti mentali, abbozzi di teoria) che eventualmente avranno seguito, saranno impegnati in esperimenti pratici, per verificare le loro conclusioni. Attraverso questo modulo si intende sviluppare la consapevolezza dell'importanza di alcuni strumenti matematici (rappresentazioni in prospettiva, in pianta, in scala, tabelle, grafici, ecc.....) nella razionalizzazione di fatti quotidiani che la matematica e la scienza in

genere può semplificare e non complicare.

OBIETTIVI

- Saper analizzare, descrivere e mettere in relazione causa-effetto fenomeni osservati;
- Usare i sensi per osservare i fenomeni;
- Formulare ipotesi ben argomentate e saperle verificare;
- Saper intervenire in modo appropriato in una discussione;
- Sperimentare sul campo;
- Saper raccogliere, ordinare, rielaborare e confrontare dati in modo sistematico, con l'uso di tabelle e grafici;
- Progettare e realizzare strumenti d'indagine;
- Sapersi orientare nello spazio e nel tempo;
- Familiarizzare con il linguaggio specifico
- Acquisire esperienza diretta sul concetto di moto, di forza, di attrito, compiendo esperienze percettive di esplorazione su oggetti e nell'ambiente, utilizzando anche strumenti semplici;

DESTINATARI: alunni classe seconda

ATTIVITA' PREVISTE:

1. Caduta dei gravi (messa in scena di un piccolo spettacolo teatrale improntato sulle ipotesi di Aristotele e Galileo Galilei, costruzione di un grafico stroboscopico, piano inclinato);
2. Giochi d'ombra (gnomone, scala di riduzione, ventaglio d'ombra, attività laboratoriali inerenti il concetto di angolo, costruzione di un quadrante angolare).

METODOLOGIA:

La metodologia sarà di tipo interattivo e laboratoriale: didattica attiva, problem-solving, brainstorming, cooperative learning e compiti di realtà.

RISULTATI ATTESI

- far scoprire che la matematica ci accompagna ovunque e ci aiuta a interpretare la realtà;
- invitare alla osservazione e all'interpretazione di fenomeni,
- attivare la memoria collettiva,
- riportare all'attenzione dei ragazzi esperienze già vissute e invitarli alla riflessione,
- sviluppare lo spirito critico,
- cogliere l'aspetto dinamico di un fenomeno scientifico osservato.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Gli strumenti che permettono di comprendere come si sviluppa il processo di apprendimento saranno le discussioni collettive, le relazioni sia individuali che collettive, i confronti di testi, le verifiche sia argomentative che sperimentali delle ipotesi prodotte, la rielaborazione ed interpretazione dei dati attraverso tabelle, istogrammi e grafici.

A questi si devono aggiungere i questionari sulle esperienze vissute e la documentazione rielaborata con l'uso del computer.

Per il consolidamento verranno utilizzate discussioni, confronto di testi e di ipotesi a piccolo gruppo e la riproduzione di attività in contesti simili e/o diversi.

Inoltre saranno presi in considerazione i seguenti indicatori di valutazione: motivazione, interesse, partecipazione, grado di autonomia nell'esecuzione ecc.

Destinatari: alunni classi seconde scuola secondaria di primo grado.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/07/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	TAMM84601V



Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: UN PROBLEMA???... UN MARE DI PROBLEMI!!! 1^ edizione - scuola secondaria 1^ grado

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: UN PROBLEMA???... UN MARE DI PROBLEMI!!! 2^ edizione - scuola secondaria 1^ grado

Dettagli modulo

Titolo modulo	UN PROBLEMA???... UN MARE DI PROBLEMI!!! 2^ edizione - scuola secondaria 1^ grado

**Descrizione
modulo**

Il presente modulo ha lo scopo di potenziare il pensiero logico-scientifico-matematico dei discenti attraverso un metodo didattico alternativo a quello della didattica frontale.

L'obiettivo è coinvolgere gli alunni in un percorso di studio che ampli il loro sapere teorico con attività laboratoriali, che sviluppi la comprensione e l'uso del linguaggio matematico quale strumento di interpretazione della realtà e della sua applicazione in ambito scientifico e che favorisca così un apprendimento informale.

