



Candidatura N. 987646 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	VIA DE FINETTI
Codice meccanografico	RMIC8CW00P
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA BRUNO DE FINETTI, 170/B
Provincia	RM
Comune	Roma
CAP	00134
Telefono	0650162010
E-mail	RMIC8CW00P@istruzione.it
Sito web	www.icdefinetti.gov.it
Numero alunni	807
Plessi	RMEE8CW01R - DE FINETTI RMEE8CW02T - VIA CAPELLI RMMM8CW01Q - VIA DE FINETTI



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE	Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 987646 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Fumettando...s'impara!	€ 5.682,00
Lingua madre	IO LEGGO	€ 5.682,00
Matematica	Matematica in gioco!	€ 5.682,00
Matematica	MATEMATICA IN GIOCO	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00

Articolazione della candidatura

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

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: IMPARARE...GIOCANDO

Descrizione progetto	<p>Il progetto nasce dall'esigenza di offrire a tutti gli alunni della scuola pari opportunità per garantirne il successo formativo, consentendo a ciascuno di apprendere secondo i suoi tempi e le sue potenzialità al fine di colmare lo svantaggio socio-culturale causa di dispersione scolastica.</p> <p>Si rivolge agli alunni dell'Istituto Comprensivo DE FINETTI, ed in particolare agli studenti più disagiati nell'ordine di scuola primaria e secondaria di primo grado.</p> <p>Pertanto, vengono proposte:</p> <ul style="list-style-type: none">• percorsi di recupero in italiano e matematica nella scuola primaria e secondaria, aree nelle quali gli alunni manifestano maggiori difficoltà e che hanno valenza trasversale in tutte le altre discipline; interventi mirati saranno rivolti ai bambini neo arrivati in Italia, e fornirgli strumenti metodologici per affrontare lo studio della lingua italiana;• itinerari di recupero della motivazione allo studio per gli alunni che manifestano un disagio scolastico, attraverso percorsi didattici che sfruttano la realizzazione di FUMETTI con contenuti disciplinari adeguati al riallineamento delle conoscenze e allo sviluppo di competenze trasversali alle discipline;• un LABORATORIO DI GIOCHI MATEMATICI articolato in una didattica attiva in cui lo studente sia coinvolto nel proprio processo di crescita, che partendo da situazioni concrete, gli consenta di scoprire leggi e proprietà di numeri e figure e gli restituisca la simpatia verso questa disciplina.
-----------------------------	---

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La scuola è l'unica istituzione statale presente nel quartiere di Fonte Laurentina, Tor Pagnotta2, Casal Fattoria e Castel di Leva. L'utenza è eterogenea: riferibile generalmente ad un ceto medio, ma sono presenti alunni provenienti da famiglie socialmente e culturalmente più svantaggiate. Nella maggioranza dei casi entrambi i genitori lavorano per buona parte della giornata e manifestano l'esigenza di un orario prolungato e di un'elevata qualità dell'offerta formativa. Sono presenti alcune strutture di accoglienza (Residence Madre Teresa di Calcutta che ospitano i nuclei familiari, anche mono-parentali, durante periodi di momentaneo disagio ne consegue l'inserimento, nella scuola, di alunni che necessitano di luoghi sereni e accoglienti in cui recuperare la naturale spensieratezza dell'infanzia. La scuola accoglie, inoltre, alcuni bambini ospiti di casa-famiglia del quartiere " Il Tetto" ei bambini di etnia Rom provenienti dal vicino campo di Castel Romano, che il Municipio IX individua e inserisce secondo criteri di opportunità concertati con i servizi sociali del territorio.



