



## Candidatura N. 1009269

### 1047 del 05/02/2018 - FSE - Potenziamento del progetto nazionale "Sport di Classe" per la scuola primaria

#### Sezione: Anagrafica scuola

##### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	IST.COMPR. PELLEZZANO
<b>Codice meccanografico</b>	SAIC8BH007
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA N.RUSSO, 7
<b>Provincia</b>	SA
<b>Comune</b>	Pellezzano
<b>CAP</b>	84080
<b>Telefono</b>	089568134
<b>E-mail</b>	SAIC8BH007@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	804
<b>Plessi</b>	SAAA8BH014 - COLOGNA SAAA8BH025 - COPERCHIA SAAA8BH036 - PELLEZZANO-CAPEZZANO SAAA8BH047 - SCUOLA INFANZIA DI PELLEZZANO SAAA8BH058 - SCUOLA INFANZIA DI CAPRIGLIA SAEE8BH019 - CAPEZZANO VIA AMENDOLA SAEE8BH02A - CAPEZZANO-VIA DELLA QUERCIA SAEE8BH03B - COPERCHIA SAEE8BH04C - SCUOLA PRIMARIA DI CAPRIGLIA SAEE8BH05D - SCUOLA PRIMARIA DI PELLEZZANO SAIC8BH007 - IST.COMPR. PELLEZZANO SAMM8BH018 - PELLEZZANO SC.SEC I GRADO



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Aumento del controllo/coordinazione del corpo, anche in termini di consapevolezza del linguaggio corporeo Aumento dell'interazione/confronto con gli altri, anche in termini di inclusione Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1009269 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Potenziamento dell'educazione fisica e sportiva (Progetto "Sport di Classe")	Cresco muovendomi	€ 7.764,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 7.764,00</b>



## Articolazione della candidatura

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

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: DAL GIOCO ALLO SPORT

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Le attività motorie e sportive rappresentano una possibilità educativa, il cui apporto assume un valore formativo fondamentale nel sostenere i processi di apprendimento, socializzazione, crescita e maturazione dei minori. E' importante che gli alunni sviluppino o implementino la capacità di star bene con sé stessi per star bene con gli altri e lo sport incide favorevolmente in tal senso. L'Istituto, partecipa, nell'a.s. in corso, al progetto "Sport in classe" promosso e realizzato dal MIUR e dal Coni, che è stato ben accolto dalle famiglie e dagli alunni. Gli stessi docenti valutano positivamente il contributo progettuale e la necessità di estendere la progettazione ad altre classi di scuola primaria, nella convinzione che l'esperienza sportiva può portare un valido contributo alle aree sociale, cognitiva ed affettiva degli alunni con ricadute rilevanti sulla prevenzione del disagio. Il nostro progetto ha, quale finalità principale, l'avvio ed il potenziamento di un percorso di educazione motoria e sportiva che, prendendo le mosse dal gioco nelle sue molteplici forme vuole favorire il processo di crescita, la promozione del benessere dei bambini, la promozione dell'attività sportiva e la prevenzione della dispersione nella fascia pomeridiana.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

Il territorio di Pellezzano non ha una forte natura identificativa, poiché geograficamente prossimo alla città di Salerno è percepito come zona periferica. Il Comune di Pellezzano è costituito dalle frazioni di Capezzano, Coperchia, Cologna e Capriglia. La tipologia della popolazione è eterogenea: l'attività agricola ed artigianale, una volta principale fonte di sostentamento, è ora limitata ad aree ancora non toccate dalla forte urbanizzazione avvenuta nell'intero comune che è luogo di approdo di residenti che, in gran parte, svolgono attività lavorativa altrove. I genitori dei nostri studenti, di estrazione socio-culturale varia, al termine delle attività scolastiche non possono fruire, fatta eccezione di attività catechistiche delle Parrocchie presenti sul territorio, di attività extrascolastiche gratuite per lo svago nel tempo libero, mentre è presente qualche agenzia extrascolastica privata. Non è difficile evincere che i bambini di famiglie meno abbienti trascorrono il proprio tempo libero davanti al computer ed alla tv o, quando il tempo lo permette, giocando al parco o ritrovandosi tra amici per strada. Ciò molto frequentemente, anche a causa dell'influenza dovuta all'uso poco controllato di mezzi multimediali non sempre educativi e spesso destrutturati (giochi di play station, etc...), favorisce la trasmissione di modelli culturali ed educativi poco stimolanti e negativi, per l'uso di linguaggi e dinamiche nel relazionarsi non sempre positivi.

## Obiettivi del progetto

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

Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressivo/corporee sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.- Promuovere lo sviluppo delle capacità relative alle funzioni senso-percettive cui sono connessi i procedimenti d'ingresso e di analisi degli stimoli e delle informazioni;- Sviluppare l'autonomia, la capacità di iniziativa personale e il senso critico;-Consolidare e affinare gli schemi motori statici e dinamici indispensabili al controllo del corpo e all'organizzazione dei movimenti;-Concorrere allo sviluppo di coerenti comportamenti relazionali e codici espressivi non verbali in relazione al contesto;-Favorire situazioni attraverso le quali il bambino e la bambina possano sperimentare e rafforzare l'identità di genere;-Imparare a collaborare e coordinarsi in attività di gruppo;-Favorire l'interiorizzazione di regole per sviluppare il senso dell'autodisciplina;-Favorire la rielaborazione e la trasformazione delle tendenze aggressive; Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.-Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.-Per i docenti:Contribuire alla formazione "in campo" dei docenti i per un effettivo potenziamento delle attività motorie e sportive nella scuola primaria

## 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 destinatari sono gli alunni delle classi prime scuola primaria.I Bisogni formativi degli alunni sono stati rilevati attraverso le prove strutturate adottate dall'Istituto come modalità di rilevazione degli apprendimenti,i dati INVALSI e il certificato delle competenze nelle classi successive.Risulta che la scuola non riesce a diminuire la differenza fra le classi e dentro le classi,pur attivando interventi di recupero delle competenze di base. Appare necessario attivare anche interventi preventivi,a partire dalle prime classi della scuola primaria,che vadano nella logica dell'implementazione dell'autoefficacia.Emergono,inoltre, dalla lettura del territorio, che non offre opportunità extracurricolari, l'esigenza di vivere esperienze significative di apprendimento di competenze di vita, la necessità di potenziamento di attività e modalità di lavoro che contribuiscano alla crescita integrale degli alunni.Le aspettative delle famiglie,rilevate attraverso il questionario di gradimento dell'offerta formativa,proposto in itinere e a conclusione dell'a.s. precedente ,e dal confronto con i genitori,nei diversi momenti collegiali,evidenziano la necessità di implementare l'offerta formativa attraverso proposte progettuali finalizzate allo sviluppo delle competenze.La scuola quest'anno ha partecipato al progetto MIUR "Sport in classe" che è stato accettato con entusiasmo dagli alunni e dai genitori che hanno rappresentato l'esigenza di implementare il progetto.

### **Innovatività e qualità pedagogica**

*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 progetto copre una carenza annosa di sport nelle scuole, attraverso l'offerta sportiva strutturata e continuativa, ritenuta componente del percorso formativo ed educativo. L'attività sportiva rappresenta uno dei mezzi più efficaci per la formazione globale della personalità dei giovani. Essa, in tutte le sue manifestazioni di gioco, attività ludico-sportiva, sport vero e proprio, favorisce i processi di socializzazione, confronto, autostima e autovalutazione dell'individuo. E' indubbia, quindi, la sua grande valenza educativa e il suo essere strumento essenziale per lo sviluppo psico-fisico, soprattutto quando è rivolta ai giovani in tenera età, in quanto i bambini praticano sempre meno movimento spontaneo negli spazi aperti, a favore delle attività sedentarie svolte in solitudine a casa di fronte ad un monitor. La Scuola è un imprescindibile bacino di avviamento alla pratica sportiva. La relazione famiglia-scuola-sport innesca un circolo virtuoso che va a vantaggio della corretta crescita del giovane cittadino. L'introduzione del Tutor sportivo, figura che svolgerà un ruolo di supporto a tutte le istituzioni scolastiche, svolgendo un ruolo formativo per l'insegnante titolare della classe che gestirà le ore di educazione fisica, ha come ricaduta anche la formazione indiretta dei docenti.



## 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
10.1.1A-FSEPON-CA-2017-732	39	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/pof/">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/pof/</a>
SPORT IN CLASSE	34	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/pof/">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/pof/</a>

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Cresco muovendomi	€ 7.764,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 7.764,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Potenziamento dell'educazione fisica e sportiva (Progetto "Sport di Classe")**  
**Titolo: Cresco muovendomi**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	
Cresco muovendomi	



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Il progetto vuole porre basi solide e durature per una educazione della persona nella sua totalità. Finalità: •Promozione del benessere, dell' attività sportiva, prevenzione del disagio e della dispersione. Obiettivi: -Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressivo/corporee. -Promuovere lo sviluppo delle capacità relative alle funzioni senso-percettive; -Sviluppare l'autonomia, la capacità di iniziativa personale e il senso critico; -Consolidare e affinare gli schemi motori indispensabili al controllo del corpo e all'organizzazione dei movimenti; -Concorrere allo sviluppo di coerenti comportamenti relazionali e codici espressivi non verbali; -Favorire situazioni attraverso le quali il bambino e la bambina possano sperimentare e rafforzare l'identità di genere; -Imparare a collaborare e coordinarsi in attività di gruppo; -Favorire l'interiorizzazione di regole per sviluppare l'autodisciplina; -Favorire la rielaborazione e la trasformazione delle tendenze aggressive; -Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri. -Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità. Per i docenti: Contribuire alla formazione "in campo" per un effettivo potenziamento delle attività motorie; Risultati attesi: Sviluppo di una positiva immagine di sé ;Potenziamento delle capacità di progettualità e attuazione di strategie motorie sempre più efficaci e differenziate anche in relazione all'altro; Sviluppo della comprensione/acquisizione del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle, Acquisizione della capacità di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune. Contenuti: linguaggio motorio ( linguaggio prevalente nelle attività ludico-motorie), il linguaggio sportivo( linguaggio prevalente nel gioco-sport, il linguaggio espressivo- motorio(linguaggio prevalente nei giochi della tradizione ludica infantile, ecc.). Metodologia: Metodi attivi che partano dagli interessi del bambino, sollecitino la sua iniziativa, la sua partecipazione, la sua immaginazione, la sua capacità di risoluzione dei problemi. Verifica e valutazione del progetto: Monitoraggio di indicatori di risultato: compilazione delle schede di valutazione del raggiungimento degli obiettivi (autostima, autonomia, orientamento, relazione), numero degli alunni coinvolti, monitoraggio attraverso questionari di gradimento rivolti ai genitori.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	04/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Potenziamento dell'educazione fisica e sportiva (Progetto "Sport di Classe")
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE8BH03B
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Cresco muovendomi

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Base	Tutor Aggiuntivo (struttura ospitante)	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.764,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	1047 del 05/02/2018 - FSE - Potenziamento del progetto nazionale "Sport di Classe" per la scuola primaria(Piano 1009269)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 7.764,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 7.764,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	1463 II.3
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	23/03/2018
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	1462 II.1
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	22/03/2018
<b>Data e ora inoltro</b>	24/03/2018 10:42:42
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo da parte dei revisori contabili all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Potenziamento dell'educazione fisica e sportiva (Progetto "Sport di Classe"): <u>Cresco muovendomi</u>	€ 7.764,00	€ 7.764,00
	<b>Totale Progetto "DAL GIOCO ALLO SPORT"</b>	<b>€ 7.764,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 7.764,00</b>	<b>€ 7.764,00</b>



## Candidatura N. 37745 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	IST.COMPR. PELLEZZANO
<b>Codice meccanografico</b>	SAIC8BH007
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA N.RUSSO, 7
<b>Provincia</b>	SA
<b>Comune</b>	Pellezzano
<b>CAP</b>	84080
<b>Telefono</b>	089568134
<b>E-mail</b>	SAIC8BH007@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it
<b>Numero alunni</b>	804
<b>Plessi</b>	SAAA8BH014 - COLOGNA SAAA8BH025 - COPERCHIA SAAA8BH036 - PELLEZZANO-CAPEZZANO SAAA8BH047 - SCUOLA INFANZIA DI PELLEZZANO SAAA8BH058 - SCUOLA INFANZIA DI CAPRIGLIA SAEE8BH019 - CAPEZZANO VIA AMENDOLA SAEE8BH02A - CAPEZZANO-VIA DELLA QUERCIA SAEE8BH03B - COPERCHIA SAEE8BH04C - SCUOLA PRIMARIA DI CAPRIGLIA SAEE8BH05D - SCUOLA PRIMARIA DI PELLEZZANO SMMM8BH018 - PELLEZZANO SC.SEC I GRADO