Ogni attività si articola in una sequenza di problemi, in situazioni verosimili, finalizzati a sviluppare alcuni fattori centrali nel problem solving. Diverse situazioni problematiche avranno come finalità la diffusione della cultura scientifica, in particolare di quella fisico-astronomica che è spesso mediata, e alterata, dall'esperienza quotidiana intrisa di misconcezioni e luoghi comuni.

Attraverso una didattica per problemi, l'alunno dovrà affrontare questioni attinte dalla realtà quotidiana per indurlo a discutere ed esprimere considerazioni personali sugli argomenti affrontati nel corso del modulo. Le rappresentazioni mentali che ogni individuo produce sarà l'input per avviare una discussione e rendere più chiaro e condiviso l'argomento da trattare. L'intento è quello di abituare il discente a sfruttare le proprie esperienze e le proprie conoscenze per analizzare una situazione problematica e progettare l'iter risolutivo.

Si partirà dalle cose di tutti i giorni, dalle esperienze quotidiane dei ragazzi per riuscire a rendere un problema esplicito e formalizzarlo in modo semplificato ma rigoroso. ? in sostanza questa la didattica laboratoriale che potenzia il sapere con il fare (e viceversa) e consente di ricavare da una situazione problematica un processo dinamico e costruttivo in cui l'alunno viene accompagnato alla scoperta dei percorsi logici possibili.

La curiosità e l'interesse verso l'ambiente verranno sollecitati attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni naturali e l'uso di strumenti di misurazione; le capacità analitiche e critiche saranno quindi poi vagliate nelle discussioni collettive sull'elaborazione dei dati che verranno rappresentati graficamente.

Gli allievi, dopo una prima informazione di un fenomeno, una discussione su loro ipotesi e metodi (esperimenti mentali, abbozzi di teoria) che eventualmente avranno seguito, saranno impegnati in esperimenti pratici, per verificare le loro conclusioni.

Attraverso questo modulo si intende sviluppare la consapevolezza dell'importanza di alcuni strumenti matematici (rappresentazioni in prospettiva, in pianta, in scala, tabelle, grafici, ecc.....) nella razionalizzazione di fatti quotidiani che la matematica e la scienza in genere può semplificare e non complicare.

OBIETTIVI

- Saper analizzare, descrivere e mettere in relazione causa-effetto fenomeni osservati;
- Usare i sensi per osservare i fenomeni;
- Formulare ipotesi ben argomentate e saperle verificare;
- Saper intervenire in modo appropriato in una discussione;
- Sperimentare sul campo;
- Saper raccogliere, ordinare, rielaborare e confrontare dati in modo sistematico, con l'uso di tabelle e grafici;
- Progettare e realizzare strumenti d'indagine;
- Sapersi orientare nello spazio e nel tempo;
- Familiarizzare con il linguaggio specifico
- Acquisire esperienza diretta sul concetto di moto, di forza, di attrito, compiendo esperienze percettive di esplorazione su oggetti e nell'ambiente, utilizzando anche strumenti semplici;

DESTINATARI: alunni classe seconda

ATTIVITA' PREVISTE:

1. Caduta dei gravi (messa in scena di un piccolo spettacolo teatrale improntato sulle ipotesi di Aristotele e Galileo Galilei, costruzione di un grafico stroboscopico, piano inclinato);
2. Giochi d'ombra (gnomone, scala di riduzione, ventaglio d'ombra, attività laboratoriali inerenti il concetto di angolo, costruzione di un quadrante angolare).

METODOLOGIA:

La metodologia sarà di tipo interattivo e laboratoriale: didattica attiva, problem-solving, brainstorming, cooperative learning e compiti di realtà.

	RISULTATI ATTESI • far scoprire che la matematica ci accompagna ovunque e ci aiuta a interpretare la realtà; • invitare alla osservazione e all'interpretazione di fenomeni, • attivare la memoria collettiva, • riportare all'attenzione dei ragazzi esperienze già vissute e invitarli alla riflessione, • sviluppare lo spirito critico, • cogliere l'aspetto dinamico di un fenomeno scientifico osservato. MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE Gli strumenti che permettono di comprendere come si sviluppa il processo di apprendimento saranno le discussioni collettive, le relazioni sia individuali che collettive, i confronti di testi, le verifiche sia argomentative che sperimentali delle ipotesi prodotte, la rielaborazione ed interpretazione dei dati attraverso tabelle, istogrammi e grafici. A questi si devono aggiungere i questionari sulle esperienze vissute e la documentazione rielaborata con l'uso del computer. Per il consolidamento verranno utilizzate discussioni, confronto di testi e di ipotesi a piccolo gruppo e la riproduzione di attività in contesti simili e/o diversi. Inoltre saranno presi in considerazione i seguenti indicatori di valutazione: motivazione, interesse, partecipazione, grado di autonomia nell'esecuzione ecc. Destinatari: alunni classi seconde scuola secondaria di primo grado.
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	31/07/2019
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	TAMM84601V
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: UN PROBLEMA???... UN MARE DI PROBLEMI!!! 2^ edizione - scuola secondaria 1^ grado