Obiettivi del progetto

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

Le azioni saranno articolate in contenuti e modalità realizzative volte a qualificare ed innovare l'offerta scolastica e a stabilire relazioni più solide e personali tra la scuola, la famiglia, i giovani. La formazione permetterà agli studenti di acquisire una mentalità eco-sistemica utilizzando una metodologia laboratoriale nell'ottica dello sviluppo di una scuola delle competenze con il conseguimento dei seguenti obiettivi :

1. Permettere in modo più adeguato di colmare le lacune pregresse degli studenti (anche in riferimento agli alunni stranieri neo arrivati)
2. Rendere omogenea la qualità dell'apprendimento nelle varie sezioni dell'istituto
3. Approfondire e potenziare le proprie conoscenze
4. Migliorare il metodo di studio
5. Recuperare abilità e competenze di base
6. Potenziare gli apprendimenti di base
7. Migliorare gli esiti medi conseguiti dagli allievi nel primo quadrimestre
8. Migliorare gli esiti degli alunni ammessi alle classi successive
9. Migliorare gli esiti degli allievi coinvolti nei corsi di recupero e nella pausa didattica
10. Migliorare gli esiti degli allievi agli Esami di Stato



Caratteristiche dei destinatari

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

La scuola ha evidenziato i destinatari del progetto sia attraverso gli strumenti di rilevazione dei bisogni delle singole classi dell'istituto, sia attraverso gli esiti delle prove comuni effettuate in ingresso, a fine quadrimestre e a fine anno. Dall'analisi di questi strumenti emerge che in tutte le classi si trovano gruppi di alunni che si distinguono per il diverso atteggiamento nei confronti della studio, per l'acquisizione delle abilità di base e per le competenze differenti. Questi elementi di criticità talvolta si concentrano in particolare in alcune classi, creando situazioni di non omogeneità nei risultati degli apprendimenti. Destinatari degli interventi saranno gli alunni in difficoltà, quelli che necessitano di un eventuale consolidamento e coloro che, avendo appreso in modo soddisfacente, hanno bisogno di essere stimolati con ulteriori approfondimenti. L'azione prevista determina conseguenze positive non solo sugli allievi che possono seguire meglio i propri ritmi di apprendimento e approfondimento, ma richiede anche agli insegnanti, un profondo cambiamento nel loro modo di lavorare. Si trasmette agli studenti l'idea che gli spazi sono funzionali alle discipline che si studia e si valorizzano gli aspetti sociali e collaborativi dell'apprendimento. Si favorirà la motivazione degli studenti, la valorizzazione delle differenze individuali, l'uso di feedback formativi.

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.

Gli interventi saranno organizzati oltre l'orario scolastico. in parte di pomeriggio e in parte nel mese di giugno. Il prolungamento dell'orario scolastico è una richiesta costante dell'utenza, rispetto alla quale l'istituto ha attivato il post scuola, corsi di lingua inglese, corsi di sport, a pagamento delle famiglie e quindi non frequentati dagli alunni con disagio sociale. L'istituto garantirà l'apertura alle attività previste almeno in due plessi, con la presenza di personale collaboratore scolastico. Tutte le aule del plesso della secondaria sono dotate di moderne LIM. Nei plessi di scuola primaria Inoltre, sono presenti aule adibite a laboratori (artistici, scientifici, tecnologici, informatici, multimediali).Ciò permetterà di attivare una didattica innovativa laboratoriale senza costi aggiuntivi.

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.

Tutte le metodologie che si utilizzeranno si basano su:

- concetti di apprendimento cooperativo che sviluppa forme di cooperazione e di rispetto reciproco fra gli allievi e veicola le conoscenze/abilità/competenze;
- Tutoring (apprendimento fra pari: lavori a coppie);
- Didattica laboratoriale che favorisce la centralità del bambino/ragazzo e realizza la sintesi fra sapere e fare (learning by doing) sperimentando in situazione.

I tutor e gli insegnanti procederanno in modo strutturato e sequenziale proponendo attività con modello fisso e dal semplice al complesso si faciliteranno nell'alunno l'esecuzione delle consegne, la memorizzazione e l'ordine dell'esposizione dei contenuti. Per alunni che manifestano difficoltà di concentrazione saranno forniti schemi/mappe/diagrammi prima della spiegazione (aiuteremo la mente a selezionare, categorizzare, ricordare, applicare quanto recepito durante la spiegazione); saranno evidenziati concetti fondamentali/parole chiave sul libro; spiegare utilizzando immagini; utilizzare materiali strutturati e non (figure geometriche, listelli, regoli...); fornire la procedura scandita per punti nell'assegnare il lavoro.