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Aumento delle certificazioni finali o di altre forme di riconoscimento e mappatura delle competenze per i percorsi formativi, dedicati a competenze informatiche/tecniche specifiche, conseguiti dalle studentesse e dagli studenti Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 37745 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding & Robotica(scuola primaria)	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	dal coding all'informatica(scuola secondaria di I grado)	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Dal pensiero computazionale all'informatica(scuola secondaria)	€ 5.082,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Dal coding all'informatica(scuola primaria)	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 20.328,00</b>



## Articolazione della candidatura

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

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Il pensiero va in palestra

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>I nativi digitali hanno imparato a usare il computer e i tablet fin da piccoli ma, "usare", non significa necessariamente capirne il loro funzionamento e, purtroppo, nella stragrande maggioranza dei casi, alunni e studenti oggi li "usano" ripetendo automaticamente una serie di passaggi per collegarsi con i social network, effettuare chat, scaricare musica e giochi, senza percepire la potenzialità reali di questi strumenti. La scuola già quest'anno ha avviato percorsi di coding e digitalizzazione. Gli interventi previsti nella presente proposta di formazione sono in continuità con quanto già attivato e consistono in quattro moduli destinati a studentesse e studenti della scuola primaria e scuola secondaria di primo grado. Saranno impegnati gli alunni delle classi quarte di scuola primaria per un corso legato alla conoscenza del software Micromondi EX applicato alla robotica. Gli alunni delle classi quinte di scuola primaria e gli alunni delle classi prime di scuola secondaria, che già quest'anno hanno lavorato sul coding, proseguiranno con un corso di coding più avanzato, con avvio all'uso dell'informatica più consapevole. Gli alunni delle classi seconde di scuola secondaria, anch'essi impegnati già in prima in un percorso di coding, saranno impegnati in un percorso che prevede attività che si realizzeranno attraverso una didattica laboratoriale, basata su lezioni interattive condotte in ambiente digitale, che conduca alla consapevolezza dell'utilizzo delle itc. Tutto ciò a garanzia della continuità del curriculum verticale. La finalità del progetto è la conoscenza dei principi e dei concetti fondamentali dell'informatica tramite il pensiero computazionale e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi attraverso l'uso del computer e di altri dispositivi, favorendo esperienze di robotica educativa, e coding perché la programmazione è il linguaggio delle cose. Saper programmare offre l'opportunità di dar vita alle idee sfruttando l'enorme potenziale degli oggetti 'smart' che abbiamo attorno. Sviluppare il pensiero computazionale - Azione #17 del PNSD - inteso come la capacità di individuare un procedimento costruttivo, fatto di passi semplici e non ambigui, che ci porta alla soluzione di un problema complesso, significa sviluppare una competenza trasversale che diventa spendibile nella formazione del cittadino futuro. Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprendere gli algoritmi e le strutture di dati prima ancora che questi vengano formalizzati nei termini di un linguaggio di programmazione.</li> <li>-Promuovere trasversalmente la capacità di pensiero e di risoluzione di problemi,</li> <li>-Rinforzare la motivazione, lo stimolo alla creatività grazie all'offerta di nuove forme di espressione.</li> </ul> <p>Apprendere i fondamenti dell'informatica.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto



## Contesto di riferimento

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

Il territorio di Pellezzano non ha una forte natura identificativa, geograficamente prossimo alla città di Salerno è percepito più come zona periferica che come territorio con una propria identità. La tipologia della popolazione è eterogenea: l'attività agricola ed artigianale è limitata ad aree ancora non toccate dall'urbanizzazione nel comune che è luogo di approdo di residenti pendolari. I ragazzi non possono fruire di attività extrascolastiche gratuite per lo svago nel tempo libero e spesso trascorrono il tempo libero davanti al computer ed alla tv o giocando al parco o per strada. Ciò molto frequentemente favorisce la trasmissione di modelli culturali ed educativi poco stimolanti, per l'uso di linguaggi e dinamiche relazionali. Dal punto di vista degli apprendimenti la scuola non riesce ad assicurare esiti uniformi tra le varie classi. Tale varianza influenza le percentuali generali. Nell'Istituto sono presenti alcune forme di abbandono "mascherato", che fanno sì che la prevenzione assuma un'importanza fondamentale e prenda il via attraverso azioni di rafforzamento dei livelli di autoefficacia utilizzando le tecnologie digitali a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali per una cittadinanza piena, attiva e informata.

## Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

Obiettivi generali:

-Sviluppare il pensiero computazionale - Azione #17 del PNSD - inteso come la capacità di individuare un procedimento costruttivo, fatto di passi semplici e non ambigui, che ci porta alla soluzione di un problema complesso.- Sviluppare una competenza trasversale spendibile nella formazione del cittadino futuro.

Obiettivi specifici:-Proporre ed attivare percorsi didattici laboratoriali contraddistinti da connotazioni ludiche e collaborative.-Generalizzare e consolidare per tutti gli alunni metodologie a forte valenza inclusiva: interattive, laboratoriali, metacognitive, partecipate e cooperative e ludiche allo scopo di intercettare bisogni speciali e favorire apprendimenti funzionali ai traguardi di sviluppo delle competenze alla fine del primo ciclo.-Rinforzare la motivazione, lo stimolo alla creatività grazie all'offerta di nuove forme di espressione.- Promuovere trasversalmente la capacità di pensiero e di risoluzione di problemi.-Innalzare i livelli di prestazione, attraverso azioni formative di consolidamento e/o potenziamento per gli studenti in orario extracurricolare.-Comprendere gli algoritmi e le strutture di dati prima ancora che questi vengano formalizzati nei termini di un linguaggio di programmazione.-Apprendere i fondamenti dell'informatica.



### 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 destinatari sono gli alunni delle classi quarte e quinte di scuola primaria e gli alunni delle classi prime e seconde di scuola secondaria, a garanzia della continuità del curricolo verticale. I Bisogni formativi degli alunni vengono rilevati attraverso le prove strutturate adottate dall'Istituto come modalità di rilevazione degli apprendimenti, i dati INVALSI e il certificato delle competenze. Dalle rilevazioni emergono l'esigenza di vivere esperienze significative di apprendimento, la necessità di potenziamento di attività e modalità di lavoro che contribuiscano alla crescita integrale degli alunni, l'esigenza di implementare la capacità di ammortizzare eventuali traumi nel passaggio da un ordine di scuola all'altro, anche attraverso il rafforzamento delle competenze chiave. Le aspettative delle famiglie, rilevate attraverso il questionario di gradimento dell'offerta formativa, proposto in itinere e a conclusione dell'a.s. e dal confronto con i genitori, nei diversi momenti collegiali, evidenziano la necessità di implementare l'offerta formativa attraverso proposte progettuali finalizzate allo sviluppo delle competenze e la soddisfazione per iniziative analoghe attivate dalla scuola (**PROGETTI SCUOLA PRIMARIA/SECONDARIA di CONTINUITÀ:-CODING e CL@SSE DIGITALE pag.39 PTOF**)

### 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 sera, di sabato, nel periodo estivo.

Il tempo della scuola rappresenta un indicatore del progetto complessivo, l'istituzione intende perseguire obiettivi anche a valenza "sociale" del tempo offerto ai suoi utenti: gli allievi e i genitori.

Il progetto, se autorizzato, verrà svolto a cadenza settimanale. Viene prevista l'apertura della scuola di pomeriggio, per ogni modulo. Si è pensato a questo tipo di apertura, in considerazione del fatto che, su richiesta di molte famiglie, già quest'anno scolastico si è garantito questo tipo di apertura, con attività progettuali rivolte sia alla platea di alunni di scuola Primaria sia di Scuola Secondaria di I grado. L'iniziativa ha sortito molti consensi ed è stata favorevolmente accolta dalle famiglie.

L'apertura di pomeriggio, quindi, diventa la scelta sulla quale convogliano la domanda sociale dei genitori e la possibile risposta dell'istituzione educativa in termini di attività offerte.



### **Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni**

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, ecc...).

L'Istituto collabora con l'Associazione Bimed (Biennale delle arti e delle scienze del Mediterraneo-Associazioni di Enti Locali per l'educazione e la cultura-Ente di formazione per docenti accreditato MIUR) per iniziative formative gratuite.

Nel caso della presente proposta progettuale l'associazione dichiara il proprio impegno a prendere parte alla realizzazione del progetto attraverso la stipula di un partenariato finalizzato a garantire risorse formative e informative, tradizionali e online volte all'intera comunità educante (compresi famiglie e territorio) mettendo a disposizione anche infrastrutture materiali e immateriali e percorsi di ricerca pedagogica in favore dell'ottimizzazione del progetto. Si riserva inoltre l'intervento nel ruolo più idoneo alla professionalità dei membri di cui l'associazione è composta.

### **Metodologie e Innovatività**

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto; quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio (ad es. numero di studenti coinvolti; numero di famiglie coinvolte, ecc.).

Dalla metodologia della flipped classroom al metodo collaborativo, privilegiando un approccio attivo nei confronti del sapere che porti alla riflessione e alla personalizzazione dei percorsi di apprendimento, l'ambiente di apprendimento sarà luogo di appartenenza ad una comunità, tutti con uguali diritti, dall'alunno più esperto a quello in difficoltà. Si punta alla valorizzazione delle differenze, a creare situazioni di apprendimento collaborativo che portino allo sviluppo delle competenze che rendono gli alunni in grado di "imparare ad imparare" integrando nuovi modelli di conoscenza che sostituiscano la trasmissività e la "fissità" del testo con la "fluidità" della Knowledge Society. Gli alunni saranno protagonisti attivi di un processo di smontaggio e rimontaggio di informazioni attraverso un lavoro collaborativo facilitato dall'insegnante, in cui la condivisione con i pari (peer to peer) è fondamentale. Gli ambienti saranno i laboratori intesi come modalità di lavoro e spazi fisici. L'impatto atteso è il benessere psicologico di tutti gli attori del sistema scuola.



### 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, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

Il progetto ha connessioni con progetti già realizzati con altre azioni del PON-FSE con i quali si pone in continuità: C-1-FSE-2013-2650-B-1.A-FESR06\_POR\_CAMPANIA-2011-110- -B-1.B-FESR06\_POR\_CAMPANIA-2011-142--C-1-FSE-2011-2190- -F-1-FSE-2011-394 – PON FESR 2014-2020 -10.8.1.A1 -CA-2015-456- PON FESR 2014-2020 10.8.1.A1-FESR PON-CA-2015-456.

Il progetto ha connessioni con progetti in essere presso la scuola:

-Progetto CODING

- Progetto CL@SSE DIGITALE;

-Macroprogetto D' Istituto Continuità

- Orientamento“

-Progetto educativo Inclusion Lab

-Progetto SCUOLA SECONDARIA OPEN SPACE

- PROGETTO SCUOLAVIVA- Prot.n.AOODRCA. 13806 23 settembre P.O.R. Campania FSE 2014-2020 Obiettivo specifico 12 “Che fortuna essere sapiens! Nella logica delle competenze” Percorso di sviluppo delle competenze chiave.

### 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 attuerà una pedagogia inclusiva fondata su quattro punti (Dai documenti dell'UNESCO): 1. tutti i bambini possono imparare; 2. tutti i bambini sono diversi; 3. la diversità è un punto di forza; 4. l'apprendimento si intensifica con la cooperazione tra insegnanti, genitori e comunità.

Le misure che saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti partiranno dal riconoscimento e la valorizzazione dell'alterità; dalla diversità come un punto di forza sia della socializzazione che dell'apprendimento; dalla puntualizzazione sulle sinergie delle competenze e delle risorse, oltre che del lavoro di rete. La finalità del progetto è la promozione di interventi integrati nel contesto scolastico diretto al benessere psicologico all'interno del sistema scuola. Verranno organizzate ed animate situazioni di apprendimento a partire dalle rappresentazioni degli alunni dagli errori e dagli ostacoli all'apprendimento, suscitando il desiderio di apprendere.