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli Modulo: Lingua straniera

Titolo: CAMBRIDGE... READY TO GO!!! - scuola primaria

Dettagli modulo

Titolo modulo	CAMBRIDGE... READY TO GO!!! - scuola primaria
Descrizione modulo	Questo modulo interesserà le classi quinte, in un percorso formativo sullo sviluppo della comunicazione in lingua inglese livello base A1 con esame finale per il conseguimento della certificazione Cambridge YLE livello "starters" (costo a carico dei genitori). L'obiettivo primario del modulo è di offrire nuovi strumenti per migliorare le competenze comunicative in lingua inglese del futuro cittadino europeo; a tal fine mira a • Potenziare la competenza nella lingua inglese orale e scritta. • Promuovere il confronto con esperienze e culture del paese di cui si studia la lingua. • Evidenziare l'importanza della valutazione come momento motivante per lo studente. • stimolare negli alunni il piacere dello studio della lingua inglese per poter successivamente utilizzare Internet e altri mezzi di comunicazione in inglese; leggere libri, ascoltare canzoni e guardare televisione e film in inglese; fare amicizie a livello globale; utilizzare l'inglese come lingua internazionale comune; • mettere in rilievo l'importanza di vedere riconosciute e spendibili le proprie competenze linguistiche grazie alle certificazioni internazionali. Nelle attività di laboratorio l'insegnante madrelingua cercherà di sviluppare negli alunni la capacità di interagire con gli altri nell'ottica di una didattica inclusiva e innovativa per prepararsi a vivere in una dimensione europea ed entrare in possesso dei requisiti fonologici e della corretta dizione della lingua inglese. Attraverso il confronto sulle somiglianze e differenze con la lingua italiana gli alunni matureranno la consapevolezza dell'importanza di conoscere una seconda lingua. Il contatto reale con l'insegnante madrelingua, già avviata da tre anni nel nostro Istituto Comprensivo, moltiplica l'entusiasmo dei bambini ed incentiva la motivazione ad apprendere. Obiettivi • Ascoltare e comprendere istruzioni e dialoghi • Rispondere a domande su di sé e su argomenti noti • Conoscere le caratteristiche della cultura inglese • Migliorare la comprensione della lingua orale e della lingua scritta. • Migliorare la produzione dal punto di vista del ritmo melodico della lingua (accento, intonazione, pronuncia). • Migliorare la produzione dal punto di vista lessicale (vocabolario) e strutturale (esprimersi in modo semplice e corretto) Contenuti - Racconti, filastrocche, cartoni animati in lingua inglese. - La vita quotidiana del popolo anglosassone (famiglia, scuola, giochi svaghi ecc.) - Aneddoti e curiosità caratteristici del popolo britannico - Il Regno Unito e Londra la sua capitale Attività - Ascolto filastrocche e dialoghi in lingua inglese. - Visione di cartoni animati e semplici storie attraverso canali multimediali. - Visione di documentari relativi alla vita e alle tradizioni del popolo anglosassone. - Raccolta di "realia" (cartoline, francobolli, monete, banconote, fotografie, pubblicazioni ecc.). - Attività di role playing Queste attività verranno proposte in modo graduale, privilegiando l'ascolto e la conversazione in lingua e saranno utilizzati vari dispositivi multimediali.