Si farà inoltre largo uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, ciò al duplice scopo di suscitare interesse negli studenti nonché di sviluppare negli stessi le competenze di base nell'uso delle stesse.

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.

Il pII Progetto si muove coerentemente all'offerta formativa che l'Istituto offre all'utenza nel suo complesso.

In particolare I PROGETTI che nel PTOF hanno maggiore continuità sono:

- 1) PROGETTO LABORATORIO "IMPARO RIFLETTO TI SPIEGO" (scuola primaria)
- 2) PROGETTO "IL MONDO CHE VORREI" per la didattica interculturale (scuola primaria)
- 3) PROGETTO "CON LA MENTE E CON LE MANI" in collaborazione con l'Accademia dei Lincei
- 4) PROGETTO "STATISTICA E DINTORNI" in collaborazione con l'Accademia dei Lincei
- 5) GIOCHI MATEMATICI (primaria e secondaria).

Le dotazioni tecnologiche della scuola sono state realizzate anche con il contributo di n. 2 progetti PON FESR, finanziati e in particolare: la rete Internet (Avviso LAN-WLAN) in un plesso di scuola primaria e la dotazione di LIM per ogni aula (Avviso "Ambienti digitali")

Infine, per quanto attiene ai sistemi e tecnologie innovative operanti nel dominio digitale, si rimarca che i nostri studenti sono costantemente sollecitati affinché tali strumenti siano adoperati per i migliori scopi ed in modo corretto, coerentemente ai principi di sicurezza e privacy.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Inclusività

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

Le azioni saranno articolate in contenuti e modalità realizzative al fine di attuare formule di intervento, anche innovative, per gli studenti a maggior rischio di esclusione sociale attraverso la prevenzione e contrasto di fenomeni di razzismo, sessismo, omofobia e bullismo. Esse saranno tese a sostenere gli alunni con diverse disabilità fisiche e psichiche, nonché volte alla promozione della parità di genere permettendo a tutti indistintamente di accedere al potenziamento delle competenze di base.

Le azioni saranno attuate principalmente attraverso le modalità di selezione degli alunni partecipanti ai corsi definendo specifici requisiti che assicureranno l'accesso ai corsi anche ai ragazzi con difficoltà sia cognitive che di carattere sociale. Le metodologie attuate e la didattica laboratoriale favoriranno l'interesse anche degli alunni con maggiori difficoltà. Oltre agli obiettivi di carattere strettamente didattico connessi al recupero delle competenze di base, si ritiene di poter capitalizzare importanti risultati in termini di fattore umano, laddove ogni bambino, secondo le proprie capacità e sensibilità, sviluppi padronanza degli argomenti del modulo, da svilupparsi particolarmente nell'ambito delle attività in gruppo, ove ciascun bambino è chiamato a portare il proprio contributo attraverso un processo inclusivo di collaborazione reciproca e mutuo sostegno.



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.

Il progetto sarà monitorato in fase intermedia e finale sia dal punto di vista degli esiti degli apprendimenti (attraverso il confronto con le prove di verifica d'istituto effettuate dagli alunni partecipanti nel precedente anno scolastico), sia dal punto di vista motivazionale (attraverso griglie di osservazione dei docenti, questionari di gradimento per alunni e famiglie, per favorire negli alunni il senso dell'elaborazione delle proprie esperienze di apprendimento).

Il contributo del progetto al miglioramento delle competenze di base sarà verificato attraverso la somministrazione di prove di realtà, che possano valorizzare le personali capacità degli alunni in contesti meno strutturati.

All'esito del monitoraggio intermedio se si evidenzieranno situazioni di criticità, si provvederà ad una diversa curvatura degli interventi.