### **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, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

All'avvio delle attività formative verrà proposto un Questionario di ingresso per la valutazione delle aspettative dei genitori per acquisire informazioni relative alla percezione dei genitori nei confronti del percorso formativo. In itinere verrà utilizzato il tableau de bord, così che attraverso la registrazione delle osservazioni, del tutor o del docente, si attui una valutazione indiretta sia degli aspetti legati all'apprendimento sia delle espressioni di gradimento dei partecipanti (es. il clima d'aula, il livello di partecipazione). Un Questionario modulare per la valutazione finale di gradimento sarà rivolto ai genitori e agli alunni al termine delle attività in modo da consentire di rilevare la percezione relativa alla soddisfazione in uscita. I risultati elaborati saranno organizzati in un rapporto di valutazione. Verrà effettuata la valutazione della ricaduta sulle conoscenze, abilità e competenze. Il nostro scopo è quello di integrare nuovi modelli di conoscenza che sostituiscano la trasmissività della lezione frontale e la "fissità" del testo a stampa con la "fluidità" della Knowledge Society che richiede sempre di più strumenti per accedere e gestire le informazioni, al fine di trasformare il modello educativo tradizionale.

### **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/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto sarà comunicato alla comunità scolastica e al territorio utilizzando i consueti canali di trasmissione delle informazioni (sito, volantini pubblicitari, email, what, app). I benefici prodotti dall'intervento continueranno a essere percepiti una volta concluso l'intervento, in quanto il modulo prevede un'implementazione di competenze trasversali che avrà dei riflessi sugli apprendimenti. Il modulo ha caratteristiche standardizzabili e quindi trasferibili al di là delle differenze dei contesti, può essere diffuso e conosciuto ed è replicabile in quanto coerente alle Indicazioni Nazionali MIUR e agli obiettivi del PSDN. In ogni caso viene prevista una documentazione, diffusa attraverso il sito dell'Istituto. Il Collegio dei Docenti, i consigli di classe/interclasse, inoltre, sin dalla fase di presentazione della proposta del progetto si impegnano a trasferire nelle valutazioni curricolari degli/delle alunni/e partecipanti i risultati conseguiti nei percorsi formativi offerti dal PON. Il progetto prevede l'apertura a sviluppi successivi, visto che la scuola ha già attive azioni analoghe e intende proseguire con questa tipologia di interventi.



### **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 progetto ha l'obiettivo di innovare le pratiche educative e didattiche, ma anche di reimpostare i rapporti con le famiglie e investire su modalità diverse di relazionarsi e comunicare con loro, investendoli pienamente nel compito educativo. E' previsto un coinvolgimento diretto dei genitori nei percorsi di crescita degli alunni, sin dalla fase di progettazione. Ai genitori verrà data, inoltre, la possibilità di partecipare all'attività scolastica, sia perché possano seguire più consapevolmente il percorso di apprendimento dei propri figli ed esercitare un'attenzione particolare al loro processo di crescita e maturazione, sia perché possano interagire nelle attività modulari come attori di supporto e /o attori coinvolti in attività.

La fase di progettazione dei moduli, ha già visto il coinvolgimento dei genitori rappresentanti del C.d.I per l'elaborazione di moduli funzionali alla partecipazione dei genitori.

### **Tematiche e contenuti dei moduli formativi**

Indicare, ad esempio, quali tematiche e contenuti verranno affrontati nel progetto, anche con riferimento agli allegati 1 e 2 del presente Avviso e con altri progetti in corso presso l'Istituto Scolastico, e quali attività saranno previste, con particolare attenzione a quelle con un approccio fortemente esperienziale e laboratoriale

I Percorsi di apprendimento condivisi nei gruppi tratteranno i seguenti contenuti(modulati per fasce di età):uso di strumenti di *coding*;competenze computazionali di base;identificazione e esecuzione di sequenze di istruzioni; programmazione visuale a blocchi; comprensione dello sviluppo e dell'utilizzo di strumenti informatici per la risoluzione di problemi; riconoscimento del procedimento di soluzione algoritmica di un problema e degli elementi strutturali fondamentali, conoscenza e applicazione nella vita quotidiana di metodologie di ricerca sequenziale e comprensione dei limiti di applicazione e del grado di efficienza, valutazione delle risorse informative; conoscenza delle strategie per l'ordinamento di oggetti e comprensione dell'efficienza della strategia adottata; saper eseguire semplici algoritmi, saper rappresentare i dati o i risultati di un problema, avvio al linguaggio di programmazione: i linguaggi per il *web*, *gli* stili, i contenuti, la realizzazione di pagine *web*. Selezione e utilizzo di strumenti tecnologici che favoriscono la produttività in gruppo e lo sviluppo collaborativo. Sviluppo di applicazioni che sfruttino interfacce conversazionali, e intelligenza artificiale. Realizzazione di *serious games*.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione scolastica o previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
-CL@SSE DIGITALE	39	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof.pdf">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof.pdf</a>
-CODING	39	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof.pdf">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof.pdf</a>
Inclusion Lab	32	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof.pdf">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof.pdf</a>
Macroprogetto D' Istituto Continuità-Orientamento“-	18	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof.pdf">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof.pdf</a>
PROGETTO SCUOLAVIVA	53	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof.pdf">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof.pdf</a>
SCUOLA SECONDARIA OPEN SPACE	41	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof.pdf">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. egato



<p>L'Istituto collabora con l'Associazione Bimed (Biennale delle arti e delle scienze del Mediterraneo-Associazioni di Enti Locali per l'educazione e la cultura-Ente di formazione per docenti accreditato MIUR) per iniziative formative gratuite . Nel caso della presente proposta progettuale l'associazione dichiara il proprio impegno a prendere parte alla realizzazione del progetto attraverso la stipula di un partenariato finalizzato a garantire risorse formative e informative, tradizionali e online volte all'intera comunità educante (compresi famiglie e territorio) mettendo a disposizione anche infrastrutture materiali e immateriali e percorsi di ricerca pedagogica in favore dell'ottimizzazione del progetto. Si riserva inoltre l'intervento nel ruolo più idoneo alla professionalità dei membri di cui l'associazione è composta.</p>	1	Biennale Arti e Scienze del Mediterraneo	Dichiarazione di intenti	1344/C1	15/03/2017	Sì
---	---	--	--------------------------	---------	------------	----

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Coding & Robotica(scuola primaria)	€ 5.082,00
dal coding all'informatica(scuola secondaria di I grado)	€ 5.082,00
Dal pensiero computazionale all'informatica(scuola secondaria)	€ 5.082,00
Dal coding all'informatica(scuola primaria)	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 20.328,00</b>

### Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**  
**Titolo: Coding & Robotica(scuola primaria)**

#### Dettagli modulo



<b>Titolo modulo</b>	Coding & Robotica(scuola primaria)
<b>Descrizione modulo</b>	La nostra scuola dispone di n. 5 Kit LEGO education MINDSTORMS NXT programmabili attraverso l'utilizzo del software MicromondiEX. Per dare continuità alla progettazione già avviata nell'annualità 2013/14 che prevedeva l'attivazione di un corso legato alla conoscenza del software Micromondi EX applicato alla robotica, volto a favorire l'acquisizione di competenze logiche matematiche attraverso l'utilizzo del linguaggio LOGO, si propone un corso di approfondimento sull'uso "intelligente" del PC. Tale richiesta si basa sull'esigenza della scuola di promuovere lo sviluppo delle capacità critiche, logiche e creative, ma anche l'utilizzo della programmazione, della robotica e del gioco per la risoluzione di problemi concreti, che facciano capire l'importanza della Matematica in tutte le attività umane. Il modulo 'Coding e Robotica' rivolto ad alunni di 9/10 anni, delle classi quarte di scuola primaria, mirerà alla promozione dello sviluppo delle competenze informatiche che avvicineranno gli alunni al mondo della 'programmazione' di macchine intelligenti da governare, dalla progettazione alla realizzazione.
<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/03/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE8BH02A
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Coding & Robotica(scuola primaria)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: dal coding all'informatica(scuola secondaria di I grado)**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	dal coding all'informatica(scuola secondaria di I grado)
----------------------	--



<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'obiettivo principale del modulo è quello di educare al "pensiero computazionale" attraverso la programmazione (coding) per passare all'informatica. Il percorso è rivolto agli alunni delle classi prime di scuola secondaria, che già quest'anno, nelle attuali quinte scuola primaria, hanno lavorato sul coding, costoro proseguiranno con un corso di coding più avanzato, con avvio all'uso dell'informatica più consapevole. Si parte da un'alfabetizzazione digitale, per arrivare allo sviluppo del pensiero computazionale, per educare gli alunni ad affrontare le tecnologie del futuro come utenti attivi. Le attività si realizzeranno attraverso una didattica laboratoriale basata su lezioni interattive condotte in ambiente digitale.</p> <p>Gli strumenti didattici previsti sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Strumentazione informatica: (tablet, computer, proiettori, etc.);</li> <li>•materiale software free: (presentazioni PPT, PDF, Siti internet);</li> <li>•attività unplugged: proposte di attività inerenti la programmazione senza computer;</li> <li>•Piattaforma <a href="http://programmaitfuturo.it">http://programmaitfuturo.it</a></li> <li>•Ambiente Scratch: software installabile ed utilizzabile offline, disponibile per le piattaforme Windows, macOS e GNU/Linux</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/03/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAMM8BH018
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: dal coding all'informatica(scuola secondaria di I grado)

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: Dal pensiero computazionale all'informatica(scuola secondaria)**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Dal pensiero computazionale all'informatica(scuola secondaria)
----------------------	--



<b>Descrizione modulo</b>	Il modulo è rivolto agli alunni che hanno già partecipato , nel corso dell'anno scolastico 2016/2017 ai progetti attivati dalla scuola:Coding e cl@sse digitale e che nell'a.s. 2017/2018 frequenteranno la II classe di scuola secondaria di I grado.Per costoro si prevede un uso più consapevole dei mezzi informatici. A partire dal saper rappresentare i dati o i risultati di un problema,si procederà all'avvio al linguaggio di programmazione,ai linguaggi per il web; agli stili e contenuti, alla realizzazione di pagine web .Attraverso la selezione e l'utilizzo di strumenti tecnologici che favoriscono la produttività in gruppo e lo sviluppo collaborativo, si mirerà allo sviluppo di applicazioni che sfruttino interfacce conversazionali, e intelligenza artificiale con realizzazione di serious games.
<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/03/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAMM8BH018
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Dal pensiero computazionale all'informatica(scuola secondaria)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**  
**Titolo: Dal coding all'informatica(scuola primaria)**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Dal coding all'informatica(scuola primaria)
----------------------	---



<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'obiettivo principale del modulo è quello di educare al "pensiero computazionale" attraverso la programmazione (coding) per passare all'informatica. Il modulo è dedicato agli alunni di scuola primaria che nel corso dell'a.s. 2016/2017 hanno già partecipato alle esperienze di coding. Si parte da un'alfabetizzazione digitale, per arrivare allo sviluppo del pensiero computazionale, per educare gli alunni ad affrontare le tecnologie del futuro come utenti attivi. Le attività si realizzeranno attraverso una didattica laboratoriale basata su lezioni interattive condotte in ambiente digitale.</p> <p>Gli strumenti didattici previsti sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Strumentazione informatica: (tablet, computer, proiettori, etc.);</li> <li>•materiale software free: (presentazioni PPT, PDF, Siti internet);</li> <li>•attività unplugged: proposte di attività inerenti la programmazione senza computer;</li> <li>•Piattaforma <a href="http://programmaitfuturo.it">http://programmaitfuturo.it</a></li> <li>•Ambiente Scratch: software installabile ed utilizzabile offline, disponibile per le piattaforme Windows, macOS e GNU/Linux</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	08/01/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/03/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE8BH03B
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Dal coding all'informatica(scuola primaria)