	Le attività saranno organizzate in gruppi di conversazione e ascolto. Si utilizzeranno schede secondo lo schema degli esercizi proposti in sede di esame Cambridge Metodologie Lavoro a coppie e in gruppo Role playing Risultati attesi • Acquisizione di competenze linguistico-comunicative-culturali tipiche della vita reale nella società di oggi. • Esame finale con certificazione Cambridge YLE: starters (costo a carico dei genitori). Verifica Nel corso delle lezioni gli alunni testeranno i loro progressi attraverso varie tipologie di esercizi quali • conversazioni • questionari a risposta multipla • esercizi vero /falso • esercizi di comprensione orale e scritta • test finale per il conseguimento della certificazione Cambridge YLE: starters(costo a carico dei genitori), che prevede prove scritte (writing), orali (speaking) e di ascolto (listening comprehension).
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	TAE84601X
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CAMBRIDGE... READY TO GO!!! - scuola primaria

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	1.977,90 €
	TOTALE					4.977,90 €

Elenco dei moduli

Modulo: Lingua straniera

Titolo: I LOVE ENGLISH - scuola secondaria 1^ grado

Dettagli modulo

Titolo modulo	I LOVE ENGLISH - scuola secondaria 1 ^a grado
Descrizione modulo	Il modulo "I love English" è inserito in un ampio progetto formativo che, ad integrazione del Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto Comprensivo "Francesco Prudenzano" di Manduria (TA), ha lo scopo di: 1. migliorare la qualità del sistema di istruzione; 2. favorire l'innalzamento e l'adeguamento delle competenze, promuovendo una maggiore partecipazione ai percorsi formativi e ai processi di apprendimento permanente; 3. compensare gli svantaggi culturali, economici e sociali di contesto; 4. garantire il riequilibrio territoriale; 5. ridurre il fenomeno della dispersione scolastica. Esso è caratterizzato da un approccio ad una didattica innovativa che mette al centro l'alunno e i propri bisogni, valorizza lo stile di apprendimento e lo spirito di iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo/rafforzamento delle competenze della comunicazione di base in lingua inglese. Il percorso formativo che si intende proporre è destinato a n. 25 alunni di secondo e terzo anno ed è strutturato in 60 ore di attività di insegnamento/apprendimento aggiuntive rispetto alla programmazione ordinaria ma in sinergia con la stessa e a supporto dell'apprendimento curricolare, da svolgersi in orario extracurricolare. Le suddette attività saranno implementate attraverso incontri bisettimanali pomeridiani di n. 2 ore ciascuno, presumibilmente, dal mese di ottobre 2017 al mese di maggio 2018 e si concluderanno con un esame finale finalizzato alla valutazione delle competenze comunicative acquisite e al conseguimento di una certificazione esterna (il Cambridge KET: Key English Test,) rilasciata da un ente certificatore accreditato con il MIUR, riconosciuta dalle Università e spendibile nel mondo del lavoro (costo della certificazione a carico dei genitori). Obiettivi formativi e didattici Il modulo "I love English" prevede che gli alunni, attraverso una pratica linguistica scritta e orale intensiva, raggiungano il livello A2 (Comunica in attività semplici e di abitudine che richiedono un semplice scambio di informazioni su argomenti familiari e comuni. Sa descrivere in termini semplici aspetti della sua vita, dell'ambiente circostante; sa esprimere bisogni immediati) del "Quadro Comune Europeo di Riferimento" per l'apprendimento delle lingue straniere redatto dal Consiglio d'Europa. Pertanto, il modulo "I love English" si propone di far conseguire agli alunni i seguenti obiettivi formativi e didattici: Obiettivi formativi 1. Potenziamento della cultura di base. 2. Potenziamento delle abilità cognitive di base. 3. Sviluppo/potenziamento/consolidamento delle specifiche abilità ricettive e produttive e, più in generale, delle capacità espressive e comunicativo – relazionali. 4. Acquisizione di una maggiore apertura mentale, un diverso strumento di esplorazione del reale e di socializzazione attraverso l'accostamento alla lingua/cultura straniera. 5. Acquisizione di un atteggiamento di tolleranza nei confronti del "diverso da sé". 6. Acquisizione di un atteggiamento di rispetto dei valori diversi dai propri. 7. Allargamento degli orizzonti culturali, sociali, umani in una educazione interculturale. 8. Sviluppo/consolidamento delle capacità decisionali, della capacità di adattamento alle varie realtà, del senso di responsabilità nei confronti dei doveri morali. 9. Sviluppo delle modalità generali di pensiero. Obiettivi didattici Il processo di insegnamento/apprendimento che è alla base del modulo "I love English" è

caratterizzato dal raggiungimento di standard comunicativi riferiti alla messa in atto, a livello interattivo, delle quattro abilità linguistiche del listening, speaking, reading, e writing e dal raggiungimento di adeguate conoscenze culturali riferite alla civiltà anglosassone. Tali abilità e conoscenze si trasformeranno in competenze linguistico-comunicative-culturali che aiuteranno l'alunno nel corso della propria esistenza a saper interagire con interlocutori di madrelingua dimostrando, in ogni situazione, spiccata padronanza e fluency.