E' previsto un incontro iniziale e finale con le famiglie per il loro coinvolgimento nel progetto.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola VIA DE FINETTI (RMIC8CW00P)

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

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

Il progetto si articola in percorsi educativi realizzati in continuità verticale tra diversi ordini di scuola. Sono previste diverse azioni per la divulgazione e la condivisione delle informazioni relative al progetto e dei prodotti finali di ciascun modulo: condivisione delle attività programmate nei consigli di classe; pubblicazione del progetto tramite materiali di lavoro e prodotti degli studenti nel sito ufficiale dell'Istituto e riserva di uno spazio specifico (box) di immediata evidenza all'interno dello stesso; diffusione degli esiti negli organi collegiali (Collegio dei Docenti, Consiglio di Istituto, Consigli di Classe) e negli incontri con le famiglie; aggiornamento del PTOF; pubblicazione dei risultati nel sito della scuola; diffusione di Best practices alla rete di scuole del Municipio.

La struttura ordinativa dei moduli è stata appositamente concepita per soddisfare future esigenze di scalabilità e replicabilità nel tempo e nello spazio.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola VIA DE FINETTI (RMIC8CW00P)

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.

Il successo del Progetto sarà strettamente legato alla capacità di coinvolgimento dei genitori e degli attori del territorio. A tale scopo la scuola prevede di organizzare incontri tesi a comunicare alle famiglie gli obiettivi del Progetto e di ciascun Modulo in modo di poter raccogliere adesioni e nello stesso tempo suggerimenti per il miglioramento dell'esecuzione degli stessi. Saranno inoltre svolte attività di divulgazione verso le scuole in Rete del Municipio tese a creare un'osmosi di informazioni e scambio di buone pratiche con i diversi attori coinvolti che permetterà di estendere al territorio di riferimento le attività ed i contenuti trattati dal presente progetto. Gli studenti saranno resi parte attiva dei lavori di predisposizione dei materiali e/o contenuti anche multimediali durante l'anno scolastico al fine di produrre esiti misurabili del proprio operato che possano essere utilizzati nell'integrazione del curricula didattici. Relativamente al monitoraggio, conduzione e valutazione del Progetto, questo sarà svolto dagli insegnanti referenti della scuola in coordinamento con i tutor, attraverso la somministrazione di test di valutazione intermedi e finale per misurare l'aumento del livello di competenze dei singoli moduli e saranno condivisi con le famiglie degli studenti.



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
"CON LA MENTE E CON LE MANI"	PAGINA 61	http://icdefinetti.gov.it/wp-content/uploads/2012/10/PTOF-2016-2019-sito-web.pdf
"GIOCHI MATEMATICI"	PAGINA 61	http://icdefinetti.gov.it/wp-content/uploads/2012/10/PTOF-2016-2019-sito-web.pdf
"IL MONDO CHE VORREI"	PAGINA 58	http://icdefinetti.gov.it/wp-content/uploads/2012/10/PTOF-2016-2019-sito-web.pdf
"STATISTICA E DINTORNI"	PAGINA 60	http://icdefinetti.gov.it/wp-content/uploads/2012/10/PTOF-2016-2019-sito-web.pdf
IMPARO RIFLETTO TI SPIEGO	PAGINA 57	http://icdefinetti.gov.it/wp-content/uploads/2012/10/PTOF-2016-2019-sito-web.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Fumettando...s'impara!	€ 5.682,00
IO LEGGO	€ 5.682,00
Matematica in gioco!	€ 5.682,00
MATEMATICA IN GIOCO	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: Fumettando...s'impara!



Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Fumettando...s'impara!
Descrizione modulo	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura Il modulo, della durata complessiva di 30 ore, è strutturato in due sezioni, una teorica (durata 10 ore) ed una applicativa (20 ore). Le attività saranno organizzate per gruppi e a classi aperte, e rivolte soprattutto agli allievi che evidenziano maggiori problematiche e difficoltà di apprendimento. Si costituiranno gruppi di pari livello e non, a seconda che si vogliano stabilire interventi mirati a favorire l'acquisizione di precise competenze oppure garantire l'autoapprendimento attraverso la collaborazione tra alunni di età diversa. Si terrà conto del contesto socio-ambientale per realizzare risposte mirate alle potenzialità dei singoli alunni per favorirne risposte positive e svilupparne l'originalità e la creatività. Il modulo è rivolto a gruppi di alunni, (selezionati dai docenti secondo criteri prioritariamente definiti) che nel corso dell'anno hanno mostrato, per vari motivi, di non essere in grado di seguire il programma comune e che quindi necessitano di consolidare le loro conoscenze. • Obiettivi didattici Il modulo si propone di: <ul style="list-style-type: none"> - Potenziare le competenze di base nella lingua madre, attraverso un approccio innovativo; - utilizzare il fumetto come strumento per aumentare le capacità di comprensione e di rappresentazione della realtà; - applicare strategie alternative per veicolare i concetti di base delle discipline; - sviluppare la creatività degli allievi, la capacità di concentrazione, di elaborare un testo; - elaborare percorsi di sostegno che possano aiutare gli allievi a recuperare le carenze accumulate; - offrire una possibile alternativa ai comportamenti legati al disagio; - attuare strategie d'integrazione nei gruppi dei pari e non; - motivare allo studio. • Contenuti Sezione teorica: <ul style="list-style-type: none"> - Storia del fumetto - Come creare una storia - Soggetto e sceneggiatura - Scenografia e prospettiva - Creare un personaggio. - Generi e stili del fumetto Sezione applicativa: <ul style="list-style-type: none"> - Storyboard e bozzetti preparatori; Disegnare un personaggio; <ul style="list-style-type: none"> - Scenografia e prospettiva - Realizzazione di un fumetto. • Metodologie Le occasioni di lavoro verranno predisposte attraverso una serie di strategie motivanti quali: problem solving, cooperative learning, tutoring, e-learning, didattica laboratoriale. L'approccio comune sarà fondato sul fare, sul gioco, sull'uso di una molteplicità di linguaggi per consentire a ciascuno di pensare, riflettere, comunicare e quindi, apprendere secondo le proprie specificità. Ciascun alunno potrà sondare le proprie reali possibilità e di esercitare la creatività. • Risultati attesi: Al termine del percorso ci si attende che gli allievi presentano maggiore padronanza strumentale nell'ambito linguistico, che abbiano rafforzato le capacità logiche, migliorata



	<p>la capacità di attenzione e di concentrazione, approfondite le conoscenze, imparato ad elaborare ipotesi possibili, individuato strategie per risolvere problemi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modalità di verifica e valutazione: Il modulo prevede un momento di verifica iniziale, volta a fornire al docente una fotografia circa il livello di preparazione della classe, per indirizzare al meglio il cronoprogramma delle attività. Seguiranno osservazioni sistematiche dei comportamenti degli allievi, risultanze delle prove scritte, della capacità dei ragazzi di creare fumetti accattivanti e originali nell'ambito della molteplicità dei linguaggi delle singole discipline. In fase intermedia è previsto un secondo momento di verifica per individuare eventuali lacune in itinere e calibrare i correttivi da apportare. Al termine del modulo è prevista una fase di verifica finale, con valutazione complessiva dei risultati attesi e accertamento delle competenze pratico-applicative acquisite dagli allievi. In tale verifica, gli allievi saranno inoltre invitati a presentare una storia rappresentata sotto forma di fumetto finale di gruppo, coinvolgendo attivamente gli alunni con disagio negli apprendenti, migliorandone il dialogo e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. A seguito di valutazione finale, da effettuarsi a cura di apposita commissione nominata dal Dirigente scolastico, sarà rilasciato apposito attestato di partecipazione che certifichi, attraverso giudizio sintetico, il raggiungimento dei risultati conseguiti e dei comportamenti adottati.
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8CW01R RMEE8CW02T RMMM8CW01Q
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Fumettando...s'impara!