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



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 37745)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 20.328,00
<b>Massimale avviso</b>	€ 25.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	1543/A19
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	16/03/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	1544/A19
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	17/03/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	27/03/2017 11:29:07
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì
<b>Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Coding &amp; Robotica</u> (scuola primaria)	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>dal coding all'informatica</u> (scuola secondaria di I grado)	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Dal pensiero computazionale all'informatica</u> (scuola secondaria)	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Dal coding all'informatica</u> (scuola primaria)	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "Il pensiero va in palestra"</b>	<b>€ 20.328,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 20.328,00</b>	<b>€ 25.000,00</b>



UNIONE EUROPEA

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 IST.COMPR. PELLEZZANO  
(SAIC8BH007)



## Candidatura N. 34277

### 1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base

#### Sezione: Anagrafica scuola

##### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	IST.COMPR. PELLEZZANO
<b>Codice meccanografico</b>	SAIC8BH007
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA N.RUSSO, 7
<b>Provincia</b>	SA
<b>Comune</b>	Pellezzano
<b>CAP</b>	84080
<b>Telefono</b>	089568134
<b>E-mail</b>	SAIC8BH007@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it
<b>Numero alunni</b>	804
<b>Plessi</b>	SAAA8BH014 - COLOGNA SAAA8BH025 - COPERCHIA SAAA8BH036 - PELLEZZANO-CAPEZZANO SAAA8BH047 - SCUOLA INFANZIA DI PELLEZZANO SAAA8BH058 - SCUOLA INFANZIA DI CAPRIGLIA SAEE8BH019 - CAPEZZANO VIA AMENDOLA SAEE8BH02A - CAPEZZANO-VIA DELLA QUERCIA SAEE8BH03B - COPERCHIA SAEE8BH04C - SCUOLA PRIMARIA DI CAPRIGLIA SAEE8BH05D - SCUOLA PRIMARIA DI PELLEZZANO SAMM8BH018 - PELLEZZANO SC.SEC I GRADO



## 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 de ll'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche e per la scuola de ll'infanzia	Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento della consapevolezza della diversità culturale (anche attraverso la scoperta di lingue diverse) Sperimentazione di materiali e strumenti (anche multimediali) per realizzare un'attività musicale Aumento del controllo/coordinazione del corpo
10.2.2 C ompeten ze di base	10.2.2A Compete nze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 34277 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	Inglese per tutti	€ 5.082,00
Musica	"Senti chi suona!"	€ 5.082,00
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	Muoviamoci insieme	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 15.246,00</b>

### Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Lingua madre	Laboratorio di scrittura creativa scuola primaria1	€ 5.082,00
Lingua madre	Laboratorio di scrittura creativa scuola secondaria	€ 5.082,00
Lingua madre	laboratorio di scrittura creativa scuola primaria 2	€ 5.082,00
Matematica	Laboratorio di matematica creativa scuola primaria1	€ 5.082,00
Matematica	laboratorio di matematica creativa scuola secondaria di I grado	€ 5.082,00
Matematica	laboratorio di matematica creativa scuola primaria 2	€ 5.082,00
Lingua straniera	Laboratorio di lingua inglese scuola secondaria di I grado	€ 5.082,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	laboratorio di lingua inglese scuola primaria	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 40.656,00</b>



## 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: WWW.CRE(O)ATTIV(O)AMENTE.BIMBO

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il progetto è percorso laboratoriale che vede i bambini cinquenni (classe ponte),attivi protagonisti in un ambiente che ne sostiene l'apprendimento nello scegliere contenuti concettualmente dominabili in relazione alla fascia di età cui si rivolgono, nell'approntare e proporre strumenti (anche questi sia di tipo operativo, sia concettuale) che stimolino, nei bambini, quella riflessività che rappresenta la condizione per passare dal fare al saper fare e al saper essere.</p> <p>Il percorso esperienziale scelto nasce dalla consapevolezza della dimensione senso-percettiva tipica e alla base di ogni forma di conoscenza nel bambino,dell'importanza dell'aspetto motivazionale e la successiva gratificazione che il bambino manifesta nell'atto del "creare", dando forma e significato alla "materia". Nell'ambito del progetto si darà vita a tre laboratori , uno di lingua inglese, uno di musica e uno di psicomotricità.progettati e cogestiti con i genitori Le attività si svolgeranno di sabato. La Scuola ha attivato già da anni attività laboratoriali che investono la Scuola dell'Infanzia, all'interno di una macroarea continuità che tende a rafforzare l'idea di un curriculum verticale, senza strappi di sorta nell'azione di "costruzione" identitaria. Si intende proseguire un'azione progettuale messa in atto sin dall'a.s. 2015/2016, in fase sperimentale, attraverso l'organico di potenziamento, e poi meglio formalizzata, nell'a.s. 2016/2017, in attività laboratoriali, svolte di sabato, in orario aggiuntivo. Le attività hanno ottenuto il consenso e l'entusiasmo delle famiglie, per questo se ne ripropone l'impianto.I moduli sono comunque aperti anche alla presenza dei formatori BIMED(partner nel progetto) quali coattori di supporto per attività inclusive.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del 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  
Ufficio IV

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

Scuola IST.COMPR. PELLEZZANO  
(SAIC8BH007)

## Contesto di riferimento

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

Il territorio di Pellezzano non ha una forte natura identificativa, geograficamente prossimo alla città di Salerno è percepito più come zona periferica che come territorio con una propria identità. La tipologia della popolazione è eterogenea: l'attività agricola ed artigianale è limitata ad aree ancora non toccate dalla forte urbanizzazione avvenuta nell'intero comune che è luogo di approdo di residenti che spesso svolgono attività lavorativa in città. I bambini al termine delle attività scolastiche non possono fruire di attività extrascolastiche gratuite per lo svago nel tempo libero. Spesso i bambini di famiglie meno abbienti trascorrono il proprio tempo libero davanti al computer ed alla tv o giocando al parco o per strada. Ciò molto frequentemente favorisce la trasmissione di modelli culturali ed educativi poco stimolanti, per l'uso di linguaggi e dinamiche relazionali. Dal punto di vista degli apprendimenti la scuola non riesce ad assicurare esiti uniformi tra le varie classi. Tale varianza influenza le percentuali generali. Nell'Istituto sono presenti alcune forme di abbandono "mascherato", che fanno sì che la prevenzione assuma un'importanza fondamentale e prenda il via, attraverso azioni di orientamento, sin dalla scuola dell'infanzia.

## Obiettivi del progetto

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

-Offrire opportunità alle bambine e ai bambini di sviluppare le competenze, attraverso lo sviluppo di abilità sensoriali, percettive, motorie, linguistiche, intellettive -Sviluppare le capacità culturali e cognitive di produzione e interpretazione di messaggi, testi e situazioni mediante l'utilizzo di una molteplicità ordinata di strumenti linguistici e capacità rappresentative.- Valorizzare il gioco, l'esplorazione e la ricerca quali metodologie privilegiate di apprendimento e relazione.-Partire dalla curiosità tipica del bambino per orientare la conoscenza e lo sviluppo di strategie di pensiero.-Attivare esperienze esplorative e di ricerca di varie tipologie di linguaggio e differenti situazioni comunicative.-Implementare una didattica finalizzata a favorire esperienze comunicative ed espressive e condotte autonome. -Favorire la continuità educativa e didattica attraverso il mantenimento del processo di apprendimento, facilitando un passaggio graduale e sereno da un ordine all'altro di scuola.-Attivare azioni di orientamento fin dalla scuola dell'Infanzia, implementando i livelli di "autoefficacia".-Prevenire forme di disagio scolastico.



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 IST.COMPR. PELLEZZANO  
(SAIC8BH007)

### 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 destinatari sono gli alunni cinquenni, ovvero i frequentanti l'ultimo anno della scuola dell'Infanzia. I Bisogni formativi degli alunni vengono rilevati attraverso il certificato delle competenze. Nel nostro Istituto, anche la scuola dell'infanzia, benché non soggetta a prescrizioni, si avvale di strumenti che guidano e orientano i docenti nell'osservazione dei bambini quali il certificato delle competenze, elaborato sulla base dei Traguardi tratti dalle Indicazioni Nazionali 2012, ulteriori informazioni vengono tratte dalle prove di ingresso alla classe prima S.primaria. Dalle rilevazioni emergono l'esigenza di vivere esperienze significative di apprendimento, la necessità di potenziamento di attività e modalità di lavoro che contribuiscano alla crescita integrale degli alunni, l'esigenza di implementare la capacità di sostenere il passaggio da un ordine di scuola all'altro, anche attraverso il rafforzamento delle competenze chiave. Le Aspettative delle famiglie, rilevate attraverso il questionario di gradimento dell'offerta formativa, proposto in itinere e a conclusione dell'a.s. e dal confronto con i genitori, nei diversi momenti collegiali, evidenziano la necessità di implementare l'offerta formativa attraverso proposte progettuali finalizzate allo sviluppo delle competenze.

### **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.*

Il tempo della scuola rappresenta un indicatore del progetto complessivo, l'istituzione educativa intende perseguire obiettivi anche a valenza "sociale" del tempo offerto ai suoi utenti: gli allievi e i genitori.

Il progetto, se autorizzato, verrà svolto a cadenza settimanale. Viene prevista l'apertura della scuola di sabato, giorno in cui normalmente le attività didattiche sono sospese. Si è pensato a questo tipo di apertura, in considerazione del fatto che, su richiesta di molte famiglie, già quest'anno scolastico si è garantito questo tipo di apertura, per cinque sabati, attraverso attività laboratoriali nella Scuola dell'Infanzia. L'iniziativa ha sortito molti consensi ed è stata favorevolmente accolta dalle famiglie.

L'apertura di sabato, quindi, diventa la scelta sulla quale convogliano la domanda sociale dei genitori ed la possibile risposta dell'istituzione educativa in termini di attività offerte.

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

L'Istituto collabora con l'Associazione Bimed (Biennale delle arti e delle scienze del Mediterraneo-Associazioni di Enti Locali per l'educazione e la cultura-Ente di formazione per docenti accreditato MIUR) per iniziative formative gratuite .

Nel caso della presente proposta progettuale l'associazione dichiara il proprio impegno a prendere parte alla realizzazione del progetto attraverso la stipula di un partenariato finalizzato a garantire risorse formative e informative, tradizionali e online volte all'intera comunità educante (compresi famiglie e territorio) mettendo a disposizione anche infrastrutture materiali e immateriali e percorsi di ricerca pedagogica in favore dell'ottimizzazione del progetto. Si riserva inoltre l'intervento nel ruolo più idoneo alla professionalità dei membri di cui l'associazione è composta.



## 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.*

L'insieme delle attività è rappresentativo di un'articolazione che guarda agli studenti e ai fruitori diretti e indiretti dell'attività (*apparato scolastico nel suo insieme*) come a una COMUNITA' che dall'azione deve trarre occasioni di crescita comune. Gli approcci metodologici innovativi sono basati su: 1) la teoria del self-efficacy (autoefficacia) di A. Bandura: l'insieme di convinzioni che le persone possiedono riguardo alle proprie capacità di organizzare ed eseguire azioni necessarie al raggiungimento dei propri scopi determinano: la modalità di reazione alle difficoltà della vita, l'entità dello sforzo e la capacità di perseverare di fronte agli ostacoli e alle esperienze di fallimento; la quantità di stress e depressione vissuta. Le aspettative di autoefficacia potranno modificarsi attraverso: a) esperienze dirette, come la constatazione di miglioramenti rilevati nel proprio comportamento e nelle proprie prestazioni; b) esperienze vicarie (modeling); c) metodi verbali, come consigli, persuasioni e suggestioni, autoistruzioni e tecniche di autocontrollo) cambiamenti dello stato di tensione emozionale. In senso stretto le metodologie didattiche utilizzate sono: Cooperative Learning, Simulazione/Role playing, groupwork, Brainstorming, elaborazione di modelli, strumenti, semplificazioni.