Abilità e conoscenze

Abilità di ascolto (listening)

1. Comprensione globale di un messaggio durante l'ascolto di brevi e semplici testi.
2. Abilità di cogliere il significato delle funzioni linguistiche.
3. Comprensione analitica del messaggio comunicativo.

Abilità di parlato (speaking)

1. Capacità di riproduzione degli schemi comunicativi presentati.
2. Capacità di riproduzione di dialoghi proponenti situazioni comunicative reali.
3. Uso corretto della lingua orale per interagire verbalmente, in semplici situazioni di quotidianità, con interlocutori che fanno uso della lingua inglese.

Abilità di lettura (reading)

1. Riconoscimento delle parole.
2. Comprensione globale/dettagliata del testo.
3. Pronuncia corretta dei fonemi.
4. Utilizzazione di una corretta intonazione.
5. Utilizzazione di un ritmo appropriato.

Abilità di scrittura (writing)

1. Riproduzione di dialoghi e semplici testi descrittivi.
2. Produzione di messaggi comunicativi.
3. Produzione di testi scritti pertinenti alle situazioni comunicative richieste e caratterizzata da un repertorio lessicale ampio, da una padronanza delle strutture morfo – sintattiche e da un'adeguata competenza ortografica.

Cultura dei paesi anglofoni

1. Apprendimento di aspetti relativi ad alcune tradizioni, festività e aspetti peculiari della civiltà anglosassone consoni all'età degli allievi e alle loro aspettative.
2. Dimostrazione della capacità di confronto di realtà socioculturali diverse.

Competenze

Comprensione/Produzione scritta e orale

1. Comprendere/produrre in modo globale e dettagliato messaggi significativi che consentono la comunicazione orale e scritta relativa alla sfera personale, alla vita quotidiana, al sociale o ad altro genere.

Interazione

1. Interagire in semplici scambi dialogici facendo domande, rispondendo e dando informazioni su argomenti personali - familiari riguardanti la vita quotidiana e le attività consuete.
2. Usare un lessico adeguato, strutture corrette e funzioni comunicative appropriate.
3. Comprendere i punti chiave di una conversazione ed esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile.
4. Esprimere un'opinione e motivarla con espressioni e frasi connesse in modo semplice.

Contenuti

Il modulo "I love English" è caratterizzato dai seguenti contenuti disciplinari:

Performance:

- ? exchange greetings with the examiner;
- ? giving personal information;

? understand simple instructions and requests, and show understanding through appropriate actions or the production of appropriate spoken responses or phrases;
? give short answers to simple closed questions and requests for information;
? identify and name colours, parts of the body, numbers, animals, items of clothing and objects in the immediate surroundings.
? leave-taking.
? understand short questions, requests and statements, and respond with appropriate actions and positive and negative short form answers;
? describe objects, people, places and animals very simply;
? indicate the positions of people and objects;
? talk about current activities;
? name the days of the week and the date;
? state simple facts;
? inform about possessions;
? contribute to the conversation using memorised phrases and short statements;
? use a basic range of words and simple phrases related to personal details and situations.
? show understanding by responding appropriately to simple questions and requests;
? use basic sentence patterns with memorised phrases to communicate limited information related to simple everyday situations;
? give basic personal information and descriptions of everyday life and activities;
? link groups of words in a very simple way (using: and, and then);
? describe daily routines, events and weather;
? tell the time and give dates;
? express ability and inability;
? ask and give directions;
? describe current activities of real people or those in pictures;
? describe states in the past.