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

Elenco dei moduli
Modulo: Lingua madre
Titolo: IO LEGGO

Dettagli modulo



Titolo modulo	IO LEGGO
Descrizione modulo	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura Questa attività svilupperà un percorso di lettura espressiva da considerare come una metodologia in grado di favorire la percezione del sé in quanto personalità integrata, in relazione costruttiva con la realtà e con gli altri, che garantisca un costante collegamento tra motivazione e interventi educativi, tra aspetti affettivi e cognitivi. Utilizzando inoltre attività laboratoriali da attivarsi negli spazi bibliotecari, anche attraverso il lavoro di gruppo, questo modulo si pone lo scopo di accrescere la capacità di comprensione ed interpretazione di un testo (prosa o poesia) anche da parte di soggetti svantaggiati da un punto di vista linguistico e/o intellettivo, in un costante processo di integrazione. La finalità di questa attività consiste nel portare a considerare la lettura come un momento aggregante e socializzante scoprendo il piacere della lettura "ad alta voce". • Obiettivi didattici Il modulo si propone di far acquisire agli studenti: <ul style="list-style-type: none"> - capacità di espressione affettivo - emotivo e relazionale; - competenze di tipo comunicativo, espressivo, logico; - competenze relative all'uso di linguaggi diversi; - capacità "comunicative" necessarie ad una lettura di un testo. L'obiettivo didattico è realizzato attraverso azioni di integrazione e potenziamento dell'area disciplinare di base nella lingua madre, attraverso un approccio innovativo. • Metodologie Le occasioni di lavoro verranno predisposte attraverso una serie di strategie motivanti quali: problem solving, cooperative learning, tutoring, e-learning, didattica laboratoriale. L'approccio comune sarà fondato sul fare, sul gioco, sull'uso di una molteplicità di linguaggi per consentire a ciascuno di pensare, riflettere, comunicare e quindi, apprendere secondo le proprie specificità. Ciascun alunno potrà sondare le proprie reali possibilità e di esercitare la creatività. Al fine di ottenere l'innovazione didattica desiderata, le attività saranno costantemente supportate con l'impiego tecnologie digitali. • Risultati attesi: Al termine del percorso ci si attende che gli allievi presentino maggiore padronanza strumentale nella capacità di lettura, comprensione del testo e sintesi, migliorata la capacità di attenzione e di concentrazione, approfondite le conoscenze culturali e la capacità di analisi di un testo, sia esso disponibile su fonti tradizionali, che sui new-media.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Lingua madre
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8CW01R RMEE8CW02T RMMM8CW01Q
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: IO LEGGO

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

Elenco dei moduli
Modulo: Matematica
Titolo: Matematica in gioco!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Matematica in gioco!
Descrizione modulo	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura Il modulo intende offrire agli alunni la possibilità di “giocare” con la matematica in un clima di sana competizione, coinvolgendo soprattutto coloro che fanno fatica ad interessarsi a tale disciplina spesso presentata come coacervo di regole, definizioni e formule da imparare a memoria. Un gioco matematico è una situazione con un enunciato divertente e accattivante, che suscita curiosità e la voglia di fermarsi un po' a riflettere e, per affrontarlo, non è necessaria la conoscenza di nessuna formula o teorema impegnativo, basta solo un po' di entusiasmo, fantasia e intuizione. Così quel problema apparentemente così complicato si trasforma in uno più semplice di quello che si poteva prevedere. Il modulo avrà una durata complessiva di 30 ore, strutturate in due sezioni, una teorica (durata 10 ore) ed una applicativa (20 ore) ed sarà rivolto a gruppi di alunni, (selezionati dai docenti secondo criteri prioritariamente definiti) che nel corso dell'anno hanno mostrato, per vari motivi, di non essere in grado di seguire il programma comune e che quindi necessitano di consolidare le loro conoscenze. • Obiettivi didattici Il modulo si propone di: <ul style="list-style-type: none"> - potenziare le competenze di base nella matematica, attraverso un approccio innovativo; - stimolare e aumentare negli alunni la motivazione nei confronti dell'apprendimento della matematica; - Rafforzare le conoscenze possedute; - Elaborare strategie di risoluzione in situazioni problematiche; - Migliorare le competenze matematiche – logiche – scientifiche; - offrire agli alunni una situazione che li stimoli alla ricerca di nuove strategie, ragionamenti, percorsi mentali. - Potenziare le forme tipiche del ragionamento matematico: argomentare, verificare, generalizzare, dimostrare. • Contenuti I nuclei tematici che emergeranno dai giochi matematici proposti verranno affrontati non come ripetizione della lezione ma in maniera il più possibile operativa ed esemplificativa, predisponendo problemi e quesiti semplificati, evitando eccessive astrazioni. Es.