## 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 altre azioni del PON-FSE.*

**Il progetto non si pone in continuità con altri progetti PON/FSE per la scuola infanzia. Iniziative analoghe sono state attivate per la scuola primaria e secondaria.**

**Il progetto si pone in continuità con altre iniziative poste in essere nell'anno scolastico in corso: IL CUORE PULSANTE DELLA PROGETTAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA e il progetto WWW.CRE(O)ATTIV(O)AMENTE.BIMBO (progettazione realizzata attraverso la flessibilità oraria) Legge 107/2015 comma 7 Obiettivi: f) alfabetizzazione all'arte, alle tecniche i) potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio; m) valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale. Laboratori creativi di sabato.**

## 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 attuerà una pedagogia inclusiva fondata su quattro punti (Dai documenti dell'UNESCO):

1. tutti i bambini possono imparare; 2. tutti i bambini sono diversi; 3. la diversità è un punto di forza; 4. l'apprendimento si intensifica con la cooperazione tra insegnanti, genitori e comunità.

Le misure che saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti partiranno quindi dalla differenziazione dei percorsi; dal riconoscimento e la valorizzazione dell'alterità; dalla diversità come un punto di forza sia della socializzazione che dell'apprendimento; dalla puntualizzazione sulle sinergie delle competenze e delle risorse, oltre che del lavoro di rete.

Verranno organizzate ed animate situazioni di apprendimento a partire dalle rappresentazioni degli alunni dagli errori e dagli ostacoli all'apprendimento, suscitando il desiderio di apprendere. La presenza dei genitori nella fase di progettazione e gestione del progetto aiuterà ad animare riunioni d'informazione e di dibattito coinvolgendoli nella valorizzazione della costruzione delle competenze anche a vantaggio di quei destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale.

## 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.*

All'avvio delle attività formative verrà proposto un Questionario di ingresso per la valutazione delle aspettative dei genitori per acquisire informazioni relative alla percezione dei genitori nei confronti del percorso formativo. In itinere verrà utilizzato il tableau de bord, così che attraverso la registrazione delle osservazioni, del tutor o del docente, si attui una valutazione indiretta sia degli aspetti legati all'apprendimento sia delle espressioni di gradimento dei partecipanti (es. il clima d'aula, il livello di partecipazione). Un Questionario modulare per la valutazione finale di gradimento sarà rivolto ai genitori al termine delle attività d'aula in modo da consentire di rilevare la percezione relativa alla soddisfazione dei genitori in uscita. I risultati elaborati saranno organizzati in un rapporto di valutazione.

A lunga distanza verrà effettuata la valutazione della ricaduta sulle conoscenze abilità e competenze nel corso del primo anno di scuola primaria.



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

UNIONE EUROPEA

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

MIUR

Scuola IST.COMPR. PELLEZZANO  
(SAIC8BH007)

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

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

Il progetto sarà comunicato alla comunità scolastica e al territorio utilizzando i consueti canali di trasmissione delle informazioni (sito , volantini pubblicitari, email, what,app)

La sostenibilità del modulo è confermata dalla certezza che i benefici prodotti dall'intervento continueranno a essere percepiti una volta concluso l'intervento. La sostenibilità è rinvenibile anche nel grado di coinvolgimento dei co-attori, nella capacità di incidere positivamente sulla crescita sociale degli alunni , incrementando le competenze relazionali e cognitive e il background culturale. Il modulo ha caratteristiche standardizzabili e quindi trasferibili al di là delle differenze dei contesti, può essere diffuso e conosciuto ed è replicabile in quanto coerente alle Indicazioni Nazionali MIUR. in ogni caso viene prevista una documentazione, diffusa attraverso il sito dell'Istituto, Il Collegio dei Docenti, i consigli di classe/interclasse sin dalla fase di presentazione della proposta del progetto si impegnano a trasferire nelle valutazioni curriculari degli/delle alunni/e partecipanti i risultati conseguiti nei percorsi formativi offerti dal PON.



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 IST.COMPR. PELLEZZANO  
(SAIC8BH007)

**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 progetto ha l'obiettivo di innovare le pratiche educative e didattiche, ma anche di reimpostare i rapporti con le famiglie e investire su modalità diverse di relazionarsi e comunicare con loro, investendoli pienamente nel compito educativo.

E' previsto un coinvolgimento diretto dei genitori nei percorsi di crescita dei bambini, sin dalla progettazione.

Ai genitori verrà data la possibilità di partecipare all'attività scolastica, sia perché possano seguire più consapevolmente il percorso di apprendimento dei propri figli ed esercitare un'attenzione particolare al loro processo di crescita e maturazione, sia perché possano interagire nelle attività modulari come attori di supporto e /o attori coinvolti in attività.

La fase di progettazione dei moduli, ha visto il coinvolgimento dei genitori rappresentanti del C.d.I. per l'elaborazione di moduli funzionali alla partecipazione dei genitori.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione scolastica o previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
IL CUORE PULSANTE DELLA PROGETTAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	36	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf</a>
WWW.CRE(O)ATTIV(O)AMENTE.BIMBO	37	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All egato
L'associazione dichiara il proprio impegno a prendere parte alla realizzazione del progetto attraverso la stipula di un partenariato finalizzato a garantire risorse formative e informative, tradizionali e online volte all'intera comunità educante (compresi famiglie e territorio) mettendo a disposizione anche infrastrutture materiali e immateriali e percorsi di ricerca pedagogica in favore dell'ottimizzazione del progetto. Si riserva inoltre l'intervento nel ruolo più idoneo alla professionalità dei membri di cui l'associazione è composta.	1	Biennale Arti e Scienze del Mediterraneo	Dichiarazione di intenti	1345/C1	15/03/2017	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Inglese per tutti	€ 5.082,00
"Senti chi suona!"	€ 5.082,00
Muoviamoci insieme	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 15.246,00</b>



## Sezione: Moduli

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Educazione bilingue - educazione plurilingue**  
**Titolo: Inglese per tutti**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Inglese per tutti
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Le Indicazioni Nazionali evidenziano l'importanza di offrire occasioni di sperimentazione della pluralità linguistica esistente. I bambini se efficacemente guidati possono apprendere una seconda lingua in un contesto motivante e naturale. Le finalità del modulo prevedono la sollecitazione della curiosità verso l'apprendimento della lingua straniera, la presa di coscienza dell'esistenza di altri codici linguistici, l'offerta di altri sistemi comunicativi, nonché la facilitazione di forme collaborative nel gruppo di pari e l'arricchimento dello sviluppo cognitivo che consenta ai bambini di acquisire maggiore sicurezza e fiducia nelle proprie capacità comunicative.</p> <p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</p> <p>Comprendere messaggi di uso quotidiano; acquisire atteggiamenti di apertura verso culture diverse, per prevenire pregiudizi razziali; sviluppare competenze di comunicazione ed interazione; sviluppare e favorire la capacità di ascolto e di attenzione; offrire ai bambini attività diversificate, rispettando stili e tempi di apprendimento di ciascuno.</p> <p>Il gioco sarà il principale mezzo attraverso il quale verrà veicolato l'insegnamento della lingua straniera.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	28/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	23/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Educazione bilingue - educazione plurilingue
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAAA8BH025
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Inglese per tutti

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



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 IST.COMPR. PELLEZZANO  
(SAIC8BH007)

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Musica**  
**Titolo: "Senti chi suona!"**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	"Senti chi suona!"



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>L'incontro con il linguaggio dei suoni può essere occasione di crescita culturale e sociale per ogni bambino. L'educazione per la musica deve iniziare fin dalla nascita, compito delle famiglie, della scuola dell'infanzia sviluppare la sensibilità del bambino. La voce è lo strumento accessibile a tutti: il più libero e il più bello. La musica è un linguaggio trasversale e come tale abbraccia il linguaggio verbale e non verbale. Le diverse attività devono far vivere ai bambini concrete esperienze di incontro con la musica. Componente indispensabile è quindi l'operatività dei bambini stessi, valorizzando le attitudini di ognuno e attivando la capacità di usare i suoni per comunicare ed esprimersi. Il progetto intende favorire lo sviluppo del contatto sociale e delle capacità di interagire con gli altri:- favorire la conoscenza dei bambini di sezioni diverse;- affinare le capacità di ascolto;- accrescere l'autostima e l'educazione al lavoro insieme;- promuovere la relazione con i compagni;- sviluppare il gusto estetico e la sensibilità musicale.</p> <p>Obiettivi formativi- giocare con la voce;- saper valorizzare l'identità musicale a scuola;- discriminare suoni e rumori presenti negli ambienti conosciuti;- esplorare notazioni intuitive ricorrendo a facili simbolizzazioni;- usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo e al movimento di tutto il corpo;- scandire la pulsazione ritmica di un canto con gesti, suoni e strumenti;- saper riconoscere tramite lettura e disegni facili valori ritmici;- saper intonare facili canti proposti sotto forma di spartito musicale per ritrovare in esso le note e i ritmi già conosciuti;- saper controllare in modo finalizzato la respirazione;- saper apprendere i parametri musicali;- saper ascoltare brevi brani e interpretarli a livello grafico pittorico;- saper cantare in coro controllando l'uso della voce;- sviluppare la socialità e la comunicazione mettendo in pratica anche le proposte dei compagni;- utilizzare la musica come canale comunicativo per favorire l'aggregazione tra gli alunni della scuola dell'infanzia.</p> <p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze nei Campi di esperienza Il sè e l'altro: Il bambino conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppa un senso di appartenenza. Gioca e lavora in modo costruttivo con gli altri bambini. Il corpo e il movimento: Prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività e di destrezze. Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. Immagini, suoni, colori: Il bambino sviluppa interesse per l'ascolto della musica. Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e di produzione musicale utilizzando viso, corpo e oggetti. I discorsi e le parole: Il bambino sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni. La conoscenza del mondo :Il bambino si orienta nel tempo della vita quotidiana.-E' curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Il laboratorio 'Senti chi suona' propone l'ascolto della musica in modo creativo, i bambini diventano protagonisti attraverso giochi, danze e drammatizzazioni.'Ascolto guidato' : si propone di affinare l'attitudine all'ascolto, insegnando a cogliere gli elementi fondamentali del linguaggio musicale.'Canto corale' : si intende attivare un coro della scuola dell'infanzia. Percorso. Interpretare la musica con il corpo o con gli oggetti;. Sviluppare il senso del ritmo, con il corpo e con gli strumenti;. Avviare i bambini all'ascolto di musica classica, tradizionale e popolare per aiutarli a percepire le proprie emozioni, ad esprimere con la voce e rappresentarle con tecniche grafiche pittoriche;. battere mani e piedi con scansione ritmica;. muoversi ritmicamente coordinando movimenti insieme ai compagni;. ascoltare, ripetere, memorizzare canti e filastrocche tradizionali. Competenze attese: Sviluppo di capacità di gestione dei rapporti interpersonali e di modalità comunicative organizzare e consapevoli. Acquisizione di atteggiamenti positivi verso l'impegno scolastico. Affinare delle tecniche vocali e strumentali. Capacità di partecipare in modo coordinato e razionale ad esecuzione collettive ( ascoltare, andare a tempo, rispettare i turni). Sviluppo di capacità di produzione e presentazione di un prodotto finito.</p>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>28/10/2017</p>



<b>Data fine prevista</b>	23/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Musica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAAA8BH025
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "Senti chi suona!"