Grammatical items:

? Personal pronouns (subject) – Present simple of “be” (affirmative and negative full and short form + interrogative form and short answers) – Possessive adjectives – What and Who – Articles – Plurals of nouns (regular/irregular).
? Present simple of “have got” (affirmative and negative full and short form + interrogative form and short answers) – Demonstrative adjectives and pronouns: this, that, these, those – Saxon genitive – Whose ...? – There is /there are (affirmative and negative full and short form + interrogative form and short answers) – Prepositions of place – Some/any.
? Present simple of common verbs (affirmative and negative full and short form + interrogative form and short answers) – Present simple: orthographic variations – Frequency adverbs – Frequency expressions – Prepositions of time – Personal pronouns (object) – Like – Question words (What, Who, Where, When, How old, Why).
? Can (affirmative and negative full and short form + interrogative form and short answers) – Imperatives (affirmative and negative form) – Present continuous (affirmative and negative full and short form + interrogative form and short answers) – Present continuous: orthographic variations – Present continuous vs Present Simple.
? Countable and uncountable nouns – How much ...?/How many...? – How much ...? (prezzo) – A lot of, much, many, a little, a few – Would you like ...?, I'd like ... – Possessive pronouns – Past simple of “be” (affirmative and negative full and short form + interrogative form and short answers) – There was/There were – was/were+born – Past simple: expressions of time.
? Past simple of “have” (affirmative and negative full and short form + interrogative form and short answers) – Past simple of regular verbs (affirmative and negative full and short form + interrogative form and short answers) – Past simple of regular verbs: orthographic rules – Past simple of irregular verbs (affirmative and negative full and short form + interrogative form and short answers) – Link words – What+be...+like?.
? Present continuous as future – Future time expressions – Prepositions of place (in, on, near, in front of, opposite, next to, above, over, on the left, on the right, etc.) – How far ...?/How long ...? – Comparative adjectives – Superlative adjectives – Too/enough.
? Must/mustn't – Have to (affirmative and negative form + interrogative form and short

answers) – Don't have to – Had to – Verbs+ing – Can/Could...? – Should – Compounds of some, any, no, every.

? Be going to (affirmative and negative full and short form + interrogative form and short answers) – Which ...? – One e ones – Will (affirmative and negative form + interrogative form and short answers) – Who, Which, That.

? Past participle (regular and irregular verbs) – Present perfect (affirmative and negative form + interrogative form and short answers) – Been vs gone – Present perfect vs simple past – Present perfect with just, already, yet – How long ...+ present perfect ..? – Present perfect with for and since.

? Past continuous (affirmative and negative full and short form + interrogative form and short answers) – When/While – Past continuous vs Simple past – Adverbs of manner – Zero conditional – First conditional – Second conditional – How + adjective.

? Passive form (present simple and past simple) – Direct and indirect speech —

Prepositions of movement (from, to, up, down, along, across, through, towards, past, around, into, out of, up, etc.).

Subject areas for conversation:

- ? personal information;
- ? immediate surroundings including classroom objects;
- ? items of clothes;
- ? parts of the face and body;
- ? colours;
- ? animals – common domestic, farm and wild.
- ? rooms in the home;
- ? household objects;
- ? family members;
- ? friends;
- ? possessions;
- ? daily routine and activities;
- ? days of the week;
- ? months of the year;
- ? jobs;
- ? places in the local area;
- ? place of study;
- ? home life;
- ? free time;
- ? weather;
- ? times and dates.

Phonology:

- ? the correct pronunciation of items associated with the lexical areas listed above;
- ? the use of contractions where appropriate;
- ? basic stress and intonation patterns for words and short sentences.

Metodologie

Metodi

- ? Metodo nozionale/funzionale/comunicativo.
- ? Approccio integrato a base induttiva, stimolante e motivante.
- ? Insegnamento adeguato alle caratteristiche psicologiche dei discenti e alla loro fase di età evolutiva.

Attività educative e didattiche

- ? Attività motivazionali: colloqui con i discenti, presentazione di materiali autentici, fotografie, realia, attività di problem solving, ecc.,
- ? Attività di comprensione orale e/o scritta: esercizi di vero/falso e scelta multipla, questionari, dettati, lettere personali, SMS, messaggi telematici (chats, e-mails), ecc.
- ? Attività di produzione orale e/o scritta: pairworks, rolemaking, roletaking, descrizione di eventi o situazioni comunicative, esercizi di completamento, dettati, lettere personali,