	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensione della realtà in cui viviamo. - Insiemistica: il linguaggio formale; operazioni e proprietà; applicazioni in situazioni reali. - Aritmetica - Geometria - Algebra - Logica: il linguaggio formale; i procedimenti della logica. <ul style="list-style-type: none"> • Metodologie <ul style="list-style-type: none"> - Dopo aver costituito gruppi di alunni suddivisi per livelli di apprendimento, si adatterà la metodologia di tipo laboratoriale intervenendo sulle potenzialità di ciascuno per consentire il recupero e il consolidamento delle competenze di base in aritmetica, geometria ed algebra. In tal modo la classe apprende attraverso la cooperazione e la collaborazione strutturata nel circle time. La formazione dei gruppi si baserà su criteri generali di valutazione come: - osservazione della situazione iniziale; - possesso dei prerequisiti; - capacità di interiorizzare le conoscenze; - capacità di utilizzo pratico-operativo; - criticità personali e/o di classe (alunni con DSA e alunni stranieri neo arrivati o con scarse conoscenze dell'italiano). Il docente, dopo aver selezionati e classificato i giochi in base al grado di difficoltà, articolerà il modulo in due fasi: <ul style="list-style-type: none"> - 15 ore in attività di recupero/consolidamento; - 15 ore in attività di potenziamento. • Risultati attesi: <ul style="list-style-type: none"> - Consolidare le tecniche e le procedure di calcolo di base - Riconoscere e risolvere semplici problemi; - Rafforzamento delle capacità logiche; - approfondire le conoscenze; - miglioramento della capacità di attenzione e di concentrazione; - miglioramento nella ricerca delle strategie per risolvere problemi. • Modalità di verifica e valutazione: <ul style="list-style-type: none"> Le verifiche ex ante, in itinere e finali, saranno costituite dagli esercizi di applicazione quotidiana e dall'utilizzo periodico di questionari e schede. Durante tutto il percorso, daranno somministrate schede esercitative contenenti giochi matematici con difficoltà graduate. La valutazione delle stesse avverrà secondo i seguenti criteri: <ul style="list-style-type: none"> - Grado di apprendimento dei contenuti, tenuto conto dei livelli di partenza; Acquisizione delle abilità operative; Livello di acquisizione delle competenze personali. Regolare esecuzione delle consegne
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8CW01R RMEE8CW02T RMMM8CW01Q
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Matematica in gioco!



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

Elenco dei moduli

Modulo: Matematica

Titolo: MATEMATICA IN GIOCO

Dettagli modulo

Titolo modulo	MATEMATICA IN GIOCO
Descrizione modulo	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura Il modulo intende offrire agli alunni la possibilità di “giocare” con la matematica in un clima di sana competizione, coinvolgendo soprattutto coloro che fanno fatica ad interessarsi a tale disciplina spesso presentata come coacervo di regole, definizioni e formule da imparare a memoria. Un gioco matematico è una situazione con un enunciato divertente e accattivante, che suscita curiosità e la voglia di fermarsi un po' a riflettere e, per affrontarlo, non è necessaria la conoscenza di nessuna formula o teorema impegnativo, basta solo un po' di entusiasmo, fantasia e intuizione. Così quel problema apparentemente così complicato si trasforma in uno più semplice di quello che si poteva prevedere. Il modulo avrà una durata complessiva di 30 ore, strutturate in due sezioni, una teorica (durata 10 ore) ed una applicativa (20 ore) ed sarà rivolto a gruppi di alunni, (selezionati dai docenti secondo criteri prioritariamente definiti) che nel corso dell'anno hanno mostrato, per vari motivi, di non essere in grado di seguire il programma comune e che quindi necessitano di consolidare le loro conoscenze. • Obiettivi didattici Il modulo si propone di: <ul style="list-style-type: none"> - potenziare le competenze di base nella matematica, attraverso un approccio innovativo; - stimolare e aumentare negli alunni la motivazione nei confronti dell'apprendimento della matematica; - Rafforzare le conoscenze possedute; - Elaborare strategie di risoluzione in situazioni problematiche; - Migliorare le competenze matematiche – logiche – scientifiche; - offrire agli alunni una situazione che li stimoli alla ricerca di nuove strategie, ragionamenti, percorsi mentali. - Potenziare le forme tipiche del ragionamento matematico: argomentare, verificare, generalizzare, dimostrare. • Contenuti I nuclei tematici che emergeranno dai giochi matematici proposti verranno affrontati non come ripetizione della lezione ma in maniera il più possibile operativa ed esemplificativa, predisponendo problemi e quesiti semplificati, evitando eccessive astrazioni. Es. <ul style="list-style-type: none"> - Comprensione della realtà in cui viviamo.