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)**

**Titolo: Muoviamoci insieme**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Muoviamoci insieme
----------------------	--------------------



<b>Descrizione modulo</b>	<p>Attraverso la psicomotricità preventivo-educativa ai bambini viene offerta l'opportunità di sperimentarsi all'interno di percorsi psicomotori caratterizzati dall'esperienza diretta con i materiali di gioco e da un preciso lavoro di percezione e regolazione delle abilità corporee, attraverso il confronto con lo spazio, il tempo, gli oggetti, i compagni.</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorire lo sviluppo delle abilità motorie e far prendere coscienza della globalità del proprio corpo e delle sue possibilità.</li> <li>• Promuovere l'espressività corporea individuando eventuali problematiche d'inibizione motoria.</li> <li>• Aumentare la consapevolezza corporea, favorendo la strutturazione dello schema corporeo.</li> <li>• Promuovere il controllo dell'aggressività ed impulsività .</li> <li>• Promuovere le tappe principali della socializzazione (rispetto delle regole, rispetto del turno, capacità di collaborare con il gruppo dei pari, etc.)</li> <li>• Favorire lo sviluppo dell'organizzazione spaziale: orientamento e concetti topologici semplici (dentro, fuori, sopra, sotto, davanti, dietro, di fianco, aperto, chiuso, vicino, lontano), riconoscimento di forme geometriche semplici, lateralità .</li> <li>• Favorire l'organizzazione temporale (in particolare concetti di "prima/poi" e "partenza/arrivo") e il concetto di ritmo.</li> </ul> <p><b>METODOLOGIE DI LAVORO CON I BAMBINI</b></p> <p>Il progetto prevede una fase iniziale finalizzata alla conoscenza degli altri e del nuovo ambiente. Sarà quindi presentato ai bambini lo spazio, il materiale (un oggetto alla volta), e verranno impostate le regole . I bambini capiranno che lo spazio psicomotorio è un ambiente protetto in cui essi possono esprimersi liberamente senza sentirsi giudicati, imparando a rapportarsi con i coetanei.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p>L'esperienza rappresenta un percorso utile:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sia dal punto di vista didattico;</li> <li>• sia dal punto di vista psicologico.</li> </ul> <p>Il progetto prevede che alla fine del percorso gli alunni riescano a scoprire, imparare a conoscere, valutare , risolvere problemi solo attraverso il fare per prove e tentativi; l'errore pratico motorio rappresenta la molla della conquista.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	28/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	23/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAAA8BH025
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola dell'infanzia)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Muoviamoci insieme

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



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola IST.COMPR. PELLEZZANO  
(SAIC8BH007)

	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------



## Articolazione della candidatura

### 10.2.2 - Competenze di base

#### 10.2.2A - Competenze di base

##### Sezione: Progetto

#### Progetto: A SCUOLA DI COMPETENZE

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il progetto è stato elaborato in continuità e coerenza con il PTOF e con gli obiettivi strategici enucleati nel PdM, a partire dalle linee di indirizzo condivise con il Collegio dei docenti a seguito della partecipazione dei risultati del RAV. Partendo dall'analisi dei dati emersi dal RAV e dalla restituzione degli esiti INVALSI, il gruppo di miglioramento, su delega del Collegio, ha proceduto, negli ultimi due anni a proporre e seguire percorsi didattici alternativi e strumenti più adeguati ad un apprendimento efficace e permanente. Coerentemente con le priorità dell'istituto il presente progetto offre l'occasione di implementare tecniche laboratoriali e cooperative modificando il setting nelle classi. Il progetto prevede attività didattiche basate sulla centralità dei corsisti e sull'uso delle discipline come mezzo per comunicare con spontaneità e naturalezza. L'ambiente di apprendimento pensato per lo sviluppo di competenze della lingua italiana, della lingua inglese e della matematica, mira a favorire l'acquisizione di competenze chiave facendo esperienze e avvalendosi anche di supporti multimediali e di materiali didattici strutturati. In linea con la Macroarea progettuale presente nel nostro PTOF si intende agire con gli alunni delle classi ponte con una progettazione, condivisa con la componente genitoriale. Il progetto per la scuola primaria prevede più moduli della stessa tipologia per ampliare la platea dei possibili beneficiari dei percorsi formativi. I moduli sono comunque aperti alla presenza dei genitori e dei formatori BIMED (partner nel progetto) quali coattori di supporto per attività inclusive.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

#### Contesto di riferimento

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

Il territorio di Pellezzano non ha una forte natura identificativa, geograficamente prossimo alla città di Salerno è percepito più come zona periferica che come territorio con una propria identità. La tipologia della popolazione è eterogenea: l'attività agricola ed artigianale è limitata ad aree ancora non toccate dalla forte urbanizzazione avvenuta nell'intero comune che è luogo di approdo di residenti che spesso svolgono attività lavorativa in città. I ragazzi al termine delle attività scolastiche non possono fruire di attività extrascolastiche gratuite per lo svago nel tempo libero. Spesso i ragazzi di famiglie meno abbienti trascorrono il proprio tempo libero davanti al computer ed alla tv o giocando al parco o per strada. Ciò molto frequentemente favorisce la trasmissione di modelli culturali ed educativi poco stimolanti, per l'uso di linguaggi e dinamiche relazionali. Dal punto di vista degli apprendimenti la scuola non riesce ad assicurare esiti uniformi tra le varie classi. Tale varianza influenza le percentuali generali. Nell'Istituto sono presenti alcune forme di abbandono "mascherato", che fanno sì che la prevenzione assuma un'importanza fondamentale e prenda il via attraverso azioni di rafforzamento dei livelli di autoefficacia.

## Obiettivi del progetto

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

- Attivare nuove strategie relative alla didattica della lingua italiana, della lingua inglese e della matematica.
- Ridurre la varianza interna e tra plessi dell'istituto dei dati INVALSI intervenendo sull'equità degli esiti e accrescendo il valore aggiunto della scuola attraverso una personalizzazione dei percorsi.
- Utilizzare i nuclei fondanti delle discipline linguistico - matematiche come strumenti di attivazione della competenza.
- Innalzare i livelli di prestazione, attraverso azioni formative di consolidamento e/o potenziamento per gli studenti in orario extracurricolare.
- Proporre ed attivare percorsi didattici laboratoriali contraddistinti da connotazioni ludiche e collaborative.
- Generalizzare e consolidare per tutti gli alunni metodologie a forte valenza inclusiva: interattive, laboratoriali, metacognitive, partecipate e cooperative e ludiche allo scopo di intercettare bisogni speciali e favorire apprendimenti funzionali ai traguardi di sviluppo delle competenze alla fine del primo ciclo.
- Integrare e potenziare le aree disciplinari di base (lingua italiana, lingua inglese, matematica).
- Realizzare equità.

## 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 destinatari sono gli alunni delle classi quinte della scuola primaria e gli alunni delle classi prime della scuola secondaria, ovvero le classi ponte. I Bisogni formativi degli alunni vengono rilevati attraverso le prove strutturate adottate dall'Istituto come modalità di rilevazione degli apprendimenti, i dati INVALSI e il certificato delle competenze. Dalle rilevazioni emergono l'esigenza di vivere esperienze significative di apprendimento, la necessità di potenziamento di attività e modalità di lavoro che contribuiscano alla crescita integrale degli alunni, l'esigenza di implementare la capacità di ammortizzare eventuali traumi nel passaggio da un ordine di scuola all'altro, anche attraverso il rafforzamento delle competenze chiave. Le aspettative delle famiglie, rilevate attraverso il questionario di gradimento dell'offerta formativa, proposto in itinere e a conclusione dell'a.s. e dal confronto con i genitori, nei diversi momenti collegiali, evidenziano la necessità di implementare l'offerta formativa attraverso proposte progettuali finalizzate allo sviluppo delle competenze.



### **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.*

Il tempo della scuola rappresenta un indicatore del progetto complessivo, l'istituzione intende perseguire obiettivi anche a valenza "sociale" del tempo offerto ai suoi utenti: gli allievi e i genitori.

Il progetto, se autorizzato, verrà svolto a cadenza settimanale. Viene prevista l'apertura della scuola di pomeriggio, per ogni modulo. Si è pensato a questo tipo di apertura, in considerazione del fatto che, su richiesta di molte famiglie, già quest'anno scolastico si è garantito questo tipo di apertura, con attività progettuali rivolte sia alla platea di alunni di scuola Primaria sia di Scuola Secondaria di I grado. L'iniziativa ha sortito molti consensi ed è stata favorevolmente accolta dalle famiglie.

L'apertura di pomeriggio, quindi, diventa la scelta sulla quale convogliano la domanda sociale dei genitori e la possibile risposta dell'istituzione educativa in termini di attività offerte.

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

L'Istituto collabora con l'Associazione Bimed (Biennale delle arti e delle scienze del Mediterraneo-Associazioni di Enti Locali per l'educazione e la cultura-Ente di formazione per docenti accreditato MIUR) per iniziative formative gratuite .

Nel caso della presente proposta progettuale l'associazione dichiara il proprio impegno a prendere parte alla realizzazione del progetto attraverso la stipula di un partenariato finalizzato a garantire risorse formative e informative, tradizionali e online volte all'intera comunità educante (compresi famiglie e territorio) mettendo a disposizione anche infrastrutture materiali e immateriali e percorsi di ricerca pedagogica in favore dell'ottimizzazione del progetto. Si riserva inoltre l'intervento nel ruolo più idoneo alla professionalità dei membri di cui l'associazione è composta.



## 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.*

L'insieme delle attività risponde a un'articolazione che guarda agli studenti e ai fruitori diretti/indiretti (*apparato scolastico nel suo insieme*) come a una COMUNITA' che dall'azione può trarre occasioni di crescita comune. L'approccio metodologico è basato sulla teoria del self-efficacy di A. Bandura: l'insieme di convinzioni che le persone possiedono riguardo alle proprie capacità di organizzare ed eseguire azioni necessarie al raggiungimento dei propri scopi determinano: la modalità di reazione alle difficoltà della vita, l'entità dello sforzo e la capacità di perseverare di fronte agli ostacoli e alle esperienze di fallimento, la quantità di stress e depressione vissuta. Le aspettative di autoefficacia potranno modificarsi attraverso: a) esperienze dirette, come la constatazione di miglioramenti rilevati nel proprio comportamento e nelle proprie prestazioni; b) esperienze vicarie; c) metodi verbali, come consigli, persuasioni e suggestioni, autoistruzioni e tecniche di autocontrollo; d) cambiamenti dello stato di tensione emozionale. In senso stretto, quindi, le metodologie didattiche utilizzate sono quelle della discussione, Cooperative Learning e Simulazione/Role playing, group-work, conversazione, Brainstorming, informazione, ricerca d'aula, elaborazione di modelli e strumenti, semplificazioni.

## 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 altre azioni del PON-FSE.*

IL progetto ha connessioni con progetti già realizzati con altre azioni del PON-FSE con i quali si pone in continuità: C-1-FSE-2013-2650-B-1.A-FESR06\_POR\_CAMPANIA-2011-110- -B-1.B-FESR06\_POR\_CAMPANIA-2011-142- -C-1-FSE-2011-2190- -F-1-FSE-2011-394 IL progetto ha connessioni con progetti in essere presso la scuola: Macroprogetto D' Istituto Continuità- Orientamento"-Progetto educativo Inclusion Lab -SCUOLA PRIMARIA: PROGETTO "Un libro nel mio zaino" PROGETTO Biblioteca Progetto POTENZIAMENTO MIGLIORAMENTO INVALSI Progetto potenziamento LINGUA INGLESE- PROGETTO Lingua Inglese: "Happy children" -Progetto SCUOLA SECONDARIA OPEN SPACE-Progetto AMOPA- PROGETTO SCUOLAVIVA- Prot.n. AOODRCA. 13806 23 settembre P.O.R. Campania FSE 2014-2020 Obiettivo specifico 12 "Che fortuna essere sapiens! Nella logica delle competenze" Percorso di sviluppo delle competenze chiave.

## 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 attuerà una pedagogia inclusiva fondata su quattro punti (Dai documenti dell'UNESCO): 1. tutti i bambini possono imparare; 2. tutti i bambini sono diversi; 3. la diversità è un punto di forza; 4. l'apprendimento si intensifica con la cooperazione tra insegnanti, genitori e comunità.

Le misure che saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti partiranno dalla differenziazione dei percorsi; dal riconoscimento e la valorizzazione dell'alterità; dalla diversità come un punto di forza sia della socializzazione che dell'apprendimento; dalla puntualizzazione sulle sinergie delle competenze e delle risorse, oltre che del lavoro di rete. La finalità del progetto è la promozione di interventi integrati nel contesto scolastico diretto al benessere psicologico all'interno del sistema scuola. Verranno organizzate ed animate situazioni di apprendimento a partire dalle rappresentazioni degli alunni dagli errori e dagli ostacoli all'apprendimento, suscitando il desiderio di apprendere.

## 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.*

All'avvio delle attività formative verrà proposto un Questionario di ingresso per la valutazione delle aspettative dei genitori per acquisire informazioni relative alla percezione dei genitori nei confronti del percorso formativo. In itinere verrà utilizzato il tableau de bord, così che attraverso la registrazione delle osservazioni, del tutor o del docente, si attui una valutazione indiretta sia degli aspetti legati all'apprendimento sia delle espressioni di gradimento dei partecipanti (es. il clima d'aula, il livello di partecipazione). Un Questionario modulare per la valutazione finale di gradimento sarà rivolto ai genitori e agli alunni al termine delle attività d'aula in modo da consentire di rilevare la percezione relativa alla soddisfazione in uscita. I risultati elaborati saranno organizzati in un rapporto di valutazione. A lunga distanza verrà effettuata la valutazione della ricaduta sulle conoscenze abilità e competenze nel corso del primo anno di scuola secondaria.