	SMS, messaggi telematici (chats, e-mails), dialoghi, questionari, ecc. ? Attività di interazione: domande, risposte, richieste e forniture di informazioni. ? Attività di mediazione: traduzioni in italiano di brevi testi in lingua inglese. ? Attività per l'accertamento dell'apprendimento: le stesse usate per lo sviluppo delle abilità linguistiche di listening, speaking, reading e writing. ? Attività di recupero, sostegno, potenziamento: adattate alle particolari esigenze manifestate di volta in volta dagli allievi. Risultati attesi ? Acquisizione di competenze linguistico-comunicative-culturali tipiche della vita reale nella società di oggi: scrivere in risposta a una domanda, saper sintetizzare idee tratte da fonti differenti per rielaborarle in un testo di propria produzione ed interagire con gli interlocutori in modo efficace dimostrando una spiccata padronanza della lingua inglese. ? Esame finale con certificazione esterna, il cui costo sarà a carico dei genitori, rilasciata da un Ente certificatore accreditato con il MIUR (il Cambridge KET: Key English Test). Verifica e valutazione Verifica ? Costanti prove audio orali e scritte di tipo strutturato e/o semistrutturato per il controllo dell'apprendimento linguistico ai vari livelli e per verificare l'efficacia degli interventi didattici: attività di verifica della capacità di ascolto (discriminazione dei suoni, comprensione globale e dettagliata, ecc.), attività di verifica della capacità di produzione orale (produzione di espressioni comprensibili, corrette nella pronuncia, intonazione e ritmo, lessicalmente appropriate, ecc.), attività di verifica della capacità di lettura (riconoscimento globale della lingua acquisita oralmente e comprensione globale del messaggio, ecc.), attività di verifica della produzione scritta (produzione di espressioni semplici e significativi, grammaticalmente e ortograficamente corrette, ecc.), attività di verifica delle competenze culturali riferite alle caratteristiche più significative di alcuni aspetti della civiltà anglosassone e verifica della competenza di operare confronti con la propria. ? Attività di autovalutazione; ? Attività di compensazione per favorire l'apprendimento delle competenze non acquisite. Valutazione ? Valutazione esterna delle abilità di produzione orale, ascolto, lettura e produzione scritta della lingua inglese (speaking, listening, reading e writing) in modo indipendente o integrato. ? Report diagnostico esterno per ciascuna delle quattro abilità che evidenzia i punti di forza e le aree di miglioramento. ? Certificazione esterna che stabilisce quanto le conoscenze e le abilità si siano trasformate in competenze comunicative personali di ciascuno.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	TAMM84601V
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: I LOVE ENGLISH - scuola secondaria 1^a grado

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



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola PRUDENZANO - MANDURIA
(TAIC84600T)

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		19	3.955,80 €
	TOTALE					9.955,80 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
INSIEME GIOCHIAMO E IMPARIAMO	€ 19.911,60
INNOVARE PER MIGLIORARE	€ 44.905,20
TOTALE PROGETTO	€ 64.816,80

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 36390)
Importo totale richiesto	€ 64.816,80
Num. Delibera collegio docenti	n. 2
Data Delibera collegio docenti	28/03/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	n. 1
Data Delibera consiglio d'istituto	21/04/2017
Data e ora inoltro	16/05/2017 12:38:18
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
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>IL VIAGGIO DI PINOCCHIO A LONDRA I</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>IL VIAGGIO DI PINOCCHIO A LONDRA II</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>ANIMALI IN FUGA VERSO LA LIBERTÀ</u>	€ 4.977,90	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>NEL MAGICO MONDO DEI FOLLETTI</u>	€ 4.977,90	
	Totale Progetto "INSIEME GIOCHIAMO E IMPARIAMO"	€ 19.911,60	€ 20.000,00



10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>DIRE, FARE, TEATRARE: LU RUSCJU TI LU MARI - scuola primaria</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>C'ERA UNA VOLTA... LA MIA FAVOLA - scuola secondaria 1^ grado</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>DO I... NUMERI E IMPARO! 1^ edizione - scuola primaria</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>DO I... NUMERI E IMPARO! 2^ edizione - scuola primaria</u>	€ 4.873,80	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>UN PROBLEMA???... UN MARE DI PROBLEMI!!!! 1^ edizione - scuola secondaria 1^ grado</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>UN PROBLEMA???... UN MARE DI PROBLEMI!!!! 2^ edizione - scuola secondaria 1^ grado</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>CAMBRIDGE... READY TO GO!!! - scuola primaria</u>	€ 4.977,90	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>I LOVE ENGLISH - scuola secondaria 1^ grado</u>	€ 9.955,80	
	Totale Progetto "INNOVARE PER MIGLIORARE"	€ 44.905,20	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 64.816,80	