	<ul style="list-style-type: none"> - Insiemistica: il linguaggio formale; operazioni e proprietà; applicazioni in situazioni reali. - Aritmetica - Geometria - Algebra - Logica: il linguaggio formale; i procedimenti della logica. <ul style="list-style-type: none"> • Metodologie <ul style="list-style-type: none"> - Dopo aver costituito gruppi di alunni suddivisi per livelli di apprendimento, si adatterà la metodologia di tipo laboratoriale intervenendo sulle potenzialità di ciascuno per consentire il recupero e il consolidamento delle competenze di base in aritmetica, geometria ed algebra. In tal modo la classe apprende attraverso la cooperazione e la collaborazione strutturata nel circle time. La formazione dei gruppi si baserà su criteri generali di valutazione come: - osservazione della situazione iniziale; - possesso dei prerequisiti; - capacità di interiorizzare le conoscenze; - capacità di utilizzo pratico-operativo; - criticità personali e/o di classe (alunni con DSA e alunni stranieri neo arrivati o con scarse conoscenze dell'italiano). Il docente, dopo aver selezionati e classificato i giochi in base al grado di difficoltà, articolerà il modulo in due fasi: <ul style="list-style-type: none"> - 15 ore in attività di recupero/consolidamento; - 15 ore in attività di potenziamento. • Risultati attesi: <ul style="list-style-type: none"> - Consolidare le tecniche e le procedure di calcolo di base - Riconoscere e risolvere semplici problemi; - Rafforzamento delle capacità logiche; - approfondire le conoscenze; - miglioramento della capacità di attenzione e di concentrazione; - miglioramento nella ricerca delle strategie per risolvere problemi. • Modalità di verifica e valutazione: <ul style="list-style-type: none"> Le verifiche ex ante, in itinere e finali, saranno costituite dagli esercizi di applicazione quotidiana e dall'utilizzo periodico di questionari e schede. Durante tutto il percorso, daranno somministrate schede esercitative contenenti giochi matematici con difficoltà graduate. La valutazione delle stesse avverrà secondo i seguenti criteri: <ul style="list-style-type: none"> - Grado di apprendimento dei contenuti, tenuto conto dei livelli di partenza; Acquisizione delle abilità operative; Livello di acquisizione delle competenze personali. Regolare esecuzione delle consegne
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Matematica
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE8CW01R RMEE8CW02T RMMM8CW01Q
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MATEMATICA IN GIOCO

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
MIUR

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

Scuola VIA DE FINETTI (RMIC8CW00P)

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
IMPARARE...GIOCANDO	€ 22.728,00
TOTALE PROGETTO	€ 22.728,00

Avviso	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 987646)
Importo totale richiesto	€ 22.728,00
Num. Delibera collegio docenti	24
Data Delibera collegio docenti	20/04/2017
Num. Delibera consiglio d'istituto	20
Data Delibera consiglio d'istituto	27/04/2017
Data e ora inoltro	15/05/2017 15:48:40
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Fumettando...s'impara!</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>IO LEGGO</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Matematica in gioco!</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>MATEMATICA IN GIOCO</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "IMPARARE...GIOCANDO"	€ 22.728,00	€ 45.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.728,00	