### **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 sarà comunicato alla comunità scolastica e al territorio utilizzando i consueti canali di trasmissione delle informazioni (sito, volantini pubblicitari, email, what, app). La sostenibilità del modulo è confermata dalla certezza che i benefici prodotti dall'intervento continueranno a essere percepiti una volta concluso l'intervento. La sostenibilità è rinvenibile anche nel grado di coinvolgimento dei co-attori, nella capacità di incidere positivamente sulla crescita sociale degli alunni, incrementando le competenze relazionali e cognitive e il background culturale. Il modulo ha caratteristiche standardizzabili e quindi trasferibili al di là delle differenze dei contesti, può essere diffuso e conosciuto ed è replicabile in quanto coerente alle Indicazioni Nazionali MIUR. In ogni caso viene prevista una documentazione, diffusa attraverso il sito dell'Istituto, il Collegio dei Docenti, i consigli di classe/interclasse sin dalla fase di presentazione della proposta del progetto si impegnano a trasferire nelle valutazioni curricolari degli/delle alunni/e partecipanti i risultati conseguiti nei percorsi formativi offerti dal PON.

### **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 progetto ha l'obiettivo di innovare le pratiche educative e didattiche, ma anche di reimpostare i rapporti con le famiglie e investire su modalità diverse di relazionarsi e comunicare con loro, investendoli pienamente nel compito educativo.

E' previsto un coinvolgimento diretto dei genitori nei percorsi di crescita degli alunni, sin dalla fase di progettazione.

Ai genitori verrà data, inoltre, la possibilità di partecipare all'attività scolastica, sia perché possano seguire più consapevolmente il percorso di apprendimento dei propri figli ed esercitare un'attenzione particolare al loro processo di crescita e maturazione, sia perché possano interagire nelle attività modulari come attori di supporto e /o attori coinvolti in attività.

La fase di progettazione dei moduli, ha già visto il coinvolgimento dei genitori rappresentanti del C.d.I per l'elaborazione di moduli funzionali alla partecipazione dei genitori.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia attivati presso l'istituzione scolastica o previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Macroprogetto D' Istituto Continuità-Orientamento“-	18	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf</a>
PROGETTO SCUOLAVIVA- Prot.n. AOODRCA. 13806 23 settembre P.O.R. Campania FSE 2014-2020 Obiettivo specifico 12 “Che fortuna essere sapiens!Nella logica delle competenze”.Percorso di sviluppo delle competenze chiave	43	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf</a>
Progetto SCUOLA SECONDARIA OPEN SPACE-Progetto AMOPA	41	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf</a>
Progetto educativo Inclusion Lab	32	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf</a>
SCUOLA PRIMARIA:PROGETTO “Un libro nel mio zaino” PROGETTO Biblioteca Progetto POTENZIAMENTO MIGLIORAMENTO INVALSI Progetto potenziamento LINGUA INGLESE- PROGETTO Lingua Inglese: “Happy children”	38	<a href="http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf">http://www.istitutocomprensivopellezzano.gov.it/wp-content/uploads/2015/07/ptof20162017.pdf</a>

## 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



<p>L'Istituto collabora con l'Associazione Bimed (Biennale delle arti e delle scienze del Mediterraneo-Associazioni di Enti Locali per l'educazione e la cultura- Ente di formazione per docenti accreditato MIUR) per iniziative formative gratuite) . Nel caso della presente proposta progettuale l'associazione dichiara il proprio impegno a prendere parte alla realizzazione del progetto attraverso la stipula di un partenariato finalizzato a garantire risorse formative e informative, tradizionali e online volte all'intera comunità educante (compresi famiglie e territorio) mettendo a disposizione anche infrastrutture materiali e immateriali e percorsi di ricerca pedagogica in favore dell'ottimizzazione del progetto. Si riserva inoltre l'intervento nel ruolo più idoneo alla professionalità dei membri di cui l'associazione è composta.</p>	1	Biennale Arti e Scienze del Mediterraneo	Dichiarazione di intenti	1345/C1	15/03/2017	Sì
---	---	--	--------------------------	---------	------------	----

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Laboratorio di scrittura creativa scuola primaria1	€ 5.082,00
Laboratorio di scrittura creativa scuola secondaria	€ 5.082,00
laboratorio di scrittura creativa scuola primaria 2	€ 5.082,00
Laboratorio di matematica creativa scuola primaria1	€ 5.082,00
laboratorio di matematica creativa scuola secondaria di I grado	€ 5.082,00
laboratorio di matematica creativa scuola primaria 2	€ 5.082,00
Laboratorio di lingua inglese scuola secondaria di I grado	€ 5.082,00
laboratorio di lingua inglese scuola primaria	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 40.656,00</b>

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli



**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: Laboratorio di scrittura creativa scuola primaria1**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Laboratorio di scrittura creativa scuola primaria1
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'intervento prevede l'attuazione di percorsi didattici che garantiscano agli alunni il possesso di competenze per la vita, e , nell'immediato, la buona riuscita delle prove INVALSI. La platea di riferimento è un gruppo di alunni delle classi V, cosiddette classi ponte, fra i quali gli alunni in situazioni scolastiche di particolare disagio, per integrare ed arricchire l'offerta formativa della scuola. Obiettivi: Stimolare la padronanza di conoscenze e linguaggi- rilevare recuperare e arricchire le conoscenze, le capacità e abilità, le competenze di base -Rafforzare la motivazione ad apprendere-Integrare le diversità- Integrare scuola e territorio per dare risposte significative ai bisogni culturali e sociali con il concorso di tutti gli operatori coinvolti nel sistema formativo -Prevenire e recuperare la dispersione scolastica e l'insuccesso formativo. Con questo modulo si vuole stimolare il piacere della lettura e della scrittura presentando il leggere e scrivere come processi creativi. Un'occasione attraverso la quale bambini e ragazzi possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni le proprie paure ed emozioni, in un clima di accoglienza e di gioia. Il gioco creativo delle parole permetterà di esplorare gli infiniti significati del mondo e degli accadimenti della nostra vita. Le metodologie adottate spazieranno dalla didattica dell'errore alla didattica ludica alla didattica capovolta: flip-teaching, flip-learning, flip-classroom alla didattica inclusiva e cooperativa anche attraverso Focus Group e brainstorming e l'utilizzo di tecnologie.</p> <p>Contenuti:Conversazioni, giochi linguistici, esercizi di manipolazione di un testo:acrostico, anagramma,calligramma, lipogramma, tautogramma,esercizi di narrazione, e rielaborazione di testi rielaborazione di una storia: conoscenza del mondo giornalistico e della pratica redazionale realizzazione di prodotti per il sito.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	30/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/01/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE8BH02A
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Laboratorio di scrittura creativa scuola primaria1**

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>



## Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua madre**

**Titolo: Laboratorio di scrittura creativa scuola secondaria**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Laboratorio di scrittura creativa scuola secondaria
<b>Descrizione modulo</b>	L'intervento prevede l'attuazione di percorsi didattici che garantiscano agli alunni il possesso di competenze per la vita, e , nell'immediato, la buona riuscita delle prove INVALSI. La platea di riferimento è un gruppo di alunni delle classi prime di scuola secondaria di I grado, le classi ponte, fra i quali gli alunni in situazioni scolastiche di particolare disagio per integrare ed arricchire l'offerta formativa della scuola. Obiettivi: Stimolare la padronanza di conoscenze e linguaggi- rilevare recuperare e arricchire le conoscenze, le capacità e abilità, le competenze di base -Rafforzare la motivazione ad apprendere-Integrare le diversità-Integrare scuola e territorio per dare risposte significative ai bisogni culturali e sociali con il concorso di tutti gli operatori coinvolti nel sistema formativo- Prevenire e recuperare la dispersione scolastica e l'insuccesso formativo. Con questo modulo si vuole stimolare il piacere della lettura e della scrittura presentando il leggere e scrivere come processo creativo. Un'occasione attraverso la quale bambini e ragazzi possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni le proprie paure ed emozioni, in un clima di accoglienza e di gioia. Il gioco creativo delle parole permetterà di esplorare gli infiniti significati del mondo e degli accadimenti della nostra vita. Le metodologie adottate spazieranno dalla didattica dell'errore alla didattica ludica alla didattica capovolta: flip-teaching, flip-learning, flip-classroom alla didattica inclusiva e cooperativa anche attraverso Focus Group e brainstorming e l'utilizzo di tecnologie. Contenuti:Conversazioni, giochi linguistici, esercizi di manipolazione di un testo:acrostico, anagramma,calligramma, lipogramma, tautogramma,esercizi di narrazione, e rielaborazione di testi rielaborazione di una storia: conoscenza del mondo giornalistico e della pratica redazionale realizzazione di prodotti per il sito.
<b>Data inizio prevista</b>	30/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/01/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAMM8BH018
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Laboratorio di scrittura creativa scuola secondaria

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



	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

## Elenco dei moduli

**Modulo: Lingua madre**

**Titolo: laboratorio di scrittura creativa scuola primaria 2**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	laboratorio di scrittura creativa scuola primaria 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'intervento prevede l'attuazione di percorsi didattici che garantiscano agli alunni il possesso di competenze per la vita, e , nell'immediato, la buona riuscita delle prove INVALSI. La platea di riferimento è un gruppo di alunni delle classi V, cosiddette classi ponte, fra i quali gli alunni in situazioni scolastiche di particolare disagio, per integrare ed arricchire l'offerta formativa della scuola. Obiettivi: Stimolare la padronanza di conoscenze e linguaggi- rilevare recuperare e arricchire le conoscenze, le capacità e abilità, le competenze di base -Rafforzare la motivazione ad apprendere-Integrare le diversità- Integrare scuola e territorio per dare risposte significative ai bisogni culturali e sociali con il concorso di tutti gli operatori coinvolti nel sistema formativo -Prevenire e recuperare la dispersione scolastica e l'insuccesso formativo. Con questo modulo si vuole stimolare il piacere della lettura e della scrittura presentando il leggere e scrivere come processo creativo. Un'occasione attraverso la quale bambini e ragazzi possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni le proprie paure ed emozioni, in un clima di accoglienza e di gioia. Il gioco creativo delle parole permetterà di esplorare gli infiniti significati del mondo e degli accadimenti della nostra vita. Le metodologie adottate spazieranno dalla didattica dell'errore alla didattica ludica alla didattica capovolta: flip-teaching, flip-learning, flip-classroom alla didattica inclusiva e cooperativa anche attraverso Focus Group e brainstorming e l'utilizzo di tecnologie.</p> <p>Contenuti:Conversazioni, giochi linguistici, esercizi di manipolazione di un testo:acrostico, anagramma,calligramma, lipogramma, tautogramma,esercizi di narrazione, e rielaborazione di testi rielaborazione di una storia: conoscenza del mondo giornalistico e della pratica redazionale realizzazione di prodotti per il sito.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	30/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/01/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua madre
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE8BH03B
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: laboratorio di scrittura creativa scuola primaria 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Matematica**

**Titolo: Laboratorio di matematica creativa scuola primaria1**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Laboratorio di matematica creativa scuola primaria1
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'intervento prevede l'attuazione di percorsi didattici che garantiscano agli alunni il possesso di competenze per la vita, e , nell'immediato, la buona riuscita delle prove INVALSI. La platea di riferimento è un gruppo di alunni delle classi V, cosiddette classi ponte, fra i quali gli alunni in situazioni scolastiche di particolare disagio per integrare ed arricchire l'offerta formativa della scuola. La finalità del modulo è la scoperta Il ruolo della formazione matematica del cittadino, infatti le competenze matematiche sono fondamentali per la creazione del 'pensiero divergente' perché il sapere matematico è, senza dubbio, ragionamento, logica e algoritmo operativo ma è anche creatività, riflesso di un pensiero che si trasforma, che coglie il reale e lo proietta in un mondo in cui per gli alunni (e non solo) non esiste certezza assoluta, dove la probabilità diventa possibilità di molteplici soluzioni. La rielaborazione del curriculum di matematica sarà finalizzata ai seguenti obiettivi: Stimolare la padronanza di conoscenze e linguaggi matematici- rilevare recuperare e arricchire le conoscenze, le capacità e abilità, le competenze di base -Rafforzare la motivazione ad apprendere-Integrare le diversità-Integrare scuola e territorio per dare risposte significative ai bisogni culturali e sociali con il concorso di tutti gli operatori coinvolti nel sistema formativo-Prevenire e recuperare la dispersione scolastica e l'insuccesso formativo. Il modulo è un'occasione attraverso la quale bambini e ragazzi possano esprimersi in un clima di accoglienza e di gioia. Il gioco creativo dei numeri permetterà di esplorare gli infiniti spazi che la matematica offre. Le metodologie adottate spazieranno dalla didattica dell'errore alla didattica ludica alla didattica capovolta: flip-teaching, flip-learning, flip-classroom alla didattica inclusiva e cooperativa anche attraverso Focus Group e brainstorming e l'utilizzo di tecnologie.</p> <p>Contenuti:laboratorio di matematica e gioco matematico, uso di software di geometria dinamica e di fogli di lavoro EXCEL per la raccolta, l'elaborazione e rappresentazione grafica dei dati.</p> <p>Per i genitori: Coinvolgimento nella soluzione dei problemi in presenza o tramite internet -Condivisione dei risultati</p>
<b>Data inizio prevista</b>	30/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/01/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE8BH03B
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Laboratorio di matematica creativa scuola primaria1

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

## Elenco dei moduli

**Modulo: Matematica**

**Titolo: laboratorio di matematica creativa scuola secondaria di I grado**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	laboratorio di matematica creativa scuola secondaria di I grado
<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'intervento prevede l'attuazione di percorsi didattici che garantiscano agli alunni il possesso di competenze per la vita, e , nell'immediato, la buona riuscita delle prove INVALSI. La platea di riferimento è un gruppo di alunni delle classi prime di scuola secondaria di I grado, le classi ponte, fra i quali gli alunni in situazioni scolastiche di particolare disagio per integrare ed arricchire l'offerta formativa della scuola. La finalità del modulo è la scoperta Il ruolo della formazione matematica del cittadino, infatti le competenze matematiche sono fondamentali per la creazione del 'pensiero divergente' perché il sapere matematico è, senza dubbio, ragionamento, logica e algoritmo operativo ma è anche creatività, riflesso di un pensiero che si trasforma, che coglie il reale e lo proietta in un mondo in cui per gli alunni (e non solo) non esiste certezza assoluta, dove la probabilità diventa possibilità di molteplici soluzioni. La rielaborazione del curriculum di matematica sarà finalizzata ai seguenti obiettivi: Stimolare la padronanza di conoscenze e linguaggi matematici- rilevare recuperare e arricchire le conoscenze, le capacità e abilità, le competenze di base -Rafforzare la motivazione ad apprendere-Integrare le diversità-Integrare scuola e territorio per dare risposte significative ai bisogni culturali e sociali con il concorso di tutti gli operatori coinvolti nel sistema formativo-Prevenire e recuperare la dispersione scolastica e l'insuccesso formativo. Il modulo è un'occasione attraverso la quale bambini e ragazzi possano esprimersi in un clima di accoglienza e di gioia. Il gioco creativo dei numeri permetterà di esplorare gli infiniti spazi che la matematica offre. Le metodologie adottate spazieranno dalla didattica dell'errore alla didattica ludica alla didattica capovolta: flip-teaching, flip-learning, flip-classroom alla didattica inclusiva e cooperativa anche attraverso Focus Group e brainstorming e l'utilizzo di tecnologie. Contenuti: laboratorio di matematica e gioco matematico, uso di software di geometria dinamica e di fogli di lavoro EXCEL per la raccolta, l'elaborazione e rappresentazione grafica dei dati. Per i genitori: Coinvolgimento nella soluzione dei problemi in presenza o tramite internet -Condivisione dei risultati</p>
<b>Data inizio prevista</b>	30/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/01/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAMM8BH018
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: laboratorio di matematica creativa scuola secondaria di I grado

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Matematica**

**Titolo: laboratorio di matematica creativa scuola primaria 2**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	laboratorio di matematica creativa scuola primaria 2



<b>Descrizione modulo</b>	<p>L'intervento prevede l'attuazione di percorsi didattici che garantiscano agli alunni il possesso di competenze per la vita, e , nell'immediato, la buona riuscita delle prove INVALSI. La platea di riferimento è un gruppo di alunni delle classi V, cosiddette classi ponte, fra i quali gli alunni in situazioni scolastiche di particolare disagio per integrare ed arricchire l'offerta formativa della scuola. La finalità del modulo è la scoperta Il ruolo della formazione matematica del cittadino, infatti le competenze matematiche sono fondamentali per la creazione del 'pensiero divergente' perché il sapere matematico è, senza dubbio, ragionamento, logica e algoritmo operativo ma è anche creatività, riflesso di un pensiero che si trasforma, che coglie il reale e lo proietta in un mondo in cui per gli alunni (e non solo) non esiste certezza assoluta, dove la probabilità diventa possibilità di molteplici soluzioni. La rielaborazione del curriculum di matematica sarà finalizzata ai seguenti obiettivi: Stimolare la padronanza di conoscenze e linguaggi matematici- rilevare recuperare e arricchire le conoscenze, le capacità e abilità, le competenze di base -Rafforzare la motivazione ad apprendere-Integrare le diversità-Integrare scuola e territorio per dare risposte significative ai bisogni culturali e sociali con il concorso di tutti gli operatori coinvolti nel sistema formativo-Prevenire e recuperare la dispersione scolastica e l'insuccesso formativo. Il modulo è un'occasione attraverso la quale bambini e ragazzi possano esprimersi in un clima di accoglienza e di gioia. Il gioco creativo dei numeri permetterà di esplorare gli infiniti spazi che la matematica offre. Le metodologie adottate spazieranno dalla didattica dell'errore alla didattica ludica alla didattica capovolta: flip-teaching, flip-learning, flip-classroom alla didattica inclusiva e cooperativa anche attraverso Focus Group e brainstorming e l'utilizzo di tecnologie.</p> <p>Contenuti:laboratorio di matematica e gioco matematico, uso di software di geometria dinamica e di fogli di lavoro EXCEL per la raccolta, l'elaborazione e rappresentazione grafica dei dati.</p> <p>Per i genitori: Coinvolgimento nella soluzione dei problemi in presenza o tramite internet -Condivisione dei risultati</p>
<b>Data inizio prevista</b>	30/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/01/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Matematica
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE8BH02A
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: laboratorio di matematica creativa scuola primaria 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	num. Alun ni	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore		2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore		900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora	30 ore	20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

### Elenco dei moduli



**Modulo: Lingua straniera**

**Titolo: Laboratorio di lingua inglese scuola secondaria di I grado**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Laboratorio di lingua inglese scuola secondaria di I grado
<b>Descrizione modulo</b>	L'intervento prevede l'attuazione di percorsi didattici che garantiscano agli alunni il possesso di competenze per la vita. La platea di riferimento è un gruppo di alunni delle classi prime di scuola secondaria di I grado, le classi ponte, fra i quali gli alunni in situazioni scolastiche di particolare disagio per integrare ed arricchire l'offerta formativa della scuola. Ogni incontro previsto all'interno del modulo comprende attività di laboratorio con la presenza del docente tutor e dell'esperto esterno. Obiettivi: Stimolare la padronanza di conoscenze e della lingua inglese- rilevare recuperare e arricchire le conoscenze, le capacità e abilità, le competenze di base -Rafforzare la motivazione ad apprendere-Integrare le diversità-Integrare scuola e territorio per dare risposte significative ai bisogni culturali e sociali con il concorso di tutti gli operatori coinvolti nel sistema formativo-Prevenire e recuperare la dispersione scolastica e l'insuccesso formativo. Con questo modulo si vuole stimolare il piacere di comunicare attraverso un codice linguistico diverso. Un'occasione attraverso la quale bambini e ragazzi possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni le proprie paure ed emozioni, con modalità alternative, in un clima di accoglienza e di gioia. Le metodologie adottate spazieranno dalla didattica dell'errore alla didattica ludica alla didattica capovolta: flip-teaching, flip-learning, flip-classroom alla didattica inclusiva e cooperativa. Attraverso un percorso educativo/didattico con un esperto madrelingua, si intende, promuovere ed incoraggiare lo sviluppo delle abilità espressive e comunicative per l'acquisizione di competenze nell'uso dell'inglese orale, che permettano agli allievi di usare la lingua in contesti diversificati.
<b>Data inizio prevista</b>	30/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/01/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAMM8BH018
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Laboratorio di lingua inglese scuola secondaria di I grado**

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



## Elenco dei moduli

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

**Titolo: laboratorio di lingua inglese scuola primaria**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	laboratorio di lingua inglese scuola primaria
<b>Descrizione modulo</b>	L'intervento prevede l'attuazione di percorsi didattici che garantiscano agli alunni il possesso di competenze per la vita. La platea di riferimento è un gruppo di alunni delle classi V, cosiddette classi ponte, fra i quali gli alunni in situazioni scolastiche di particolare disagio per integrare ed arricchire l'offerta formativa della scuola. Ogni incontro previsto all'interno del modulo comprende attività di laboratorio con la presenza del docente tutor e dell'esperto esterno. Obiettivi: Stimolare la padronanza di conoscenze e della lingua inglese- rilevare recuperare e arricchire le conoscenze, le capacità e abilità, le competenze di base -Rafforzare la motivazione ad apprendere-Integrare le diversità- Integrare scuola e territorio per dare risposte significative ai bisogni culturali e sociali con il concorso di tutti gli operatori coinvolti nel sistema formativo-Prevenire e recuperare la dispersione scolastica e l'insuccesso formativo. Con questo modulo si vuole stimolare il piacere di comunicare attraverso un codice linguistico diverso. Un'occasione attraverso la quale bambini e ragazzi possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni le proprie paure ed emozioni, con modalità alternative, in un clima di accoglienza e di gioia. Le metodologie adottate spazieranno dalla didattica dell'errore alla didattica ludica alla didattica capovolta: flip-teaching, flip-learning, flip-classroom alla didattica inclusiva e cooperativa. Attraverso un percorso educativo/didattico con un esperto madrelingua, si intende, promuovere ed incoraggiare lo sviluppo delle abilità espressive e comunicative per l'acquisizione di competenze nell'uso dell'inglese orale, che permettano agli allievi di usare la lingua in contesti diversificati.
<b>Data inizio prevista</b>	30/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/01/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	SAEE8BH03B
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: laboratorio di lingua inglese scuola primaria

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



## Azione 10.2.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
WWW.CRE(O)ATTIV(O)AMENTE.BIMBO	€ 15.246,00
A SCUOLA DI COMPETENZE	€ 40.656,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 55.902,00</b>

<b>Avviso</b>	1953 del 21/02/2017 - FSE - Competenze di base(Piano 34277)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 55.902,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	1448/C24
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	16/03/2017
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	1449/C24
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	17/03/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	20/03/2017 11:37:33
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Educazione bilingue - educazione plurilingue: <u>Inglese per tutti</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Musica: <u>"Senti chi suona!"</u>	€ 5.082,00	
10.2.1A - Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie): <u>Muoviamoci insieme</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "WWW.CRE(O)ATTIV(O)AMENTE.BIMBO"</b>	<b>€ 15.246,00</b>	€ 20.000,00
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Laboratorio di scrittura creativa scuola primaria1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>Laboratorio di scrittura creativa scuola secondaria</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua madre: <u>laboratorio di scrittura creativa scuola primaria 2</u>	€ 5.082,00	



10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>Laboratorio di matematica creativa scuola primaria1</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>laboratorio di matematica creativa scuola secondaria di I grado</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Matematica: <u>laboratorio di matematica creativa scuola primaria 2</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua straniera: <u>Laboratorio di lingua inglese scuola secondaria di I grado</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: <u>laboratorio di lingua inglese scuola primaria</u>	€ 5.082,00	
	<b>Totale Progetto "A SCUOLA DI COMPETENZE"</b>	<b>€ 40.656,00</b>	€ 45.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 55.902,00</b>	